

ЦИКЛІЧНО-ВЧИНКОВА МОДЕЛЬ ГРИ ЯК ОНТОФЕНОМЕНАЛЬНОЇ ДАНОСТІ

Анатолій В. ФУРМАН, Сергій ШАНДРУК

Copyright © 2014

УДК 111.11 : 130.2 : 159.9.01

Актуальність теми дослідження. Для буденної свідомості вислів: “Усе життя – гра”, якщо не все, то майже все, чим насичене повсякдення сучасної окультуреної людини. Але з позицій прискіпливого рефлексивного розуму це означає, що наведене образне wypowiedання не пояснює нічого у її самоздійсненні як особистісної одиниці цілісного суспільного організму. Тому гра як різновид фізичної чи інтелектуальної активності та індивідуальної діяльності, котра вкрай насичена емоційними хвилюваннями її учасників, позбавлена безпосередньої практичної доцільності й головне – уможливорює самореалізацію особи за межами її актуальних соціальних ролей, становить закономірний інтерес філософських, культурологічних, мистецтвознавчих, психологічних, соціологічних та інших учень, теорій, концепцій, у яких набуває різноголосого упредметнення, різноманітності способів і засобів її пізнання, розумінневого осягнення, соціального конструювання і досвідного зреалізування.

Постановка проблеми. Гра як соціокультурний феномен широкого поля повсякденного практикування індивідом своєї причетності до дійсності сучасного світу є, поруч з учінням і працею, одним із вкрай важливих інтегральних чинників самореалізації людини упродовж її онтогенезу і як суб'єкта життєактивності, і як повноцінної діяльної особистості, і як учинково зрілої індивідуальності, і як універсуму локалізованого суспільствотворення й безмежного самісного самоздійснення. А це означає, що наукові здобутки монодисциплінарних (психологічних, педагогічних, соціологічних, культурологічних і навіть філософських) досліджень становлять не більше як важливий різномірний матеріал для побудови зовсім іншої за теоретичним форматом і методологічним статусом *онтофеноменологічної панорами гри*

як буттєво-екзистенційної данності. Мовиться, власне, про виняткову науково-культурну значущість створення такої *міждисциплінарної моделі людської гри*, яка б проливала світло істини на її вершинне розвигкунке функціонування як досконалої вчинкової цілісності соціального повсякдення, як способу вираження повнозмістовної діяльності та її універсального і єдиного осередку – *вчинку* (В.А. Роменець [17–18; 20]).

Філософські підходи до осмислення гри: від аналітичного огляду до творчого синтезу. У загальному логіко-змістовому смислограї численних розмірковувань на предмет з'ясування природи, сутності, генези і феноменології гри середина ХХ століття стала знаковою: філософсько-гуманітарна думка здійснила прорив в осмисленні проблеми ігрового складника в людській культурі та соціальному повсякденні загалом, обґрунтування якого водночас дало змогу виявити глибинні дорефлексивні засновки людського існування і лишень *Homo sapiens* притаманні способи переживання реальності свого буття. Піонерською у цьому проблемно-аналітичному контексті є класична робота нідерландського теоретика та історика культури **Йохана Хейзінги** (1872–1945) “*Homo Ludens*” [150], що побачила світ у 1938 році й обґрунтовує виняткову першотворчу роль гри в усіх сферах і сегментах людського життя і в історії людства в цілому; причому гра використовується автором як засаднича *категорія культури* або як світоглядна універсалія, що у взаємозв'язку з іншими категорійними поняттями (насамперед “серйозне”, “карнавал”, “сміх”) змальовує картину неперехідної першозаданності людської культури, що пізніше (у лоні французької історичної школи “Анналів”) отримало назву “ментальність”, а ще пізніше – “соціетальна психіка” (О.А. Донченко)

[9; 90], “психокультура” (А.В. Фурман [39; 49–50]). Отож гра – більше і ширше, ніж культура, котра, своєю чергою, є наскрізно ігровою; до того ж вона – творчий позитивний першопочаток усьому, тоді як серйозність – дієва протилежність гри, атрибут негативності, форма, спосіб і механізм її унаявлення у різних ситуаціях і контекстах людського повсякдення.

У будь-якому разі саме Й. Хейзінга, досліджуючи природу гри у її атрибутивній змістовності, створює засадничо-теоретичне підґрунтя її *філософії*. Передовсім він прагне обґрунтувати її онтологію, а відтак зрозуміти її висхідно, у власній буттєвості, й у такий спосіб намагається окреслити той онтологічний формат, що відмежовує її від інших подій людського повсякдення. До того ж він докладає неабияких інтелектуальних зусиль, щоб прописати основний *ігроутворювальний механізм*, тобто те, що породжує гру незалежно від її буденних формовиявів та зовнішніх емпіричних ознак. Однак, і в цьому слушно погодитись із С.А. Смирновим [141], Й. Хейзінга виокремив низку ознак гри без їх попередньої глибокої аналітики, не продемонстрував, як і що він здійснив, вирізняючи саме ці, а не інші, ознаки. Інакше кажучи, він “не виводить гру із *ігropороджувального джерела*, не конструює її, а розмірковує про неї епіфеноменально, емпірично”. У підсумку в нього гра “схожа з ритуалом, з культом, із святом, з карнавалом, філософськими студіями, спортивними змаганнями та ін. Гра в нього тотальна. Всю культуру він виводить із гри. Тому формально, емпірично він, здавалося б, правий. Так, ритуал і гра схожі між собою. Але самі ознаки гри вельми проблематичні, й перш за все тому, що вони вторинні і самі собою гру не породжують. Це – артефакти, сліди на снігу” [141, с. 26, 27]. Отож у філософській концепції Й. Хейзінга більше мовиться про *феноменологію гри*, головню її зовнішні ознаки та атрибутивні оприявлення, аніж про її *онтологію*, себто про першопочаткове самотуття, що потребує детального міждисциплінарного вивчення.

Інша помітна розгортка широкого онтофеноменологічного формату в контексті пошуку людиною самої себе та оновлення її як особистості “на перехресті двох культур, епох, релігій” (передусім це підвладно маргіналу, який пережив розпад свого Я та оволодів мистецтвом Його відновлення), котра справді здатна “домогтися нескінченного багатоманіття у грі свого життя”, здійснена в 30–60-х роках мину-

лого століття швейцарсько-німецьким письменником, лауреатом Нобелівської премії (1946) *Германом Гессе* (1877–1962) у низці його творів (“Степовий вовк”, 1927 [85], “Гра в місюр”, 1943 [84], та ін.). Він, витлумачуючи дійсність як вороже середовище стосовно людського сходження, логікою життєвого шляху героїв своїх творів доводить, що доконче вільною людиною, справжнім творцем самого себе є лише шизофренік, а *смысл гри* – вмістити у собі весь світ. Деконструкція зідеалізованого соціумом суб’єкта життєдіяння здійснюється в умовах самотутнього *ігрового простору*, названого “Магічним Театром”, куди вхожі лише “ненормальні”, а “плата за вхід – розум”. Тому “гра життя” вимагає іронічного ставлення до “безсмертних”, до визнаних авторитетів і культурних цінностей, а “Магічний Театр”, як і прообраз “гри в місюр”, архівуючи вартісні надбання і долаючи серйозність як атрибут повсякдення, становить модель культури постмодерну (світ “текстів”), не нехтуючи напрацюваннями (корпусом “творів”) модерну, тобто розуміючи гру “зі всім змістом і всіма цінностями нашої культури” і за відсутності в ній першопочатку, джерела, причини. Центром гри, котра вимагає дотримання обітниці, зосередженості і володіння її навичками, в одному із найвідоміших творів Г. Гессе, стає республіка Касталія, яка “покликана зберегти в недоторканності інтелектуальну чесність й накопичені людством багатства духу... Обов’язкова умова життя касталійців – відмова від власності, сім’ї, аскетизм, нехтування комфортом. Власне така плата за готовність світу утримувати республіку вчених, котрі до того ж прийняли обітницю не розвивати, а лише поглиблювати, класифікувати мистецтва і науки, тому що, як тут вважається, будь-який розвиток, й тим більше практичне застосування, загрожують науці та мистецтву втратою чистоти” [123, с. 6]. І якщо сама Касталія без гри в місюр мислима, то вона немислима без благоговіння перед істиною, без відданості духу, котрий благодійний лише у повинуванні цій істині. Ось чому перша й найважливіша функція касталійців – це “тримати у чистоті всі джерела знань” [84, с. 323].

Отож, касталійська дійсність просякнута умовністю і наповнена вільною інтелектуальною працею і творчою діяльністю, котрі чинять “уперту протидію всезмиваючому потоку життя”. Так, це справді вихід за рамки буденності, своєрідне переривання повсякден-

ності. Тому Касталія як самобутня республіка вчених має свій часопростір і свої правила відданого істині життя, вона чітко відмежована від неігрового світу й утворює свій *світ гри*, у якому благодотворчий дух спільноти центрується на добуванні й збереженні джерельно чистого знання. У цьому інтерпретаційному контексті для Г. Гессе очевидно, що “гра існувала завжди саме як ідея”, і лишень від уподобання мислителя залежить її *передісторія*. Скажімо, для самого Г. Гессе гра – це результат рефлексії, так званої “фельетонної епохи”, просвітницьке поле якої було всіяне безплідними зернами духовності й онаявлене “у стеблах фельетону як малого із цікавинкою повідання, що профанував ідеали, цінності, авторитетів “високої” культури й викликав у читача “масову іронію і самоіронію” за умови розумінневого віднайдення ним відповідного ключика-розгадки”. І тут найважливіше те, що “грі в місюру” автор надає статусу нової чи, принаймні, оновленої духовності, котра всотує в себе всі культурні надбання, а тому гра такого формату, на чому наголошує М.Л. Кацук, “функціонує як *метатеорія* – штучно створювана *система культури*, що має за мету будову спеціальних засобів з оцінки та опису іншої (об’єктивної) культури. Набір таких “засобів обмежений (“усе вже сказано” – топос постмодерністської чуттєвості), але число їх комбінацій колосально, і практично неможливо, “щоб з тисячі чітко визначених партій, хоча б дві з них були схожі між собою більше, ніж поверхово”. Гра утворюється “із складних асоціацій і грає цілокупними аналогіями”. Вона самоцінна, адже її мета – збереження самої себе, а отже й культури. Однак збереження культури, за Г. Гессе, тягне за собою *втрату суб’єкта*. Суб’єкт зникає з історії, у якій відтепер немає крові, немає дійсності, а є тільки одні ідеї; у нього пригнічена тілесність; він повно належить культурі і виконує потрібні їй функції; насамкінець – суб’єкт помирає, будучи поглинутий культурою...” [100, с. 242–243]. Відтак онтофеноменологічний формат гри у Г. Гессе набуває глобальної масштабності: “Магічний Театр” і “гра в місюру” є “гра життя як штучно створена система культури й одночасно життя як гра людини у світі і зі світом, що актуалізує персоніфіковані горизонти умовності повсякдення та змістовлює значеннево-смыслову сферу його свідомості в перебігу миттєвостей ігрового процесу, образуваного цінностями культури” [Там само].

Оригінальну філософську концепцію гри пропонує основоположник герменевтики **Ганс Георг Гадамер** (1900–2002), для котрого остання стає онтологією, підґрунтям якої є мова як середовище *герменевтичного* (мовного і понятійного) *досвіду* й сам людський досвід світу загалом (див. насамперед твір “Істина і метод”, 1960 [79]). Лише актуалізація цього досвіду у рамках філософування, мистецтвознавства та історіогенезу уможлиблює розумінневе осягнення істини, що недосяжна, на його переконання, для наукового пізнання. Взагалі ж дослідження, *пізнання* інтерпретуються як *гра*, котра грає сама себе. Оскільки вирозумілі носії названого досвіду розмовно (діалогічно) втягнуті у сам процес постановки істини, та й герменевтичне доконання не становить звичної окремишньої дії, а є “діяння самої [розумінневої. – А.Ф., С.Ш.] роботи”, то Гадамер всюдить поняття гри на герменевтичний феномен як своєрідний діалог, котрий виникає із звернення до нас переказу, що надходить від співрозмовників у рамках поєднання “Я” з “Ти” й урєальнює розуміння як розмову у ситуації діяльно усвідомленої, відкритої назустріч такому зверненню взаємодії. У такий спосіб гра витлумачується філософом з позицій *антисуб’єктивізму*. А це означає, що вона наділяється своєю власною сутністю, затуагує у себе гравців і тримає їх до останніх миттєвостей її завершення. Тому суб’єктом гри є не гравець, а саме гра, тобто *гра як суб’єктна данність* специфічного онтофеноменального формату, що уможлиблює і збагачення герменевтичного досвіду, і розуміння як “процес злиття немов би для себе суцільних горизонтів, й урешті-решт осягнення того, що є істина” (вона, як відомо, не пізнається, а “здійснюється”).

Видатний німецький філософ-екзистенціаліст і психіатр **Карл Ясперс** (1883–1969), опрацьовуючи у своєму стилі філософування психологію світоглядів [61], в основному наборі установок людини (предметні, саморефлексивні, ентузіастична) обґрунтовує *ігрову установку* як самобутню сферу переживання, котра є протилежною до серйозності у рамках активного налаштування особи на перетворення світу, характеризується активністю на відміну, скажімо, від світоглядних установок, спрямована на дійсність лише у певному уявному вимірі, тому “спроможна існувати і без будь-якої дійсності у просто *внутрішній грі фантазіями*”; вона “поводиться відносно активної

установки подібно до того, як пізніше естетична стосовно споглядальної – ізолює і перериває зв'язок з цілим існуванням”. Ось чому в недиференційованих формах гра ще не повно зрозуміла і постійно утримує перехід до серйозного. Однак, як і всі інші сфери людських переживань, “ігрова установка розвиває власну закономірність та “мораль” чистоти сфери, які передаються такими поняттями, як правила гри, спортивний дух, *fair play* (англ. – чесна гра)”. Воднораз вона може формалізуватися як просте марнування часу та абсолютизуватися у життєву установку в єдності з естетичною і гедонічною. Але найголовніше тут те, що вона передовсім і часто постає як щось *несправжнє*, здебільшого як усвідомлена маска для зацікавленості у дійсному, в матеріальному. І лише в освіченої людини ця небезпека певною мірою зникає: перехід від гри до *зацікавленої гри* відбувається у ситуації умовності персоніфікованого екзистенціювання, котрій опонує серйозність як її антипод. “Або ж ігрова установка слугує мов полуда для того, щоб звільнити себе самого та інших від “відповідальності”, щоб легко замалювати з дійсності, яка фактично таки існує далі, приміром – в еротичі”. *Еротична установка* належить до групи ігрових, адже вона несерйозна, безвідповідальна, ілюзорна, перебуває поза дійсністю, у чистому вигляді не має в ній наслідків за думкою і діями. Загалом “еротика як обман, чари, себто як те, що є нічим, – це класичний приклад того, як тяжко дотримуватися ігрової установки... і як вона слугує маскою, оманюю, спокусою для матеріальних спонук, відтак – стає *несправжньою*” [61, с. 63–64].

У філософському дискурсі останнього 50–70-ліття гра також тлумачиться як основа людського співжиття, що визначає рамки слідування добровільно встановленим правилам і втихомирює стихію пристрастей (Й. Хейзінга), форма існування людської свободи (П. Сартр), вище прагнення-заповзяття, що доступне повною мірою тільки еліті (Х. Ортега-і-Гасет), самоцінна діяльність, здатна залучити індивіда у свою орбіту як “перевершуюча його дійсність” (Г. Гадамер), “мова трансценденції”, можливість, яка відкриває себе свободі людського вчинку (М. Гайдеггер), основний спосіб людського спілкування із можливим (О. Фінк), можливість перебороти власні обмеженість і скутість, динамічного виявлення повноти особистої екзистенції (Р. Кайюа), “подія, яка

ліквідує із якоїсь точки світу тавро насилля” (К.Б. Сігов), та багато інших.

Отож, маємо своєрідне наскрізне значення гри у розвитку основних культурних форм буття людини і людства в цілому, починаючи від філософії, мистецтва, науки, політики, юриспруденції, військової справи до сфери дозвілля і відпочинку, ділового і неформального спілкування, родинних та інтимних стосунків, ситуативного задоволення особистих бажань і пристрастей. Підтвердженням цього є ще й таке визначення гри, подане К.Б. Сіговим: “Гра – форма вільного самовиявлення людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого і розгортається або у вигляді показу (оприявлення, виконання, репрезентації) яких-небудь ситуацій, смислів, станів” [139, с. 112]. До цього слід додати відкриття у лоні Московського методологічного гуртка (керівник Г.П. Щедровицький) у 1979 році такої унікальної форми імітаційно-ігрового практикування, як *організаційно-діяльниша гра* (ОДГ), що передбачала наявність принаймні п'яти складників: а) комплексної проблемної ситуації у певній сфері людської діяльності, б) комунікативно-діяльнишої імітації даної сфери і в) конкретної проблемної ситуації в міжпрофесійному колективі, що безпосередньо пов'язана із розв'язанням цієї проблеми, г) активної проблематизації предметно-професійних способів і засобів мислєдїяльності і д) проєктивного програмування колективної мислєдїяльності за нормами і рамковими умовами її загальної методологічної схеми [див. 52; 59; 82; 95; 127; 161 та ін.].

Різноманітний досвід проведення сотень таких ігор за останні 35 років показав, що ОДГ вимагає великої кількмісячної підготовки методологів та ігротехніків до її проведення, результатом чого перш за все є написання логічно, структурно і змістовно взаємоузгоджених плану, програми, проєкту і сценарію. Далі – багатоденне (переважно від 5 до 15 днів) її практичне зреалізування, коли ніхто з учасників не може чітко спроекувати, що буде отримано на виході гри. У будь-якому разі цей фундаментальний досвід однозначно вказує на те, що ОДГ – це і найкраща форма ефективного здійснення методологічної роботи, й інтегральна умова актуалізації проблемно-ситуаційної мислєкомунікації, й основний метод розвитку колективної мислєдїяльності, і метод зрілого філософського та прикладного методологування на будь-який – найскладні-

ший, метасистемний, саморозвитковий – предмет [3; 27].

Воднораз будь-яка гра у своїй онтофеноменальній наявності у світі передбачає “присутність у різному співвідношенні двох першоджерел. Перше з них пов’язано з яскравими *емоційними пережиттями* гравців і спостерігачів, досягненням збуджено-екстатичного стану; друге, навпаки, раціональне за своєю природою, у його рамках чітко визначаються правила гри і суворо вимагається їх дотримання. Порушення правил веде до виключення особи з даної гри. Система правил створює специфічний *ігровий простір*, що моделює реальність, доповнює її чи протистоїть їй. У процесі гри виникають “нові світи”, які позбавляють ореолу сакральності наявний стан справ, парадоксально поєднуючи відтворення актуальних стереотипів культури (та їх освоєння у ході гри) з їх іронічним, “грайливим” переосмисленням” [91, с. 395]. Вища цінність гри – її безпосередній перебіг як *напруженого суб’єктивного дійства*, потік миттєвостей *спонтанної екзистенції “тут і тепер”*, нарешті бодай фрагментарне одухотворення свого існування у позасоціальному *умовному світі гри*. Причому зникнення умовності тут означає згасання гри у її двоскладовій буттєвості – і як за-даного (благодатного), і як безпосередньо даного (емпіричного).

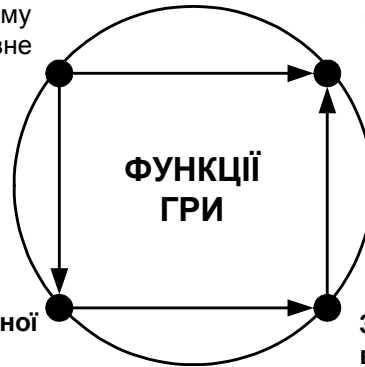
Окремо зауважимо, що, як і будь-яка діяльність, гра має свій *хронотип*, свої правила, норми, просторові та часові обмеження, особливості. Вона може бути і розвагою, і серйозною справою. Тому немає підстав виділяти гру за принципом серйозно-несерйозно, адже це її другорядна ознака. Потрібне інше онтичне підґрунтя, принаймні не епіфеноменальне, не емпіричне. Мовиться про особливу *онтологію людини* загалом та про *онтологію гри* як похідне утворення у єдності з опрацюванням її конституювальних ознак. Власне цього й не здійснив Й. Хейзінга. Він ототожнив гру з ритуалом та іншими культурними феноменами на тій підставі, що вони схожі за зовнішніми ознаками (священне, серйозне дійство, котре вільне, позбавлене безпосереднього матеріального інтересу, зі своїми правилами і власним хронотипом). І справді, гра, як і театр, вийшла із ритуалу. Проте вона не може бути зведена до ритуалу хоча б тому, що сакральність останнього не тотожна серйозності гри. Це всерівно, що описати стілець за кількістю його ніжок, тоді як його істинна природа полягає в особливій соціальній функції.

Таким чином, є всі підстави вийти за межі унааявлених ознак гри, що зовнішнім чином поєднують ритуал, гру, мистецтво, спорт, дозвілля. Л.-Ж. Кальве у зв’язку з цим зауважив, що розширене тлумачення гри – це наслідок “лінгвістичного блукання”: Й. Хейзінга потрапляє у пастку, коли безсистемно наводить приклади гри із різних сфер соціального життя і різних мов. Тому потрібен “жорсткий семіотичний розгляд гри”, хоча тут же висновує, що “її універсальний семіотичний аналіз принципово неможливий”, адже гра не являє собою щось самодостатньо ціле, й відтак треба описувати ігри як різноудієвлені самостійні системи (до прикладу, і спорт, і театральне мистецтво, і відпочинок-дозвілля потребують *власної семіології* для їх адекватного опису та пояснення) [див. 97]. Очевидно, що гра, як і мистецтво, має свої часопростір, механізм, світ (див. підрозділ 3), а тому наділена своєю онтологією, яка для Й. Хейзінги як невивиправного емпірика і навіть для Р. Кайюа залишається невиявленою: вони обидва успішно працюють з *атрибутикою гри*, тобто з тим, що слушно назвати антуражем чи декорацією, а не з її сутнісно буттєвими змістовленнями чи модусами. Загалом складність пізнання природи гри полягає в тому, що вона як культурне утворення унааявлено не подана в емпіричному матеріалі людського повсякдення. Вона доступна лише розуму-розумінню у поєднанні із внутрішнім переживанням самого гравця. А це означає, що гра не може бути пояснена зі спорту, з мистецтва, із відпочинку чи розваг, тому що одна і та ж форма життєдіяння часто є грою в одних осіб, і негрою – в інших. “Навіть якщо гравець відчуває напруження, злет, жадобу, – пише С.А. Смирнов, – ці емоції не є власне ігроутворювальними, а становлять не завжди необхідну, але можливу *ауру гри*, її емоційну оболонку. Тому за емоціями гравця оцінювати про начинку гри – всерівно, що висновувати про деревообробку по настрою лісопиляра” [141, с. 29].

На рівні свідомості і ситуаційної мислєдїяльності *гра існує у стихії живого мовлення*, або природному матеріалі *мови*, тому не може бути покрита чи схоплена окремим словом. Вочевидь адекватним природі має бути саме *понятійне поле*, способи і засоби його інтелектуального конструювання. Пояснюється це тим, що часто “гра” вживається як слово суто риторично чи навіть механічно (скажімо, промовляється для годиться, є мовленнєвим штампом чи своєрідним закляттям). Крім того, замість повноцінної гри

1 – гра як важливий засіб первинної соціалізації дітей і юні, їхньої успішної адаптації в культурі; долучає їх до дотримання культурних норм і канонів дорослих, до відтворення і розповсюдження взірців та еталонів поведінки, спілкування, діяльності, вчинків, що сприяє їхньому поетапному входженню в продуктивне суспільне життя

4 – гра як культурно-ціннісне уможливлення творчого пошуку та інноваційної діяльності, що вивільняє свідомість гравця із-під ярма штампів, схематизмів, стереотипів, сприяє побудові ймовірнісних моделей досліджуваних явищ, конструюванню нових художніх чи філософських систем, спонтанності в оперуванні значеннями, смислами, концептами, культурними кодами та психічними образами



2 – гра як сфера емоційно насиченої комунікації і зацікавленого спілкування, котра знайомить, поєднує і взаємно збагачує людей різних статі і віку, з різним соціальним положенням і професійним досвідом, різних уподобань, здібностей, світогляду, фахової компетентності

3 – гра як часопростір збереження і відтворення як архаїчних навичок і вартостей, що втратили із плином часу свій первинний практичний смисл, **так і суто ментальних етнонаціональних рис та особливостей,** котрі не актуалізуються в інших типових видах діяльності (навчання, праця, відпочинок)

Рис. 1.
Основні функції гри у системі культури

почасти маємо ігровий хід чи трюк, тому що будь-яка гра – це “сутнісно перевертень” (С.А. Смирнов) і не схоплюється цілком та відразу, тим більше заднім числом, після її здійснення-екзистенції. Проте, як очевидний факт культури, вона може бути окреслена, осмислена, описана, відновлена, створена. Тому полісемантичність слова “гра” – це лише матеріал для наукового поняття і для знання гри як культурно-мислєдїяльного утворення. Цей момент аргументує Й. Хейзінга, зауважуючи, що англійське play має древній етимон plegen, котрий фіксує вихідний буттєвий смисл гри [150]. За своїм екзистенційним призначенням гра – це завжди певне ризиковане прагнення до виходу людини із буденності, до межі чи на межу власного буття, певний екстаз й самоосягнення нею своєї особистісної долі-історії (див., скажімо, детально образ долі в поетичній творчості Тараса Шевченка [51]), злет-трансцендування у світ людської екзистенції, крок ризикований, сакральний, глибинний, здійснюваний у власному часопросторі та оповитий своєю мовною тканиною. У вершинних формах буттєвості цей ігровий екстазис сильно замішаний на любові, на пристрасті, що можна порівняти з еросом

космосу у Платона. Однак у цьому аналітичному контексті щонайсолодші любовні забави – лише скупа подоба такому міфу-грі. У будь-якому разі така ризикована справа, як гра людини із життям і смертю заради осягнення своєї екзистенції, влучно описана у вищезитованому творі Г. Гессе [84]: касталійцями, як замкненим у собі науковим товариством, побудована модель тотального ігрового світу, локалізованого у просторі республіки вчених, який, подібно до чорної пустки, центрує на собі увесь глобальний світ.

У такий спосіб, аргументуючи виняткову наскрізну роль гри в культурному становленні людства і зважаючи на евристичну цінність ігрових моделей соціальної та культурної динаміки у розвитку суспільного повсякдення, виокремимо чотири основних функції гри у системі сучасної культури (рис. 1). Це тим більш важливо, що грі протистоїть не серйозність, як думав Й. Хейзінга, а насилля. У ці близькі до нас грудневі 2013 – лютневі 2014 року дні, зважаючи на революційну ситуацію в країні, кожен громадянин у повному унаочненні дій державної влади побачив, наскільки насилля спотворює крихкий світ законослух-

няного соціального організму, деморалізує суспільну свідомість, насаджуючи новий антисвіт агресії і ворожості. Натомість гра своєю *подієвістю* виключає насилля й долучає гравців і спостерігачів до взаємоповаги і толерантності.

Однак гра, зважаючи на її тотальну присутність у суспільному повсякденні, закономірно є предметом дослідження різних наук і наукових дисциплін, котрі висвітлюють її виникнення, розвиток, функціонування і самоорганізацію із чітко уконкретнених предметно-змістових позицій. Іноді це приводить до *методологічної капсулізації* отриманих теоретичних побудов, а відтак і до невиправданої локалізації концептуальних узагальнень, що спотворюють істинну *онтофеноменологічну картину гри як даності* (себто даності-заданості). Яскравим прикладом тут є в цілому оригінальна психологічна *теорія ролівої гри* російського вченого **Д.Б. Ельконіна** (1904–1984) [165]. Витлумачуючи гру у рамках культурно-історичної психології свого вчителя **Л.С. Виготського** (1896–1934) і з позицій діяльнісного підходу (**О.М. Леонтьєв** (1903–1979) та ін.), коли вона визначається як така діяльність, котра властива дитині дошкільного віку, кристалізується зі створених з допомогою уяви ситуацій і сутнісно є символічним відображенням того, що дається їй буденно, досвідно, він, проте, висновує таке: “...в сучасному суспільстві дорослих розгорнутих форм гри немає, її витіснили і замінили, з одного боку, різні форми мистецтва, а з іншого – спорт” [165, с. 20].

Очевидна помилковість цього ельконінського висновку, беручи до уваги все виголошене у даній дослідницькій роботі, не викликає сумніву. Приємно констатувати, що на це вказує й **П.А. М'ясоїд** (нар. 1951) у першому томі фундаментального підручника “Курс загальної психології”, констатуючи, що достатньо хоча б “згадати роліві онлайн ігри, які проходять у віртуальному просторі й учасниками яких є не лише діти, а й дорослі. Окрім того, існують ділові ігри дорослих, що відтворюють зміст певної професійної діяльності і набувають поширення у зв'язку з необхідністю підготовки і підвищення кваліфікації кадрів... Є теорії, які розширено тлумачать поняття гри. Прикладом тут може бути теорія трансактного аналізу Е. Берна” [12, с. 384]. Причому в останньому випадку цей славний український психолог присвячує окремий змістовий блок висвітленню засадничих концептів, принципів, про-

цедур цієї відомої теорії [див. 12, с. 433–437], а саме з'ясуванню Бернових понятійних конотацій (як відрефлексування додаткових значень мовних одиниць, категорій) про *психологічні ігри* як про форми поведінки, до яких вдається людина під час спілкування, про специфічні стани свого Я або Его-стани – Батько, Дорослий, Дитина, про життєві сценарії як способи планування і здійснення нею свого життя, про спілкування як сукупність трансакцій, тобто угод між людьми, що покликані привести до позитивного результату, в тому числі й про “приховані” трансакції, котрі виникають у випадках, коли люди говорять одне, а мають на увазі інше, і про те, що саме у цьому разі стаються й відбуваються ігри, у яких кожен учасник прагне отримати вигреш, який не завжди досягається, що почасти закінчується драматично, а то й трагічно. Причому **Ерік БERN** (1910–1970), вказуючи на безмір способів, стилів та операцій ігрового поводження людини у світі, залежно від ситуацій спілкування як форми його оприявнення, виокремлює й описує низку великих груп: “Ігри на все життя”, “Подружні ігри”, “Ігри в компаніях, на вечірках”, “Сексуальні ігри”, “Ігри злочинного світу” та ін., а також аргументовано доводить, що в будь-якій грі є своя “теза” (опис гри з позиції її учасника), “антитеза” (відсутність заборон в описі), “мета” (набування впевненості у собі), “ролі” (визначені одним з трьох Его-станів – Батька, Дорослого, Дитини), “трансактна парадигма” (форма “прихованої” трансакції), “ходи” (зусилля, які докладаються задля виграшу); та й адекватно зрозуміти гру й надати допомогу людині можна лише в ході розгортання психотерапевтичної ситуації [68]. І все ж, як пише у післямові перекладач названих робіт на російську М.П. Папуш, “...Берн докладно не пояснив ні те, що таке ці самі “ігри”, ані тим більше, що з ними робити... Перше, суто емоційне відчуття, яке у мене з'явилося, коли мені вдалося сформулювати для себе власну теорію бернівських ігор... – це відновлення приголомшливого враження від того, наскільки вся тканина нашого життя ними пронизана” [124, с. 358–359].

І ще на один розповсюджений *ігровий стереотип* указує **Сергій Смирнов** (нар. 1955), розглядаючи проблематику *онтології гри* [141]. Він полягає у тому, що гра розуміється як *світ фантазії*. Однак в онтологічному форматі витлумачення “гра постає не просто як нефан-

тазія, а сама що не є реальна дійсність, що зводиться до практики постійного породження нових світів, розсування нового буттєвого горизонту, можливого як екстазис, як вільний *екзистенційний акт-учинок*. *Ігровий світ* – це новий проект буття. Причому наявність такої можливості *ігрового проектування* і задає смисл людському буттю. Ігровий світ відрізняється від неігрового не у плані буття речей, а в плані *буття свідомості*, не за зовнішніми ознаками (скажімо, добровільність – недобровільність, серйозність – несерйозність тощо), а за ігровим механізмом і статусом людини у цих двох світах” [141, с. 30]. Ось чому розмежовувати гру і негру на світ фантазії і світ реальності означає знову ж таки вестися на *маневр перевертня-гри*, піддаватися споглядальній омані, жити ілюзіями. Найголовніше тут те, що “гра – це не просто реальність, а збільшена реальність, більш повна і згущена, пронизана чистим повітрям первовічного буття” [Там само].

Водночас існують й інші *омани споглядання*, що тиснуть своєю очевидністю на свідомість людини і настирно вимагають назвати грою ті явища, які нею сутнісно не є. Мовиться перш за все про вовтузню тварин, розваги дітей (не плутати їх із рольовими іграми), різні форми потіхи дорослих (мовленнєві, еротичні, кінестетичні та ін.). Процесно гра постійно змінює свої узмістовлення, характер, формовияви, темпоритм. Тому не природа “грає фарбами” (наприклад, “гра” світла і тіні, хвиль і променів світла), не звірі і птахи грають, а “сама гра грає свідомістю людини” (І.Є. Берлянд [67], С.А. Смирнов [141] та ін.). І це легко пояснити, зважаючи, з одного боку, на метафоричність нашої мови, з іншого – на певну сукупність опрацьованих кожною особою *гештальтів* (тобто цілісних образів) *поведінки*. Так, якщо окремий гештальт зовнішнім чином схожий із фактом навколишнього світу, то нам здається, що тварини сміються, плачуть, сумують, радіють, що дерева розмовляють і співають, що листя шепчуться, що море вирає хвилями, а небесні світила танцюють. Насправді маємо ту психологічну ситуацію, коли в нашій свідомості напрацьовані й актуалізуються відповідні *гештальт-мислєсхеми* – сміху, плачу, радості, жалю, говоріння, шепоту, танцю, котрі закономірно оживляють об’єктивне довкілля, здушевлюють предметно сконструйований у рамках окультуреної свідомості світ.

Більше того, коли нам здається, що весь світ довкола грає чи принаймні вирає смаками, звуками, фарбами, формами, динамікою змісту чи матеріалу, то є підстави говорити про *ігровий гештальт* як окремий теоретичний конструкт філософування. С.А. Смирнов цей важливий методологічний крок у пізнанні онтичної природи гри аргументує так. “Ми видаємо *квазіігри* за дійсність гри, виходячи із суто спостережуваних ознак. Це те ж саме, що визначити людину як “істоту двоногу і без пір’я”, забуваючи її соціальну і культурну природу. В цьому разі ми маємо перед собою ефект склеювання, характерний для всілякого *квазірозуміння*. Якщо особа дізналася про щонебудь, порівнявши сприйняте з відомим за зовнішніми ознаками, то вважає, що вона зрозуміла. Насправді ж вона здійснила асоціативну підгонку різних буттєвих утворень. В ігровому гештальті ми поєднуємо плескання риби у воді, вовтузіння дітей у пісочниці, метушню кошенят, оптичні ефекти світла і тіні – і називаємо все це грою. У кращому випадку тут ми маємо метаформу, мовленнєву гру, в гіршому – помилку розуму, який укотре виявився ошуканим грою-перевертнем” [141, с. 30].

Із сказаного логічно випливає, що гра – це не просто форма, прийом, метод, засіб чи інструмент життєздійснення людини на різних стадіях її онтогенезу, не забава тварин і птахів й, тим більше, не оптичні ефекти, а *найнеобхідніша серцевинна якість людського буття*. Без такої максими теоретизування важко створити реалістичні онтологію та антропологію, вчення про буття людини. Окрім того, безпідставно всю культуру, всі її оприявлення та формовияви зводити до *феноменів гри*, як до цього прагнув Й. Хейзінга. Абсолютно правий С.А. Смирнов, котрий стверджує, що гра не рівнозначна мистецтву, ритуалу, релігійному культу, спорту. Натомість вона має бути інтелектуально осягнена із самої себе, а не прирівняна до тієї чи іншої форми чи стилю життя. І хоча для цього є всі підстави – виникає ілюзія, що весь світ – гра, усе ж справа не в тому, що психологічно вона повсюдно захоплює масштабні території вкрай багатоманітної за формовиявами соціальності конкретного повсякдення, а в тім, що в ній є свій *буттєвий пласт*, свій *gimus*, свої закони і правила, механізми і процедурні моменти хронотипного перебігу. Вочевидь мав рацію Г.-Г. Гадамер, для якого *суб’єктом гри* є не гравець, а сама гра, котра має над ним пріоритет,

заповнює його своєю аурую, природною екзистенцією; ось чому більшою чи меншою мірою завжди існує *шарм гри*, коли людина свідомо йде на ризик, який полягає у тому, що сама гра може її переграти [див. 79]. Але найважливіше, що гра, мов дволикий Янус, має два обличчя: з одного боку, в неї є своя організованість і свої канони, з іншого – кожна дитина дошкільного віку знає, що вона грається і що організовує свої ігрові дії. І це прекрасно ілюструє своїми прикладними розвідками відомий північноамериканський психолог **Ерік Еріксон** (1902–1994): гра дає змогу дитині “бути організованою системою, усередині якої вона сама собі господар, тому що виконує свої власні накази”; як *функція ego*, вона становить спробу синхронізувати соматичні і соціальні процеси із самістю (the self), її призначення – “породити галюцинацію влади ego й, до того ж, здійснювати її у пограничній реальності між фантазією і дійсністю...”; звідси загальний висновок: до беззаперечних володінь гри відноситься лишень тонкий краєчок нашого існування [166, с. 199–200].

Отже, незважаючи на окреслені вагомими здобутками філософської думки в осмисленні гри як феномену культури і світоглядної універсальності, усе ж не до кінця з’ясованим залишається питання побудови еталонно *досконалої моделі гри* як прообразу століттями омріяного мислителями благодатного світу людської життєдіяльності, у якому владарюють свобода, демократія, відповідальність, соціальна справедливість, гуманність, толерантність. Інакше кажучи, яким буде завтрашній день не лише самобутнього світу гри, а й усесвіту людського буття, всеохватно наповненого сьогодні ігровими формами, методами, засобами, квазіситуаціями й артефактами? І де той *позитивний нерв ігrogenези*, інтелектуальне облагородження якого розширить *горизонт осмислення буттєвої присутності людини* у сьогоднішні в двох вимірах – благодатного, тобто за-даного – небесного, божественного, та емпіричного, себто даного – земного, смертного? Так, власне, і постає *онтофеноменальна данність гри* як проблема проблем.

Водночас авторами напрацьований певний матеріал філософського і соціогуманітарного спрямування у рамках вихідних етапів виконання, починаючи з 2013 року, держбюджетної теми “*Організаційно-діяльнісна гра як інтегральна умова розвитку професійної креативності студентів сучасного ВНЗ*” [53]. Зокрема, щонайперше нами вивчена

ігрова форма професійної мислєдіяльності як культурний феномен [54; 56] й обґрунтовано вітакультурне постання цього різновиду гри як форми розвитку професійного мислення [52; 55]. Крім того, одним з авторів окремо висвітлені сутність і поліфункціональність гри, методологічно обґрунтовані *циклічно-вчинкова модель гри* як учинення у логіко-змістовій наступності ситуаційного, мотиваційного, діяльного та післядіяльного періодів [47] і тематично аналогічна їй нова *типологія ігор* [33]. Відмінністю цього дослідження, котре у зняттю вигляді охоплює увесь раніше здобутий авторами *корпус знань про гру і знання гри*, є його програмний характер. Мовиться, власне, про контури *авторської науково-дослідної програми*, яка зреалізовує принципи міждисциплінарності і поліпредметності, теоретичної фундаментальності і логіко-змістової відрефлексивності, а головне – пропонує новаторський, *циклічно-вчинковий, методологічний підхід* із самобутнім осереддям – *категорійним профілем* спільної наукової творчості.

Мета дослідження: обґрунтування *нової методологічної стратегії* до реінтерпретації гри як по-дії, феномену і категорії культури, а саме зреалізування *циклічно-вчинкового підходу* до пізнання і конструювання гри як учинення в онтофеноменальному форматі людської екзистенції.

Вказана мета конкретизована у трьох **завданнях**:

– створити на чітких методологічних засадах *модель повного учинкового циклу гри як онтофеноменальної данності*;

– розробити, зважаючи на запропоновану модель учинкового циклу ігрового практикування, *нову типологію ігор*;

– окреслити головний *понятійно-категорійний ресурс гри* як світоглядної універсальності.

Методологічну оптику чинного дослідження становлять чотири складники: а) філософсько-психологічна *теорія вчинку В.А. Роменця* (1926–1998) [17–20] і напрацювання, здійснені українськими і російськими науковцями в напрямку збагачення цієї теорії [15–16]; б) *системомислєдіяльнісна методологія*, у тому числі теорія і практика організаційно-діяльнісних ігор **Г.П. Щедровицького** (1929–1994) та його філософської школи [58–60; 134–135; 156–164]; в) *вітакультурна методологія* з її концепцією професійного методологування, що запропонована одним із авторів в останнє десятиліття [3; 4; 28; 36; 39; 40]; г) *циклічно-вчинковий підхід* у розвитку науки (передусім

соціогуманітарної, наукових шкіл і творчого шляху видатних мислителів) з його базовими принципами, концептами і закономірностями, що нещодавно обґрунтований у низці публікацій одного з авторів [24; 37]. Крім того, обстоюючи універсальність юнгіанського *принципу кватерності* не лише для наукового пізнання, а й для будь-якого зрілого філософування [7; 27; 46], відштовхуємося від логічної наступності і змістового взаємодоповнення принаймні чотирьох філософських учень: онтологія – феноменологія – епістемологія – методологія, що виходить за рамки завдань цього дослідження і потребує окремого детального висвітлення.

1. МЕТОДОЛОГІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ГРИ ЯК УЧИНЕННЯ: ЗАІСНУВАННЯ ЦИКЛІЧНО-ВЧИНКОВОЇ МОДЕЛІ

Засадничим моментом постановки будь-якої методологічної схеми є співвідношення в ній організаційно-діяльнісного плану, в якому існує місце для активності, так звана “позиція”, яку може займати людина, та об’єктного плану, в якому зафіксовано зміст, що живе за незалежними від людини законами. У форматі конкретної гри це означає встановлення пропорційності між об’єктним полем і конкретною особою (особами) як майбутнім гравцем (гравцями). Фактично у цьому разі мовиться про уконкретнення найбільш значущого співвідношення “Людина і Світ”, що непроминально цікавить філософію з давніх давен. А тому *гра, як і вчинок, – це спосіб існування людини у світі, спосіб самовідтворення буття*. Відтак гра як одна з трьох основних видів діяльності (поряд з учінням і працею) має *вчинкову організацію*, є за найкращих умов учиненням, подієва картина звершення якого починається з надання значення феноменам матеріального світу, тобто з *ігрової ситуації*. Далі значення, надане феноменам *ігрового ставлення*, але протиставлене їм як невідповідним, становить мотивацію ігрового вчинення, що спричиняє формування *поля гри*. Акт перетворення феномену особистісного вмотивування ігрового вчинення уможливорює сам *учинковий акт* як звершення діяння гри, де владарюють самовідданість і самозабуття гравця, інколи аж до екстатичного напруження. Завершення гри ще не означає зникнення ігрового вчинення, адже кожний гравець більшою чи меншою мірою усвідомлює результати пережитої гри та її наслідки для себе й інших.

Відштовхуючись від *логічної структури* вчинку у взаємодоповненні ситуаційного, мотиваційного, діяльного і післядіяльного (рефлексивного) компонентів [13; 15–20] і зреалізовуючи принципи та закономірності циклічно-вчинкової динаміки розвитку соціогуманітарного знання [24; 37], є підстави визначити чотири етапи методологічної схеми будь-якої повноцінної **гри як учинення**.

1. *Ситуаційний етап ігрового вчинення – виникнення ігрового відношення*.

На початку гри людина, щонайперше, роздвоює себе на “власне себе” і “гравця”. “*Гравець*” – це та його субособистість, котра буде грати на *ігровому полі*. Таке розмежування дуже важливе, адже ніхто ніколи не грає у грі “цілком”. Мовиться про постійну присутність *рефлексивного усвідомлення* роздільності “ролі” (маски), що живе за законами гри, і зовнішньої людини, котра грає цю роль. Свідоме роздвоєння на “себе самого” і на “себе-представника гри” характеризує феномен *ігрового ставлення* “до” та “у” локалізованому світі. Більше того, цей поділ на себе і на маску, на свої думки, пристрасті, смисли і своє лицедійство є настільки загальним для людського життя, що буденно дуже рідко люди, взаємодіючи між собою, говорять відкрито, щиро, відверто. Не випадково Г. Гессе висновує, що “будь-яке пояснення, всіляка психологія, усякі спроби розуміння потребують... допоміжних засобів, теорій, міфологій, лукавства” [цит. за 100, с. 242]. Отож уся система стосунків між ними пронизана взаємодією “масок” і “личин”. Тоді особа, яка діє щиро і відверто, потрапляє у положення “ідіота” (1862) – князя Мишкіна, зображеного Федором Достоєвським (1821–1881).

Людина, починаючи *ігрове дійство* у ситуаційно невизначених обставинах (створюючи новий образ ситуації), майже завжди змушена використовувати свого “репрезентанта” як інструмент (індикатор) у новому полі, вже заздалегідь припускаючи, що його доведеться змінювати у процесі розгортання гри. Отож ситуація як певна просторово-часова конфігурація сил, смислів, дій і “найвищий рівень єдності динамізму середовища і людських пристрастей” [18, с. 728] характеризується для потенційних гравців певною *проблемністю*, вимагає особистого пристосування до неї, що вимагає не лише її адекватного означення, а й формування *ігрового ставлення* до локалізованого ігрового доквілля, що уможливорює вмотивоване особисте *самовизначення* кожного гравця, ігротехніка, присутнього.

Невідповідність правил, за якими діє новий носій, викликає боротьбу між учасниками, у якій зброєю є здебільшого самі “репрезентанти”, їх зміна чи заміна, взаємний рефлексивний розрахунок. Це природно надає ігровій ситуації певної *конфліктності*, перш за все внутрішньої, що більшою чи меншою мірою виявляється зовнішньо (у репліках, рухах, міміці, емоціях гравців). Тому якщо описувати подібні *ігри-вчинки*, то, крім понятійно-категорійного ладу філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця, треба максимально задіяти добре розвинений й адекватний епістемний апарат *теорії рефлексивних ігор*, розробленої **Володимиром Лефевром** (нар. 1936) [107]. У будь-якому разі завершення цього стартового подієвого моменту гри пов’язане із чітким розрізненням двох субособистостей: людини, яка створює гру, і людини, котра в неї грає. Остання субфігура вельми культурно значуща, на що свого часу звернув увагу ще Й. Хейзінга: “Софіст... – це наступник тієї головної фігури архаїчного культурного життя, яку ми почергово називали пророком, шаманом, ясновидцем, Чудотворцем, поетом, і яку будемо й надалі іменувати краще “vates”...” [150]. Однак, і це очевидно, формування *ігрових стосунків* ще не означає появи самої гри, але однозначно вказує на з’яву її своєрідного стартового майданчика для актуально здійснюваного *ігрового вчинення*, що охоплює зовнішнє довкілля (головно об’єктивні умови), суб’єктивні обставини (задіяних осіб і стосунки між ними) і психодуховні зусилля людини як гравця вийти за межі цих об’єктивних умов та суб’єктивних обставин і перетворити їх на чинник становлення і здійснення *гри як учинку*. Причому ігрова ситуація, хоча й позбавляється своєї значеннево-сислової домінантності, все ж не зникає, а продовжує існувати у своїй змінній якості, функціонально й змістовно підпорядковуючись логіці ігрового вчинення аж до моменту його завершення й до ініціювання нової гри. І тут “конкретним психологічним механізмом і результатом самовизначення людини в ситуації є мотивація” [15, с. 121].

Отже, звершення гри як учинку розпочинається із виділення у грі двох просторів – видимого речового поля і невидимого особистісно-сислового та їх значенневого розрізнення. У результаті утворюється бінарність (подвійність) значущостей, яка визначає *ситуацію як ігрову*. Розгортання останньої відбувається внаслідок взаємодії між фено-

меном і ноуменом, їх взаємного переходу [13, с. 387]: видиме поле гри та її невидима сислова тканина спричиняють зміну вихідної *ігрової позиції*, а отже й динаміку значень феноменальних миттєвостей гри, водночас ситуативно створюючи напруження, активність і спрямованість дій гравців. І якщо в буденному житті людина оперує речами та їх соціальним змістом, тобто реалізує відношення “рід – смисл”, то у грі відбувається *ігрова інверсія* цього відношення: гравець оперує більше смислами, котрі владарюють над речами, й у такий спосіб утверджує змінене відношення, а саме “сисл – рід”. Іншими словами, у ситуаційно обрамленій умовами і правилами започаткованої гри відбувається вихід, екзистенціювання із речового, видимого, феноменального світу у світ знаків-символів, метафор, і через нього – у світ культури, осереддя якої і становить суб’єктно актуалізований простір символів. Уже на початках ігрового вчинення значення слів дрейфує, символізується, себто удієвлюється ігрова інверсія, коли живе екзистенційне поле започаткованого ігрового дійства депланує від речей та їх значущості до сислової символічності та її виняткової, хоча і змінної, важливості для учасників і спостерігачів гри. Вони починають жити головно у *штучному сисловому полі*, котре дисонує видимості, а їх онтичне накладання та екзистенційна інтерференція породжує статуси, ролі, “іграшки”, “призи”.

2. *Мотиваційний етап ігрового вчинення – формування поля або часопростору гри.*

Відновлення гри полягає перш за все у визначенні об’єктивної сфери, тобто того, які ще сутності, крім інших людей, будуть задіяні в неї, та у свідомому спонуканні гравців до *ігрового практикування*. І тут постає основна антропологічна *мета гри* – вільна реалізація бажань і домагань людини. Ось чому, формуючи гру, вона починає внутрішню роботу з приведення непідвладних їй сил і предметів у розмірний власним зусиллям стан. Робиться це через створення “репрезентантів” або “носіїв” цих сил і предметів у грі: ролей, вболівальників, ампула – для людей, об’єктів і моделей, для сил природи, іграшок, для окремих долучених предметів. Скажімо, дитина замість коня, з яким вона не дасть ради, бере пруттик, дівчинка, котра не здатна впоратися із живим немовлям, маніпулює лялькою. Вчений, будучи не в спроможності експериментувати планетами або мікрочастинками, створює теоретичну модель. Слабкі люди на карнавалах стають всесильними королями, попелюшки – принцесами.

“Призначення мотивації, зауважує В.А. Роменець, – перебороти конфліктність ситуації та прийняти рішення діяти певним чином” [18, с. 762], а її психологічне ядро – *боротьба мотивів*, що задіює механізм перетворення ігрової ситуації і спричиняє тому внутрішньому вмотивуванню, що відповідає прийнятому гравцем ідеалові – або одержати задоволення, або самореалізуватися, або перемогти й здобути винагороду чи славу. Загалом “мотиваційні доводи “за” і “проти” тривають доти, доки людина починає діяти. Тоді вона концентрується у своєму духовному єстві, входить в екстаз учинку. Починається його звершення. Тепер уже мотивація переходить у витримку, волю, що сприяють здійсненню мети” [15, с. 122].

Відтак численні здобутки і досвід культурного життя людства спрямовується на вирішення цього грандіозного завдання: внутрішньо перетворити непосильні людині речі соціального повсякдення в “іграшки”, кардинально переорієнтувавши її *внутрішню мотивацію*. Таке перетворення – основний процесний акт становлення гри, що згармонізовує домагання й можливості, бажанням і волю: людина має право входити у гру і виходити з неї, вона сама своєю особистістю і своїми правилами встановлює *межі гри* (щораз ситуаційно різні), плекаючи її через власний *мотиваційно-ціннісний фільтр*, причому навіть тоді, коли використовує стандартний ігровий набір. Отож усіляка гра співмірна людині, яка в неї грає. Як тільки ця співмірність порушується, то гра зникає, натомість виникає примус, диктат, убивство, нісенітниця. А.А. Брудний з цього приводу констатує: “Гра створює світ рівнопотужний дійсному. Звісно, не рівний йому за гігантським розмірам і різноманіттям. Але за значенням, головно через прийняті умови, аж ніяк не слабший для тих, хто грає... Гіпотетично гра – це спосіб існування іншого світу, точніше – лише один із таких способів. Є також і той світ” [62].

Назване перетворення все ж не стільки акт, скільки акорд: у грі це постійне *психоемоційне напруження*, постійна “агонія” між прагненням гравця підпорядкувати собі репрезентантів зовнішнього світу і їхнім безпосереднім життям за законами природи, суспільства, долі. Ця внутрішня драматичність *ігрового вмотивування* породжена неможливістю повного підпорядкування всіх сил гри як онтофеноменального дійства людині. Але в даному процесі у стартуючого гравця виникає усвідомлена межа

між тим, що вдається зробити, і тим, що залишається ззовні. Це – *мотиваційна межа* гри, що задає *актуальне ігрове поле*. Хоча зрозуміло, що становлення гри може бути і невдалим, коли, скажімо, невдача полягає в “*іграшковості*” створеного поля: репрезентанти втрачають свою кореспонденцію зі світовими силами, з ними вже не треба боротися, вони повністю підвладні граючій особі, котра нічим не ризикує, взаємодіючи з ними. У цій ситуації мотиваційне поле гри зникає – вона втрачає смисл. Водночас невдача може виявлятися в “*грайливості*”, коли у свідомості гравців виникає ілюзія, що вони можуть маніпулювати якимись предметами, але насправді відсутні відносини “предмет – ігровий репрезентант”. І крайній варіант: невдача у спробах брати участь у становленні гри спричиняє ситуаційне божевілля, коли людина перестає відчувати межу між її носієм і самим гравцем як “*господарем*” ігрової ситуації.

Отже, *мотиваційно-ціннісний фільтр* гри утворюється, з одного боку, як актуалізоване бажання гравця здолати напруженість ситуації невизначеності у співіснуванні під час очікуваного ігрового дійства матеріального та особистісного світів, з іншого – як *переупредметнення речей*, задіяних до гри, та їх використання як її носіїв чи власне іграшок. Причому нове значення, що надається речам-феноменам, але протиставлене їм як невідповідним, і становить головний нерв *мотивації ігрового вчинення*, котре є закономірним продовженням ситуації першопочаткового ігрового відношення. Наприклад, дівчинка грається з лялькою, що у її грі постає не просто як річ, а як іграшка, тобто як та річ, що заміщає собою іншу упредметнену річ (це і є акт переупредметнення), до того ж більшу не тільки за своїми розмірами, а й за соціальними вагомністю та призначенням – людське немовля. Або хлопчик оперує й поводить із палицею як із такою річчю, що поіменована *конем*, вкладаючи у неї суто ігровий смисл – “кінський”. Інакше кажучи, в названих випадках має місце вживання речі не у її прямій (речовій) функції, а в ігровій, смислово сконструйованій. Річ чи предмет стає іграшкою, перейменовується, а відтак змінюється її чи його значення-цінність. Той *символічний смисл*, якого набуває іграшка, кристалізується в новому імені використаної речі, що й визначає увесь наступний сценарій гри з нею. Отож ім’я від однієї речі – передбачуваної, але поки

що відсутньої у цьому предметному просторі, – переадресується до іншої. Цей важливий момент ігрового мотивування Л.С. Виготський позначив так: “силою однієї речі крадеться ім’я в іншій”; гравець у зацікавленій ігровій дії розмежовує думку про ці дві речі і починає діяти від власного сконструйованого смислу, а не від речі. Саме цей зсув у *смисловому полі* Лев Семенович називає “заставою та підґрунтям свободи”. І справді, свобода народжується в осмисленій предметній дії, одночасно гра й задає цей *простір свободи*, у якому ідея стає афектом, котрий переходить у союз жади і діяння: людина-гравець починає творити світ за власними образом і подобою [див. 77].

3. *Дійовий етап ігрового вчинення – замикання гри та постановня світу ігрової діяльності.*

Поява особистісно вмотивованого *ігрового поля* – це актуальна наявність у ньому найрізноманітніших *предметів*: “гравців”, людей (які не розуміють, що йде гра, і які грають та якими грають), ігрових предметів (репрезентантів), просто звичайних предметів. Тому найважливіший наступний крок у становленні (тобто у стані оновлення) гри – *діяльно замкнути цей простір*, учинково зробити його самодостатнім і відтворюваним. Замикання має бути і діяльно-операційним (будь-які дії всередині гри мають викликати винятково ігрові діяння), й об’єктним (усі предмети, якими можна і треба маніпулювати, повинні бути ігровими, при цьому не можна використовувати зовнішні предмети без перетворення їх у співмірні граючій людині, тому що це руйнує гру). Загалом проблема встановлення повноти ігрового часопростору – один з найбільш тонких моментів у *мистецтві творення гри*, у тому числі й організаційно-діяльній.

Так, скажімо, розписаний у програмі ОДГ за часом розгортання *ігровий процес* тут спочатку реалізується як робочий, що сутнісно полягає у виконанні групами завдання на отримання конкретного інтелектуального продукту, що актуалізує проблемну ситуацію і постановку проблеми, далі характеризується переходом у *рефлексивний простір* та фіксацією відмінних позицій на способах їх розв’язання й на засновках цих відмінностей, а потім *основним процесом* в екзистенційному перебігу гри стає більш ґрунтовний аналіз проблемної ситуації, що забезпечує методологічний зсув у ході розв’язкового функціонування ОДГ. Причому “нічого не може завадити грі, всі збої у робочому процесі слугують

матеріалом для гри і вимагають методологічного опрацювання проблемної ситуації” [82, с. 381]. Отож і тут маємо реальний перехід двох попередніх базових моментів постановня ігрового дійства – ситуаційного і мотиваційного у *вчинковий ігровий акт*. Саме із постановки цілі-завдання групам (керівників, методологів, іротехніків та ін.) й розпочинається *ігрова дія, а відношення цілі і засобів* колективного мислення “глибоко визначає характер самого вчинку” (В.А. Роменець) [13, с. 389]. Ось чому **Л.М. Карнозова** (нар. 1951), підкреслюючи *культурне значення* ОДГ, висновує й таке: “У цьому штучному світі можна було спробувати пожити інакше. Тому, наразі, важливо розрізнити “гру” і “життя”, не плутати одне з іншим. Гра, розкриваючи наші потенційні (потаємні?) можливості, постає...нам нові життєві ресурси. Основний ефект оргдіяльній гри був, загалом-то, навіть не в отриманні нових мисленнєвих форм і змістів (над цим треба було працювати далі, після гри), а у виникненні нових смислів, котрі давали вражаючу енергетику – жити, мислити, відчувати, розуміти” [82, с. 399].

Процес учинкового уреальнення замкнутого світу гри (зі своїми простором і часом, гравцями і присутніми, наборами речей (репрезентантів) та ідей) здебільшого спричиняє здійснення низки суто *ігрових заходів та операцій*, які не мають кореспондента (“господаря”) у природному (наприклад, костирник, карти та інші гральні предмети). До того ж обмежений простір і час гри не означає наявність бідного набору варіантів розвитку подій. “Хороша” гра вбудована на тому, що, кореспондуючись зі своїм “господарем”, *ігрові репрезентанти* діяльно породжують усе нові і нові смисли та варіанти розвитку подій у грі. Для порівняння “речі культури” (ноти, цифри, письмена), якими маніпулюють кастальці у грі в місору (Г. Гессе), можна складати зовсім мимовільно. Однак будь-яка комбінація “репрезентантів”, або носіїв ігрового вчинення, повинна мати хоча б потенційну можливість скластися, якщо такого немає, то неможливо вловити *смысл гри*. Тоді вона перетворюється на безглузде пересування нічого не значущих значків (див. твори Х.Л. Борхеса [71; 72]), і замість складної *культурної інтриги* з’являється безглуздий набір незначущих музейних смислів, які перебираються з важливим і багатозначним виглядом.

Особисто вмотивована, подією повноцінна гра, за В.А. Роменцем, – це зовсім не одномо-

ментний та одноякісний акт, а *дійство*, котре охоплює два етапи: а) підготовчий або внутрішньодіяльний, коли відбувається уявне смислопродукування гравцем того, що саме треба здійснити під час гри “тут і тепер”, що передбачає мисленеву побудову моделі конкретного ігрового вчинення і прогнозування його можливих наслідків; отож кожна наступна моментна подія виявляється не просто умовно, а є приводом до напруженого ігрового вчинення, яке, завершуючи причинний ланцюг постановки світу гри, процесно ліквідується як звершення *ігрової діяльності*; б) доконувально-діяльний, коли відбувається *звершення вчинку гри*, на що, зокрема, вказують, на думку В.А. Роменця, найяскравіші феномени – самовідданість і самозабуття, що почасти сягають рівня *екстатичного напруження*. “Саме екстаз учинкового самозабуття дає змогу людині витримувати найважчі випробування і переносити найпекельніші муки, що їх посилає їй доля” [18, с. 13].

Взагалі діяльне утвердження ігрових носіїв та їх “репрезентантів” – центральний момент гри. За втілення примітивних форм гри це ситуаційно-вмотивоване діяння трактується як процес “імітування”. І справді, гра породжує *віртуальні (імовірні) світи*, у яких з’являються неіснуючі актуально, але осмислені і можливі стосунки між “господарями”. У Х.Л. Борхеса є блискучі ілюстрації породження віртуальних світів (“Вавилонська бібліотека”, “Сад стежок, що розходяться”). Окрім того, гра “репрезентантів” здатна змінювати зміст самих “господарів”. Так, наприклад, *військові ігри* (вчення) можуть призвести до того, що деякі види військ будуть просто ліквідовані, натомість будуть сформовані частини, яких до цього взагалі не було. Отож гра створює власний світ як нескінченний, хоча її простір і час здебільшого обмежені, а тим більше у вчинково-діяльному наповненні.

Реальне втілення гри в житті – квінтесенція ігрового вчинення, що надзвичайно різноманітне і практично завжди вимагає специфічного утворення, себто *генератора гри*. Передусім, для того щоб гра відбулася, потрібні люди, які є її учасниками (глядачі в театрі, гравці і глядачі у спорті, слухачі музичного твору, диспутанти, опоненти в роботі “круглого столу”) і які викликають *ігрові відносини і стосунки* (здатність до яких передбачається сформованою інституційно – люди вміють грати із самого початку). Водночас треба чітко вказати,

на що саме спрямоване і як реалізувати в даній грі *ігрове ставлення*. Саме цьому служать генератори гри, котрі містять “запечатані” чи “зашифровані” способи ігрового дійства, ігрові предмети, можливості діяльної участі кожного у грі. При вчинковому “розшифруванні” такого генератора упанорамнюється динамічний *світ гри* як самобуття онтофеноменальна данність.

Отже, серцевину удієвленого *ігроутворювального механізму гри* становить динамічне переплетення-поєднання принаймні чотирьох складників в *особистості гравця*: а) соціальної неігрової функції (власне його життя за межами гри), б) ігрової ролі, в котру він реально задіяний і котра забезпечує його вмотивоване ситуаційне екзистенціювання, в) образу носія ігрових форм і засобів як мисленевого, ідеального уможливлення гри, так і її діяльнісного, суто практичного зреалізування, г) особистісної позиції, котра охоплює ігрове ставлення, оцінку ігрової ситуації, самовизначення і смислове поле гри. У процесі гри людина, як не парадоксально це звучить, навчається у самої себе освоювати і добувати, упредметнювати і розпредметнювати, означувати і перейменовувати, до- і переосмислювати, а відтак розширює *смисломістові горизонти* власної свідомості, значеннєво і смислово збагачує осереддя власної особистості – Я і, щонайперше, *Я-концепцію* як центральну ланку її самосвідомості (**Оксана Гуменюк** [див. 5–7; 48]).

Водночас під час ігрового дійства особа розпадається на багато я, котрі проте не означають виконання нею лише зовнішніх соціальних функцій. Головне, що через *ігрові ролі* вона освоює предметний світ, збільшуючи свій особистісний психокультурних потенціал. Зокрема, граючи у лікаря, вчителя, повара чи космонавта, дитина не навчається професії, не тренується чи готується до життя, а через актуалізацію доступного їй *смислового поля гри*, жонглюючи іграшками і ролями, творить власний світ, забезпечує постановку свого культурного опертя в контексті полісмислового умістовлення перспектив власного особистісного розвитку. Ось чому саме осмислене ігрове діяння людини дозволяє їй не лише актуалізувати внутрішній простір особистісного культурного самовизначення, а й задіяти вчинковий ігropороджувальний механізм, що уреальнює *екзистенційний зсув у бутті*: в умовах гри людина потрапляє на кордон, тобто дещо вище тут-повсякдення, на один стрибок уперед за межу освоєного, або на одне смислове поле

свідомості далі інтелектуально узвичаєного. Імовірно, це найголовніша *онтологічна якість гри*, яка визначає крок-поступ розвитку особистості гравця, генезу його вчинково обрамленого мислення. Закономірно, що Л.С. Віготський назвав гру “магістральним шляхом розвитку мислення людини” [77], котра соціально стається й інтенсивно окультурюється у грі, через гру, з допомогою гри.

4. *Післядіяльний етап ігрового вчинення – рефлексія успішності / неуспішності гри.*

Рано чи пізно будь-яка гра завершується. Але щойно здійснена ігрова дія ще не означає завершення вчинку як онтофеноменальної цілісності. Гравцеві потрібно усвідомити, що відбулося, дати *самозвіт* про перебіг і результати гри. Гравець перемагає, стає переможцем, або ж отриманий результат є нічийним, невизначеним, а тому гравці розходяться, відкладаючи в часі нове ігрове зіткнення, або продовжують суперництво задля визначення безсумнівного переможця – сміливішого, сильнішого, кмітливішого, майстернішого. У будь-якому разі *рефлексія наслідків ігрової діяльності* – це логічне завершення гри як персоніфікованого вчинку, важливий підсумок переосмислення пройденого й пережитого і водночас ментальний чи суто *особистісний капітал* у розширенні як поля власних свідомості і самосвідомості конкретного гравця, так й *ігрової компетентності* і навіть майстерності.

У підсумку гри її учасник раніше чи пізніше запитує себе: “Чи сталася гра так, як я хотів, і що я здобув, виніс для себе з неї?”. І це природно, адже кожна особистість прагне бути *конструктором* свого життєвого шляху, творцем своєї долі-історії. А гра – *феномен суб’єктивний, особистісний*, що містить як рефлексивний план самопідтримки, так і формат особистих зусиль. Тому гра може відбуватися, але так і не здійснившись у свідомості того, хто в неї грає. Скажімо, літературний герой Лужин у **В.В. Набокова** (1899–1977), все життя перетворив на гру, котра його поневолила, захлиснула, проковтнула [див. 118]. Така *Пан-гра* перетворюється у монстра, що поглинає своїх гравців. (Нагадаємо, що від імені грецького бога Пана, покровителя пасухів, пасовищ та отар, походить термін “паніка”: Він викликав своїм гнівом “шаленство стад”, які під його впливом кидалися у вогонь чи прірву.)

Очевидно, що для учасників доконаної гри *наслідки* можуть бути пов’язані або із позитив-

ними емоціями і почуттями від факту задоволення відповідної потреби чи досягнення поставленої мети, або з негативними, коли результативно участь у грі є неуспішною (здебільшого через програш чи передчасний вихід зі гри). Однак саме у другому випадку, більше ніж у першому, *постігрова ситуація* примушує критично замислитися і принаймні визнати, що здійснена гра вичерпала лише один із безлічі векторів вчинкової активності, тому успіх попереду. “І це не може не бентежити, – пишуть В.А. Татенко і Т.М. Титаренко. – Саме тому кожний здійснений учинок на етапі післядії викликає у неї амбівалентні почуття, які зрештою стають психологічним підґрунтям для наступних учинків” [15, с. 123].

Вельми цікавою є *післяігрова ситуація ОДГ*. Річ у тім, що вона ковітально постає як поліцільова система, множинність цілей котрої задає головна мета – *розвиток мислєдіяльності*, що спрямована на осмислення й замовлення запиту-завдання, – від якої виводяться решта цілей: розвиток методологічної роботи, розвиток людей, задіяних у грі, а також більш конкретні цілі організаторів-методологів, замовника та окремих її учасників. ОДГ як метод і форма організації колективної роботи із виявлення і розв’язання проблем, домагаючись досягнення багатьох цілей, налагоджує *рефлексивний зв’язок* між різними процесами й у такий спосіб забезпечує “безпрограшність” гри: якщо можливо отримати продукт у рамках однієї цільової орієнтації, то наявна ситуація стає матеріалом для рефлексій, і гра отримує результат у просторі відповідно до спрямованих рефлексивних процесів у лоні *онтоекзистенційного перебігу гри*. “Обробка навичків рефлексивної роботи, – зауважує Л.М. Карнозова, – стає однією із цілей гри, це один із результатів, котрий забирають із собою учасники” [82, с. 376]. Отже, стосовно “обіграної” мислєдіяльності ОДГ являє собою *рефлексивний простір* подвійного спрямування – щодо наявної ситуації ігрової мислєкомунікації (ретроспективна) і стосовно майбутнього (проспективна).

Крім щоденних *проміжних оргрефлексій*, що задіюються з боку команди організаторів (аналіз виниклої ситуації, опрацювання методологічного та ігротехнічного змістовлень, накреслення сценарію на наступний день), обов’язковою є *підсумкова рефлексія*, зреалізована на предмет отримання нових мисленневих форм і змістів, котра розтягується в часі

на тривалий період після ОДГ як в індивідуальній дослідницькій роботі кожного з методологів, так і в діадній, тріадній, груповій. Причому *післядія оргдіяльнісного вчинення* розповсюджується не тільки на всеохватну рамку методологування – розвиток методології та її форм, засобів, інструментів, а й на розвиток *людини рефлексивної, вільної, відповідальної, діяльної*. Із цього приводу Г.П. Шедровицький у 1989 році говорив так: “Немає в нас у нашому реальному житті гри. В нас усе страшно серйозно..., у нас же все життя фіктивно-демонстративне. Ми всі робимо вигляд, що живемо, що працюємо, а насправді нічого не робимо. Це є наше повсякдення. А гра – справа вельми серйозна і з особливим змістом. Вона нам потрібна, тому що вона дає людям змогу жити – бодай “у пробірці”, але вільно. Гра вас може зробити людиною, якщо ви увійдете в неї... – так, людиною “у пробірці”. Однак той, хто прожив десять днів бодай “у пробірці” людиною, може залишитися такою [особою] й надалі, якщо запам’ятає, що це означає – бути людиною” [162, с. 22–23].

З метою унаочнити вищевикладене і водночас зосередити дослідницькі зусилля на сутнісних моментах *циклічного розгортання гри як учинення* нами побудована **теоретична модель** гри як онтофеноменальної данності (рис. 2), що у чіткій логіко-змістовій наступності і взаємодоповненні чотирьох періодів і синхронно відповідних їм восьми фаз процесного становлення, точніше – динамічно екзистенційного стану постійного оновлення, відображає логіко-структурний *цикл довершеного вчинку*. Зрозуміло, що окремим завданням найближчого майбутнього має стати конкретизація принципів (учинковості, метасистемності, циклічності, синергійності) та закономірностей до особливостей предметно-змістового наповнення пропонованої моделі за аналогією до того, як одним з авторів описана *цілісна парадигмальна картина* циклічно-вчинкової динаміки розвитку науки [див. 24; 26; 31; 45]. Наразі вкажемо на найпримітніші моменти.

По-перше, гри як онтофеноменальній данності притаманні щонайменше тринадцять розрізнявальних ознак, а саме – це (1) такий різновид фізичної, інтелектуальної та особистісної діяльності і відповідно (2) спосіб учинення, що (3) позбавлені практичної доцільності та життєвої прагматики, (4) вимагають

суворого дотримання системи правил, які (5) створюють специфічний ігровий часопростір, (6) пов’язані з гострими емоційними переживаннями гравців і спостерігачів, (7) спричиняють досягнення ними збуджено-екстатичного стану задоволення чи розчарування від гри, (8) надають граючій особі можливість самореалізувати власні сутнісні сили і можливості (9) за рамками актуальних соціальних ролей, де (10) її вищу цінність становить не результат, а сам процес ігрового діяння, (11) його безпосередня вчинкова подієвість, (12) екзистенція самовідданості і самозабуття гравця як (13) особистості та індивідуальності.

По-друге, гра – один із значущих для людини способів вираження діяльності та її універсального і єдиного осередку – *вчинку* (В.А. Роменець). Тому вона, маючи вчинкову природу, є важливою формою *особистісного існування* у суспільному повсякденні індивідів, груп, спільностей. Гра як учинення, задаючи умови, правила і суб’єктивні параметри перебігу ігрового процесу, тобто часопростір або *світ ігрового дійства*, має у форматі власного буттєвого уможливлення чотирикомпонентну логіко-динамічну структуру, що шляхом теоретизації позначені як ситуаційний, мотиваційний, учинково-діяльний і післядіяльний *періоди довершеного ігрового циклу*. Своєрідні рамкові умови повного вчинкового діапазону гри становлять *доігрова* і *післяігрова ситуації*, між якими процесно розгортається *ігрова діяльність* у чіткій синхронизованій наступності періодів і фаз її здійснення, які наповнені різномістовою вчинковою активністю та екзистенційними станами подієвого перебігу ігрових миттєвостей, операцій і дій.

По-третє, новостворена модель гри як учинення дозволяє уникнути типової омани людського розуміння споглядання, коли *епіфеномени гри* плутаються із її суттю. У першому випадку гри приписується тотальна присутність у соціальному повсякденні особи, у другому – багато що списується на ілюзійність нашого уявлення. До того ж звичка буденного мовлення провокує на те, щоб назвати грою і забави дітей, і любовні втіхи коханців, і відпочинок подорожуючих, і ризикований захід (прикладом є відомий вислів: “Ти, голубе, з вогнем граєш”). Окрім того, ми з дитинства так звикли до цього всюдисущого слова “гра”, що за ним немов нічого особливого не перебуває. У ньому справді, як зауважує С.А. Смирнов, воєдино

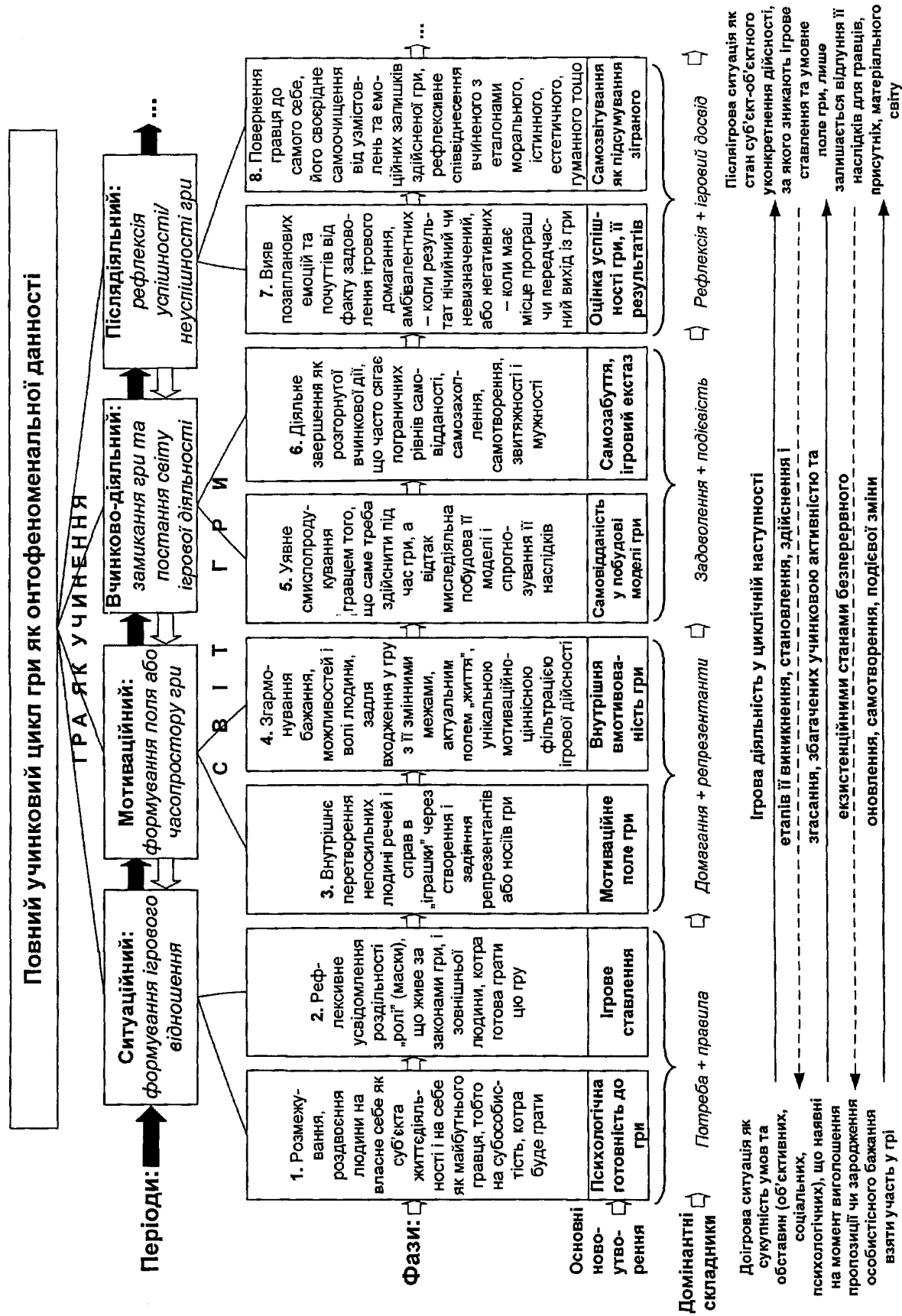


Рис. 2. Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної данності

“злиті концепт і денотат, знак і значення, ім’я і річ. Для нас воно певне утворення, а не поняття, не філософська категорія. Воно стало ім’ям, тобто словом, котре говорить само за себе. Це той випадок, коли *сила феномену (гри)* до того розмита в нашому житті, в культурі, що нема, здавалось би, потреби здійснювати його розпредметнення, оскільки з ним постійно зіштовхуєшся” [141, с. 26]. З іншого боку, Ф. Шіллер любив повторювати: “Людина буває повно людиною тільки тоді, коли грає”. У цьому аналітичному контексті Е. Еріксон висновує, що “гра – це пограничний феномен стосовно цілої низки занять людини; і чи варто дивуватися, що вона у своїй власній ігровій манері прагне уникнути визначення” [166, с. 200]. У цій вищою мірою проблемній ситуації обстоювана авторська модель *гри як довершеного онтофеноменального циклу* вчинення вносить ясність щодо її сутнісної присутності-данності як самодостатнього способу буття людини у світі і тим самим формує інтелектуально-методологічними засобами її *канонічний образ*, що вивисується над ігровими епіфеноменами, оминає їх безмежно великий, але незначущий для теоретизування, емпіричний масив.

По-четверте, істотним новаційним кроком авторів у пізнанні природи гри є те, що вона розглядається не лише як культурний феномен, поліпроцесне соціальне утворення та як окремий вид людської діяльності, а й як логічно і структурно *повновагомий учинок*, а відтак і як спосіб реалізації буттєвих визначень людини. І це закономірно, адже, за В.А. Роменцем, “з’ясувати, які вчинки за формою і змістом здійснює людина, – це сказати про неї найістотніше”. Тому в цьому випадку вчинок, точніше – ігровий цикл учинення, також становить “канон психологічного знання, адже у самому вчинку, в самому вчинковому осередку перебуває канон” [17, с. 29, 28]. Смысл *гри* у вимірі її циклічно-вчинкової організованості полягає у *проживанні і переживанні* особою повноти буття, у практикуванні свого Я над розширенням горизонтів емпірично заданого повсякдення (саме у цьому рефлексивному форматі гра витлумачується як “функція *его*, спроба синхронізувати соматичні і соціальні процеси із самістю” [166, с. 199], у породженні нових (суб’єктних, інтелектуальних, смислових, екзистенційних тощо) світів. Ось чому гра-вчинення – це завжди новий *проект буття*, в онтоекзистен-

ційному зреалізування якого людина більша самої себе. Можливість такого – надбуденого проектування – наповнює смыслом людське існування. Тому гра від *негри* відрізняється не за зовнішніми, суто емпіричними ознаками (скажімо, за критерієм “добровільність/недобровільність”, “серйозність/несерйозність” та ін.), а *статусом людини* – у грі, на межі гри, біля гри, поза грою, після гри. Відтак гра – це масштабно інша реальність, що онтично густіша й екзистенційно багатша, через що, власне, й уможливує *зсув у бутті* в напрямку ще більшої ємності, цілісності, циклічності. Ось чому *справжня гра* існує не інституційно, а як стан і як механізм, у її першооснові закладений не стільки соціогенез, скільки *культурогенез*: за перший відповідає ритуальний механізм, у якому відсутній ефект відсторонення, нема межі між тим, що я роблю, і розумінням того, що саме роблю, за другим – механізм рефлексії, коли той, хто грає, добре знає, що він грає, й чітко розрізняє себе як особистість і як гравця.

По-п’яте, пропонована модель також фіксує основні *новоутворення*, що мають місце на кожному із восьми етапів ігрового вчинення: від психологічної готовності до гри та ігрового ставлення через мотиваційне поле гри і внутрішню вмотивованість особи грати до самовідданості у побудові нею власної моделі гри і самозабуття під впливом *ігрового азарту* чи навіть екстазу й аж до оцінки успішності (неуспішності) результатів гри і самозвітування як до особистісного підсумовування зіграного, минулого. Крім того, як окремий смисловий пласт, модель утримує бінарно організовані складники *повноцінного вчинку гри*, котрі домінують на кожному із чотирьох періодів його розвиткового функціонування: *ситуаційний* = потреба + правила, *мотиваційний* = домагання + репрезентанти, *вчинково-діяльний* = задоволення + змагальна подієвість, *післядіяльний* = рефлексія + ігровий досвід (причому не стільки в особистому вимірі, скільки у соціокультурному). Названі складники – це водночас засадничі умови реального уможливлення *циклічно-вчинкової динаміки гри* у взаємодоповненні її двох планів буття (про що говорилося вище) – оргдіяльного, усуб’єктного та об’єктивного, позаособистісного. Евристичність такого методологічного кроку в дослідженні сутності гри очевидна, і тому сподіваємося на продовження пошукувань у цьому напрямку.

По-шосте, гіпотетично є підстави онтофеноменальний зріз гри тлумачити й у термінах *монадології* (Г.В. Ляйбніц), щонайперше розуміючи під поняттям “монада” (від *грецьк.* – одиничне, єдине) той зміст, що фіксує її як “вихідну одиницю буття” (Ф.М. ван Гельмонт), “фундаментальний елемент буття” (Г.В. Ляйбніц, М.А. Можейко), “індивідуальну духовну сутність” (Р.Г. Лотце), “тільки певне число подієвих сингулярностей, а саме тих, в околі яких окрема монада задана” (Ж. Дельоз) та ін. У будь-якому разі кожна вдієвлена гра подібна до монади, адже “перебуває на певній стадії свого розвитку і тому, з одного боку, спричинена своїм минулим, а з іншого – “вагітніє” майбутнім. Вона є своєрідний потік трансформацій, тому що наділена (власним суб’єктивним – А.В., С.Ш.) прагненням до самореалізації (*appetitus*) і внутрішнім імпульсом до вдосконалення та до абсолютизації свого існування (*sonatus*), котрі, проте, можливі лише за посередництва її розвитку у зв’язку зі всіма іншими “монадами” (іграми)...”, пульсація “згортання” і розгортання *узмістовлень гри* також забезпечує не тільки нескінченність життя, а й якісний безмір його оприявлення [116, с. 644, 645]. Вочевидь, що ця гіпотеза потребує окремої методологічної перевірки.

По-сьоме, ситуаційний і мотиваційний періоди ігрового вчинення спричинюють входження особи в *ігрову роль* та у становлення її готовності маніпулювати з матеріалом позаігрового світу (речами, предметами, засобами, знаками), який перетворюється в *ігровому метапроцесі* на його носії, іграшки, репрезентанти. Далі, на наступному періоді, ця роль упредметнюється в низці конкретних рольових дій і відношень через діяння та операції особистості гравця у безпосередній взаємодії з компонентами та елементами ігрового простору. Отож *перебувати в ігровій ролі* означає займати середнє положення між *соціальною функцією* (чи місцем в ігровому дійстві) та *особистісною позицією*. Тому ігрова роль на етапі удієвлення – це поєднання певного набору соціальних функцій-ролей, котрі виявляються на тлі *ігрового метаплану* персональної позиції того, хто грає. Так, скажімо, якщо хлопчик-син грається у “сина-тата”, то це імовірно розгортає цілий спектр його функцій-ролей: він одночасно може бути і сином, і татом, і сестричкою, і мамою, і лікарем, і водієм, і рибалкою. У цьому разі соціальні функції, як і речі чи предмети, стають *іграшками*, переупредметнюються, їм задається до-

датковий *план свободи*, що вибудовується в уявленні, фантазіях, маніпулятивних і суто мисленневих діях з ними. Іншими словами, палітра соціально-рольових уможливлень того, хто грає, стає гнучкою і багатогою у своїх ігрових утіленнях у форматі буттєво уреальненого вчинення. Ігрове ставлення і рольові відношення, зі свого боку, зумовлені *правилами гри*, які здебільшого або приймаються гравцями за норму, або в рідкісних випадках заново розробляються й тривалий час апробуються перш ніж стають новою нормативною системою. І тут найвеличнішим прикладом є народження в часопросторі Московського методологічного гуртка у 70-80-х роках минулого століття ОДІ, яких світова культура до цього не знала. Крім того, на третій період *вчинкового ігрозреалізування* припадає той піковий стан самозабуття, котрий Р. Кайюа назвав “*моментом стихії гри*”, коли її процесна екзистенція (план *raidia*, забава, бешкетування, шаленість стихійних сил, несамовитість дій тощо) досягає “точки кипіння” – *кульмінації гри* як дійства спонтанно-мистецького, хоча й обрамленого і простором, і часом, і засобами-іграшками. Водночас у цей момент мають місце як особистісна самовідданість гравця цій стихії гри, так і власне *ігровий екстаз* на вершині напружених екзистенційних переживань. Післядіяльний період – це *епілог* (післямова, остання частина) *гри*, її згасання, повільний відхід у небуття, хоча й разом з тим її потужна персоніфікована *післядія*: тут не лише вгамовуються пристрасті і владарює рефлексія, а ще й приборкується стихія гри (план *lubus*), яка, проте, не виходить за межі ігрових правил, передбачає їх контроль як своєрідне редагування гри з боку самих гравців, судді чи судів, глядачів. У разі порушення правил, як не парадоксально це звучить, діють інші правила – *санкції*, які застосовуються до недисциплінованого гравця.

По-восьме, окремо звертаємо увагу на те, що запропонована авторами модель гри є *теоретичною*, тобто задає *гру-вчинення* як *ідеальний об’єкт* для розуміння її онтофеноменальної данності. А це означає, що вона має як переваги, так і недоліки. До її беззаперечних здобутків, передусім пояснювальних можливостей, належить цілісний – філософсько-науковий – *погляд на гру* як на *багатосферний світ*, як на *єдиний унікальний універсум розвитку культури*, котрий проживає і переживає у своєму *поступі-екзистенції* чотири періоди і відповідних їм вісім фаз циклічно доведеного ігрового вчинення. Саме ця канонічно уреаль-

нена ідеалізація, що нехтує неосязною емпіричною присутністю ознак і маркерів ігрової активності людей у соціумі, конструює панорамний *смісловий горизонт гри*, її *телеологію*, в компетенцію якої входить розуміння онтофеноменальних цілісностей із цільових і вартісних позицій, не із суб'єктивного свавілля духу, а із смислопородження, смислопродукування і смислотворення. У цьому логіко-змістовому ракурсі теоретизування *ігрова мета*, розсіпаючись у форматі циклу вчинення на шерег ігрових завдань і задач, головню спричинена *культурним призначенням гри*, її культуропороджувальним навантаженням, а відтак і соціокультурним, етноментальним, особистісним контекстами. *Гра як канонізований учинок* – це канал розвитку буття в суспільстві, завдяки якому людська буттєвість здійснює більшою чи меншою мірою помітний крок власного розвитку-окультування.

2. ОСНОВНІ ТИПИ ІГОР ТА ЇХ ХАРАКТЕРИСТИКА

Постановка проблеми і первинний аналіз її суті. Упродовж століть існують численні спроби створення як класифікації людських ігор, так і їх типології. У першому випадку розрізняються: а) *ігри-змагання*, базовані на суперництві (скажімо, гладіаторські ігри чи дуелі); б) *ігри-імітації*, засновані на наслідуванні (театр, релігійні ритуали та ін.); в) *азартні ігри* з імовірнісним результатом (лотерея, рулетка, гральні карти тощо); г) *ігри людського уявлення*, що характеризуються внутрішньою, мисленневою продуктивністю. Близькою до цих класів ігор є типологія, запропонована французьким ученим **Р. Кайюа** (1913–1978), що деталізує обстоювану Й. Хейзінгою дихотомію “змагання – уявлення”, виділяючи чотири типи гри, – *умлівання, наслідування, змагання, випадковості* [150]. Проте найважливіше, що ця типологія підлягає трансформуванню шляхом почергової відповіді на запитання: “Хто саме грає і з якою метою?”, і відображає пов'язані єдиним маятником-процесом два її головні параметри, а саме зростанням елемента *raidia* (стихії гри, процесної динаміки, самореалізації гравця) і спадання елемента *lubus* (керування грою через правила).

Перший тип є найбільш некерована і не-підвладна стихії *гра-іліпх*, *гра умлівання*, що оприявнюється як будь-які небезпечні заходи, починаючи з гоїдання на гоїдалці й завершуючи випробуванням літального апарату або

організованим заговором з метою вбивства, і що упроблемнює саме життя гравця, де той “грає із самою смертю у жмурки”; **другий** – *timiscry* (наслідування, імітація), що характерна для сценічних мистецтв, театру, видовищ, коли майстерне мавпування здійснюється у плані “*performace*”, себто вирізняється явленістю, поставленістю, статуристю, ефектом сцени; **третій** – *гра-агон* (*agon* – боротьба, змагання), у яку задіяні суперники, а єдиною метою є перемога (різні види спорту, почасти активного дозвілля тощо), **четвертий** – *alea* (жереб, гральні карти), тобто азартні *ігри* на везіння, в котрих переважає випадок (карти, рулетка, костирник, всілякі лотереї, жереб, парі, ігри “на ануж” та ін.) і в яких гравець може стати (й, до слова, часто стає) жертвою та маріонеткою власної пристрасті і долі. Причому цим чотирьом типам ігор символічно відповідають стільки ж *суб'єктів*: у першому випадку – це “блазень Божий” чи просто ризиковий хлопець, у другому – актор і його роль, у третьому – суперники змагання, котрим потрібна лише перемога, у четвертому – азартний гравець і випадок чи діяння на грані ризику – лялька (“маріонетка”) пристрасті і Фатум. Крім того, кожний тип локалізований у просторі власного буття – відповідно: а) життям гравця як його центральним місцем, б) сценою, в) стадіоном, спортивним майданчиком чи залом, г) гральним столом, рулеткою.

Як справедливо зауважує К.Б. Сігов [139, с. 111–112], найбільш складною є гра першого типу, яка не локалізована сценою, стадіоном чи кругом рулетки. В ній людина прагне здолання власної обмеженості і скутості, настановлена на динамічне виявлення максимально можливої повноти своєї *екзистенції*. На кшталт музичного виконання партитури, така гра є виконання людиною *справи*, наповненої буттям. Адже тут немає “іншого” як самодостатнього суперника, і тоді до гри не може бути застосована суб'єкт-об'єктна пояснювальна матриця. Сторони ігрової взаємодії немов поринають у *внутрішній світ* самого гравця. Причому між ними немає ні наслідування, ані суперництва. Натомість є *трепет самоздушення*, коли він (гравець) виходить за рамки емпіричної рівності самому собі, відчуває духовну амплітуду, моментну повнокровність свого буття. У такий спосіб в нього пробуджується і подає голос “людина можлива”, тобто та буттєва постать або той характерологічний образ, що сутнісно невіддільна чи невіддільний від його особи, а тому й не може

бути передана (-ий) дублеру на взірць маски чи сценічної ролі. Відтак цей тип гри знаменує перехід “людини наявної”, у буттєвому складі якої владарює емпірично дане, до “людини можливої”, котра є носієм благодатно заданого й образ котрої не становить “роль”, у яку можна “увійти”. І цей *за-даний образ гравця* не накладається зовні, як личина, персона, але висвітлює в ньому затаєний, глибинний і неуприявлюваний пласт буття, засвідчує його відкритість.

У цьому разі має місце внутрішньосуб’єктивний драматизм миттєво центрованого (“точкового”) виникнення *ігрового умління*: гра екзистенції буттєвого здушевлення завжди виникає в непридатному місті і не в слушний час. І це стається тому, що здійснювані в ній перетворення структури свідомості і переорієнтація особи на справжню *внутрішню свободу* відбувається поза всіляким емпіричним підґрунтям для такої події у зовні малозмінному світі. Ось чому в “*людині можливої*” поєднуються, з одного боку, гранична відкритість, жертвна незахищеність і незастрахованість певними конвенційними умовами та рамками, а з другого – здатність вивільнення із під ярма звичних форм доквілленневого примусу – ідеологічного, адміністративного, економічного, соціального, психологічного. Окрім того, для названого типу гри протилежністю є не серйозність (на чому, зокрема, наполягав Й. Хейзінга [150]), а *насилля*. Яскравим підтвердженням цьому є революційні події в країні грудня 2013 – лютого 2014 року, коли у *великій грі* за майбутнє України зіткнулися у протистоянні громадянське суспільство і верховна державна влада: масштабно “узаконене” насилля з боку останньої зруйнувало не просто світ гри між народом і владою, спотворивши його до невпізнаваності (чого, скажімо, варті лишень знущання “беркутівців” над майданівцем чи “Небесна сотня” – загал достойників України, котрі загинули від куль снайперів 19–20 лютого), а й, щонайважливіше, спаплюжило та знівечило сферу повсякденного життя українців шляхом насаджування силового, просякнутаго тоталітаризмом і диктатурою, *антисвіту*. Очевидно, що таке панування насилля деморалізує ненормальну ритміку життєдіяльності українського соціуму. Навпаки, самотній світ гри, у тому числі й *гри суспільствотворення*, виключає будь-які моменти диктату, тиску, насилля, й відтак уможливується соціальною толерантністю та єдиними для всіх умовами і правилами (законами) співжиття на українській землі. У цьому розу-

мінневному контексті гра – це *подія*, котра зліквідовує із певної точки земної кулі насилля і фашизм. Натомість в емпіричних реаліях повсякдення, де майже все зумовлено об’єктивними обставинами, автентична гра є своєрідним практикуванням із перетворення світу. Проблема інших різновидів гри, аж до вироджених (скажімо, ритуали древньоєгипетських жреців чи оргії), “жорстоких” (людське жертвоприношення чи сплановане відстеження і вбивство), полягає у виродженні та профануванні цієї ігрової безклопотності, святкового “запобігання”.

Одним з еталонних прикладів опрацювання гри як мислєдіяльної дійсності є *теорія “мовних ігор” Людвіга Вітгенштейна* (1889–1951), що проливає світло істини на функціонування “цілісних і завершених систем комунікації, що підпорядковані власним внутрішнім правилам й узгодженням, порушення яких означає вихід за межі конкретної гри” [87, с. 402]. Підкреслюючи багатоманіття способів повсякденного вживання слів і висловів *природної мови*, він розглядає у взаємодоповненні три площини їх розуміння: мовні ігри як: а) базові лінгвістичні форми, з яких розпочинається навчання дитини мові шляхом її долучення до певних видів людського діяння; б) спрощені, ідеалізовані моделі слововжитку, поступове ускладнення яких демонструє динаміку історичного розвитку мови; в) форми життя “глибинної” граматики на відміну від “поверхової”, тобто від синтаксичних правил природної мови, а також указує на те, що значення “не є об’єкт, позначуваний словом; воно також не може бути “образом” у нашій свідомості. Лише використання слів у певному *контексті* (мовній *грі*) і відповідно до прийнятих у “лінгвістичному співтоваристві” правил надає їм значення...” [87, с. 62]. У 30–40-х роках ХХ століття цей мислитель, хоч і поставив завдання описати і розмежувати різні мовні ігри, все ж у підсумку тривалих роздумів визнав наявність тільки загальної специфічної ознаки для всіх таких ігор, а саме так званої *сімейної схожості*. Тому типології мовних ігор, що, як відомо, створюється за мінімум як двома критеріальними ознаками, йому створити не вдалося. Натомість їх, на переконання Л. Вітгенштейна, треба класифікувати саме за принципом “сімейної подібності”, себто шляхом опису ланцюжка взаємопов’язаних чи перехресних за окремими ознаками названого виду ігор.

Мартін Гайдеггер (1889–1976), розуміючи гру як “мову трансценденції”, як можливість, що відкриває себе *свободі* людського *вчинку*,

зауважує, що оприявлена мистецтвом гра – це *простір полеміки* (суперечки) земного і небесного, смертного і божественного, це форма вільного самовиявлення, котра передбачає реальну відкритість світу можливого і виявляється або у вигляді змагання, або у вигляді пред'явлення певних ситуацій, станів, смислів. Натомість для Ганса Георга Гадамера гра – один із способів *розуміння тексту*, картини, спектаклю, які поневолюють нас, поглинають цілком своїм смисловим динамізмом і красою. Захоплюючи єдиним потоком “маятникового ігрового руху”, гра здійснюється сама собою стосовно *свідомості гравців* [79]. **Ойген Фінк** (1905–1975), дискутуючи з Гадамером, розглядає буттєвий пласт чи нашарування гри, що становить основний спосіб людського спілкування із можливим. Він підтримує загальноприйняте в англійській літературі розрізнення імпровізованої, ненавмисної гри (*play*) і гри, здійснюваної на засадах обмеженої кількості жорстких правил (*game*). Остання, вочевидь, надає спортсмену фіктивну “свободу”, яка відгороджена рамками умовних правил від реальної дійсності. Водночас ігри, що зорієнтовані на “виграш” (приз), структурують взаємодію у формі змагання, виявляючи вправність, майстерність і навіть мудрість її учасників [169].

Загалом у сучасній англійській літературі у *грі як універсумі* розвитку культури здебільшого виокремлюються і вивчаються три вищезгадані плани: *play*, *game*, *performance*, що тією чи іншою мірою присутні в кожній грі як цілісному *психокультурному феномені*. Вимір або план “*play*” означає побутування самого процесу гри, грання як діяльного акту. Долучена до гри особа охоплена аурую, *стихією ігрового дійства*, котра її затагує, тягне, веде за собою. Саме “*play*” зачаровує і втягує в екзистенційну пустку. Проте всяка стихія втрачає свою силу в лещатах правил конкретної гри. А це вже – вимір “*game*”, що цілком охоплюваний теоретичною думкою, визначений, унаочнений і локалізований у певному часопросторі. І третій вимір – “*performance*” – містить характеристику *ставлення гравця до гри*, його мотивацію. Найповніше він виявляється в момент демонстрації дій гравця, передусім у театральних іграх, у яких є *ефект сцени*, чи у боксерських двобоях, де на глядачів діє магія рингу. Більше того, ефект сцени, рингу, подіуму, футбольного поля тощо присутній у кожній грі (“*game*”). Звідси очевидно, що кожен гравець, будучи захопленим енергетикою “*play*”, бере діяльну участь у *game*,

щоб прожити, пережити й вижити у ситуації “*performance*”. І тут справді варто погодитися з методологами (В.С. Попов, С.А. Смирнов, Г.П. Щедровицький та ін.), що така робота з названими класами ігор за всієї дискусійності логічна, обґрунтована, зрозуміла і є більш цікавою, аніж виокремлення різних ділових, рольових, дидактичних, спортивних, комп'ютерних, політичних, дитячих, любовних, управлінських та інших ігор.

Методологічна оптика типологічного дослідження. Представник СМД-методології **С.В. Попов** (нар. 1954) [130] цілком слушно вказує на те, що перш ніж створювати класифікації чи типології будь-яких данностей, явищ, подій, треба чітко рефлексивно осягнути *три типи мислення*, що освоєні достойниками людства у процесі пізнання і перетворення світу, людини, Бога:

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

другий – “*чисте мислення*”, тобто мислення, яке створює свої власні сутності – ідеальні об'єкти [див. 63; 82; 95–96; 127; 147; 157; 162]; основу для їх постання дають *Онтологія* і *Метод* (що, за Р. Декартом, витлумачується як порядок, як “правила для керівництва розуму” [88]); у результаті виникають не істинні судження, а зовсім інші утворення – *знання*; відтак мислення у цьому онтофеноменологічному вимірі, продукуючи знання, становить культурне досягнення новоєвропейської *науки*; переносючи свою регулярність і розрахунковість на організацію соціального життя і зовнішнього світу, таке мислення утверджує науковий метод і породжує *технічну інженерію* як практичний спосіб зміни світу відповідно до ідеальних (теоретичних) уявлень; ефективність цього типу мислення була такою, що в якийсь момент виникла ілюзія, що світ облаштований аналогічно мислимому і що мислення “відображує” сутність світу; звідси,

власне, виникли й *об'єктивний ідеалізм Г.В.Ф. Гегеля* (1770–1831), що вважав світ оприявненням процесу розвитку Ідеї, і *матеріалізм К. Маркса* (1818–1883) і *Ф. Енгельса* (1820–1895), що обґрунтував “відображувальну” природу мислення, котре немов “віддзеркалює” закони природи, і діалектичні (у тому числі й діалектико-матеріалістичні) вчення, які прагнули вибудувати переходи від ідеалізму до матеріалізму і навпаки;

третій – “катастрофічне мислення”, яке виникло у сфері новочасної методології, насамперед такого її напрямку, як *системомиследіяльністьна методологія* (Г.П. Щедровицький та його філософська школа), і сутнісно пов'язане із освоєнням особистістю мислення як способу створення нових світів; при цьому *смысл катастрофи*, як переконливо продемонструвало ХХ століття, полягає у тому, що відбувається порушення регулярного перебігу подій у повсякденні одного покоління на тлі майже незмінної його суспільної свідомості, що спричиняє руйнування усталених систем соціального життя етносів і націй (скажімо, цілком закономірно, що Перша і Друга світові війни, екологічні лиха, Чорнобильська техногенна аварія, “Горбачовська” перебудова, “Помаранчева” 2004 і Лютнева 2014 року революції в Україні сприймаються сучасною свідомістю як катастрофи); саме це вимагає від свідомих громадян мислити масштабами цих катастроф, зважаючи на їх поширення, локалізацію і можливості зліквідування, де основне завдання – *творення нових* людиноствердних *форм життя*; а це означає, що логічну основу “катастрофічного” чи власне **методологічного мислення** “становлять *Світи*, що виникають як простори життєздійснення онтологічних і культурних сутностей, *Ситуація* і засоби самоорганізації в ньому (зокрема, метод, осягнений як “шлях” у хаосі) та *Схеми* як спосіб творення світів, інструмент їх “взяття” і засіб подорожування ними. Результатом такого мислення є новий порядок життя, нові світи” [130, с. 5].

Отже, зважаючи на вищевикладене, є підстави всі *мисленнєві* ігри розмежувати на три групи залежно від типу мислення: а) *аналітичні ігри*, у яких переважає мислення як інструмент або спосіб обрахування сутностей (взірцем тут є Логіка Аристотеля); б) *ідеалізаційні ігри*, в котрих мислення постає як спосіб створення ідеальних сутностей, що результативно осідають у формі знань (новоєвропейська наука); в) *методологічні ігри*, у яких мислення актуалізується як спосіб створення

нових світів. Примітно, що у форматі пошуку оптимальної моделі *методологічної гри* в рамках Московського методологічного гуртка (ММГ) центральним предметом інтелектуального конструювання упродовж останнього півстоліття є взаємодія розиткового Мислення і Гри як до-діяльнісного способу життя, у якому стиль мислення все більше долає не тільки старі структури мислення, але й сам себе. На цьому шляху були задумані й апробовані інтелектуально-методологічні (ІМІ), навчально-ділові (НДІ) і нарешті, починаючи з 1979 року, організаційно-діяльнісні (ОДІ) ігри [59; 127; 130; 157; 159; 161; 163]. ОДІ стала не лише специфічною формою організації колективної роботи у поліпроблемному часопросторі новаторського методологічного руху (й відтак мислення, діяльності, комунікації, категоризації, розуміння, рефлексії), а й унікальною формою, інтегральною умовою і найважливішим способом (методом) практикування *системомиследіяльністьної методології*, яка ставить своїм надзавданням розробку нових форм організації і засобів розвитку колективної МД [62; 63; 82; 141 та ін.].

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

Передусім потрібно зреалізувати такі принципи, засоби і процедури *типологічного підходу* (типологізації, типологічного методу, принципу кватерності та ін.), що є більш евристичними порівняно з *класифікацією* [126; 27, с. 108–133; 46]. “Так, класифікація, базуючись на логічній процедурі жорсткого аналітичного розподілу певного упередметненого різноманіття тільки за однією ознакою, що отримала родовий статус, характеризується екстенсивністю, фактичністю і чітко спричинена готовим знанням. Навпаки, *типологізація* як центральна логіко-методологічна процедура пошукування-з'ясування у системі усвідомленого здійснення типологічного підходу передбачає: а) відкриття того мінімуму *сутнісних ознак*, без якого аналізоване складне явище не спроможне існувати, розвиватися, різноаспектно вдосконалюватися; б) організацію цих ознак

у вигляді “цілісного підґрунтя”, або “точки відліку” для уможливлення типологізаційної роботи; в) далі розробку такої *ідеалізованої моделі*, котра виконує роль універсального засобу-знаряддя в усіх типологічних процедурах і різноманітних напрямках пізнання; г) обов’язкове задіяння *особистості дослідника* як суб’єкта пізнання і вчиняння в цілісну картину досліджуваної дійсності” [27, с. 108–109]. До того ж типологічний метод аж ніяк не тотожний методу класифікації і не може бути зведений до нього, хоча б через те, що у підсумковому зреалізуванні забезпечує пізнання-розуміння складних явищ і процесів, а відтак і проблем. Та й процедура типологування, на відміну від класифікування, здійснюється не за однією ознакою, а за мінімум двома і більше *критеріальними ознаками*.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Вищевикладене дало змогу створити *авторську типологію ігор*, що ґрунтована на циклічно-вчинковому підході [див. 24; 33; 47]. Першочерговим завданням для нас було обґрунтувати *методологічні засновки* – критерії типологізації, по-перше, для того щоб не повторюватися, а по-друге, щоб пропонується типологія справді була методологічно зрілою, науково евристичною. Тому, ґрунтуючись, з одного боку, на принципах, нормах і вимогах *типологічного підходу* як досконалого інструменту професійного методологування [27, с. 108–133], з іншого – на вимогах *принципу вчинковості* (В.А. Роменець і його наукова школа [17–20]), нами створена **типологія ігор** за двома критеріями: а) логіко-змістовою структурою вчинку, що охоплює його чотири компоненти (ситуаційний, мотиваційний, діяльний і післядіяльний) і б) способом об’єктивації ігрової практики у процесі становлення гри як соціокультурного явища (*табл.*). Природно, що таких типів є чотири.

Гра-місце як утілення ситуаційного компонента ігрового вчинення. У цьому випадку *генератором гри* є місце, спеціально облаштоване і пристосоване для певного набору ігор, а тому його організація є засадовою і найважливішою умовою. Прикладом таких ігор і відповідних “генераторів” слугують настільні ігри, театр, спортивні ігри. Скажімо, перше, з чого починається *театральне дійство*, – це *організація сцени*. Недарма сказано, що “театр починається з вішалки” (К. Станіславський). Атмосфера, декорації, бутафорія, завіса, сцена, костюми, актори – все відновлює

інституційний інстинкт гри і спрямовує його в умовність, уявлення (лицедійство) і співпереживання. І навіть приблудний актор повинен передовсім організувати фізичний простір – оголосити себе актором (розмежувавши простір на сцену і глядачів), одягатися в костюм і т. ін. Те ж саме маємо зі спортивними змаганнями: щоб відновити *дух ігрового змагання*, треба розбитися на команди, окреслити ворота (розставити фігури), себто приготувати місце для спортивної конкуренції. Для цього типу гри наявні всі атрибути – ігрові предмети, правила, інтерпретації, способи участі та проживання ігрового процесу, що закономірно співвіднесені з місцем (почасти навіть матеріально прив’язані до нього).

Якщо ґрунтовніше проаналізувати *генеалогію гри*, то все розпочинається із *дитячої гри*, котра також певним чином (що головню залежить від правил і носіїв) зорганізовує власний простір, тобто *топіку* як окремішню наявність місць та *метрику* як їх певне розташування. Саме вона символічно перебуває в *осередді ігрового універсуму* і являє собою деякий вихідний цілісний міф, котрий потім розпадається на осколки епізодів-образів раціопочуттєвого ментального досвіду, які пізніше утворюють більш стійкі утворення – “дорослі” ігри. Загалом у форматі *ігrogenези* відбувається також і становлення свідомості юної особистості, котра має, як переконливо довів Л.С. Виготський, знаково-знаряддеву природу. Тому це сутнісно є такий генетично первинний різновид гри-місця, як *гра-наслідування* (гра-мімезис), що обрамлена певним локалізованим простором дитячої життєактивності. Найбільш виражену й водночас досконалу форму цей тип гри набуває у *театральному мистецтві*, хоча власне дитяча гра не типологізується, а є генетично первинним механізмом, що запускає ігrogenез у лоні культури шляхом наслідування та подвоєння світу у знаково-знаряддевій організації незрілої у багатьох аспектах дитячої свідомості. Тобто не лише ситуаційно гра-місце є первинною формою окультурення людини, а й онтогенетично, тобто у процесі становлення її особистості як носія свідомості (К.К. Платонов). А це означає, що ігrogenеза розпочинається зі знакового породження паралельного (ігрового) світу. Ось чому на своїй розвитковій межі гра-місце-наслідування – це завжди “розбухлий іграшковий” світ, що перебуває у конфронтації зі світом натуральним і що розвивається паралельно до нього.

Таблиця

Критеріальні ознаки типологізації та поіменування основних типів ігор як онтофеноменальних данностей

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

Гра-місце має ту родову природу, що актуалізує у гравця наслідування, мавпування, подвоєння світу, його семіозис, аполонські мотиви, спирається на енергетику розуму й уяви, передбачає сприймання зазеркального знакового світу, нарешті її сутнісно довершеними формами є *театральні і мовні ігри*. Воднораз, як і інші типи ігор, вона має свій набір трансформованих *квазіформ* (від “квазі” – майже, подібно), тобто тих унааявлених, начо фіксованих феноменів, котрі у своїх оприявнення спотворюють власну первинну природу. До таких спотворених форм належать салонні розваги, естетство, богема, розгуляйство тощо. Останні, таким чином, у процесі реалізації доходять до тих своїх онтичних меж, що спричиняють їх феноменальне переродження у свою протилежність, фактично в інший тип гри. Прикладом тут є хоча б *гра-змагання* як різновид гри-події, котру сутнісно слушно охарактеризувати як *квазігру*, тому що її предмет і метою є не розвиток того, хто грає, а перемога одного гравця над іншим, причому перемога в ірреальному, віртуальному, “іграшковому”, надуманому світі – світі скакалок, м'ячиків, солдатиків, прапорців і т. ін. Якщо театральна сцена як місце лице-

дійства створюється для осягнення певних – головню високих, екзистенційних, духовних – *смилив буття*, викриття таємниць людського світу, то гра-змагання – це гра в “іграшки” на перемогу (*див. далі*).

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

міювання тощо, навколо яких зорганізуються всі інші її атрибути (культурні прототи, стандартні інтерпретації, соціальні штампи і смисли); саме вони диктують, як із ними поводитися, які використовувати ігрові предмети. Починаючи “розшифрування” і “прочитання” твору-виклику, людина втягується у майже нескінченну *гру культурних чи квазікультурних умістовлень і соціальних оприявнень*.

Утім, у цьому типі ігор існує не менш важливий і драматичний *другий план*: створюючи *твір-виклик*, автор (художник, письменник, артист, музикант, мислитель, сатирик) вступає в боротьбу та уявну *інтелектуальну гру* (себе, свого світобачення, методу роботи, способу життя) зі своїми колегами, існуючою культурою, традицією, почасти владою чи сильними світу цього. Існування такого твору в цій грі може здійснюватися нескінченно довго, якщо річ, у якій він відображений, створена за законами “викликати дух гри”, тобто її психодуховне екзистенціювання. В цьому аналітичному розрізі очевидно, що існують твори, в яких гра стає принципом організації змісту, коли читач (глядач) сам стає *творцем сюжету та інтриги* у полі можливих ситуацій і подій, які створює твір: “У наш час ностальгія за “анонімністю”, – пише А.М. Малахов, – стала загальним місцем художньої свідомості, а елемент випадковості давно увійшов до складу різних композиційних технік – будь-то алеаторика в музиці, спонтанний живопис-дія П. Дж. Поллока чи мобілі (рухливі скульптури) Александра Колдера в образотворчому мистецтві, “автоматичне письмо” сюрреалістів у літературі” [див. 62].

У своїх пікових мотиваційних злетах гравик долає своєрідний звуковий бар’єр азартності і стає *грою-екстазом* (від “ekstasis” – зсув, вихід із даного стану, буквально – заціпеніння), що сутнісно зводиться до гри на краю безодні – життя і смерті самого гравця. Він сам творить власний *міф-долю* у серйозній манері життєреалізування, прагнучи відшукати межові засновки життя. Це – суперництво з Богом, *гра з долею*. Так грав Сократ, і завершилося все це тим, що він добровільно випив яд цикути [145]. Так грали й літературні герої – Гамлет і Дон Кіхот, що також трагічно розпрощалися із життям. Від гри “в солдатики” гравець знову переходить до гри з реальним світом, лише не у знаково-символічній формі, не у штучному театральному просторі (як у грі-місці), а у *мотиваційному полі*

вирішальних, пристрасних життєвих *учинків*. Спонукальною ареною гри-екстазу стає вся історія, доля і життя гравця. Її родова природа – жага осягнення *сенсу буття*, самопобудова власного міфу, проекту, картини майбутнього, діонісійські установки, й відповідні цій природі форми – філософський чи “касталійський” спосіб життя, командний спорт, патріотично-жертвований *життєвий шлях особистості* (наприклад, Сократа). Такі ігри мають також *квазіформи – азартні ігри* (рулетка, костирник, карти), котрі мотиваційно опановують помислами і пристрасями гравця, котрий приймає цей виклик і переступає останню грань, обриваючи й саму гру та ставлячи на карту власне життя.

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

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

Гра-подія – це завжди явне чи приховане змагання, відкрита чи замаскована *боротьба, агон*. Суперництво і змагальність як онтофеноменальні сутнісні характеристики будь-якої

гри-події відбуваються в ім'я *перемоги*, шлях до якої проходить через надуманий, у штучно спроектований світ – умовний та обставлений численними правилами (прикладом тут є рицарський турнір чи дуель, спортивні змагання чи конкурс ерудитів, наукові конференції чи весільні дійства). І, як не парадоксально, у цьому типологічному просторі гри *свободи* менше, аніж у двох попередніх типах, хоча у своїй *ігровій ритміці*, своєму культурному призначенні *енергетика агонії* гравців також достатньо висока. В ній удієвлена особа відпрацьовує силу волі, мужній характер, витривалість, життєстійкість. Ось чому найбільш відповідними природі гри-події формами є філософський диспут, наукова полеміка, політичні баталії, спортивні змагання, особливо професіоналів, з їх світовими рекордами.

Якщо *міра розумності* гри-події порушується, то гравці починають грати не на перемогу і життя, а на смерть. Тоді народжується страшний антипод ігрової подієвості – *війна* у її різноманітних формах (інформаційна, наукова, психологічна, політична, міждержавна тощо), котра врешті-решт вбиває і гравців, і саму себе як вітакультурне явище. Іншими словами, у своїх квазіреалізуваннях гра-подія “переростає власну окультурену ігрову природу і доводить висхідну родову ідею до абсурду й самознищення. Так гра-агон, – зауважує С.А. Смирнов породжує гру зі смертю. Сама по собі агонія не страшна, якщо обмежуватися ігровим майданчиком, ареною для боротьби у штучному гральному світі, огородившись від світу “реального” (неігрового), щоби гравці не повбивали один одного” [141, с. 32].

Гра-церемонія, яка *вінчає ігрове вчинення*, у котрому переважає *післядіяльний компонент учинку*. Сутнісна особливість цього типу ігор, порівняно з усіма іншими, полягає у *канонізованій святковості* процедури отримання чітко визначених правил і дій, що здебільшого становить *рефлексивний підсумок* попередньої великої роботи гравця в окремому із сегментів суспільного життя та характеризує його певні – інколи державно значимі чи культурно значущі – здобутки. Щонайперше переконливим прикладом такої гри є *інавгурація Президента*, що передбачена Конституцією України як його офіційне входження на цю найвищу в державі посаду після тривалої передвиборчої політичної боротьби з іншими претендентами. Звісно, споглядаючи це вчинково-ігрове дійство у його чотирьох версіях утвердження національної державності (Лео-

нід Кравчук – 1991, Леонід Кучма – 1994, 1999, Віктор Ющенко – 2005, Віктор Янукович – 2010), констатуємо наявність процедурних особливостей такого входження у залі Верховної Ради України, котрі визначаються самим всенародно обраним Президентом та його найближчим оточенням.

Іншим прикладом гри-церемонії є щорічне *вручення* номінантам-науковцям однієї з найбільш престижних у царині визнання наукових здобутків достойників людства – *Нобелівської премії*. Передусім Нобелівські *Лауреати* вдягнені в мантиї, виголошують короткі промови про свої відкриття чи дослідницькі напрацювання, отримують *дипломи* Лауреатів та відповідні відзнаки у певній сфері суспільної діяльності, а також грошові винагороди (скажімо, в останні роки це один мільйон доларів США).

Микола Бердяєв (1874–1948) у додатках до філософської автобіографії “Самопізнання” подає живу рефлексивну картинку того, чому весною 1947 року Кембриджський університет присудив йому доктора теології *honoris causa* і як він отримував це *почесне звання*. Зокрема, він пише таке: “...У жодній країні я не зустрічав такого співчуття, тої високої оцінки моєї думки, як в Англії. В минулому із росіян докторами *honoris causa* були Чайковський і Тургенєв. Це не стільки науковий ступінь, скільки визнання заслуг. Мене завжди не дуже любили академічні кола, вважаючи філософом надто “екзистенційного” типу, швидше моралістом, аніж ученим філософом. Крім того, я не теолог, а релігійний філософ. Релігійна філософія є винятково руський продукт, і західні християни не завжди її відрізняють від теології. Я все ж багато писав про предмети божественні. Кембриджський університет і його теологічний факультет вважаються вільнолюбивого напрямку, і тому він надав перевагу мені, а не Карлу Барту і Ж. Марітену, кандидатури яких також виставлялися. У липні місяці я був у Кембриджі для отримання доктора. Видача доктора *honoris causa* таких університетах, як Кембриджський та Оксфордський, дуже святкова середньовічна церемонія. Одягають червону мантию і середньовічний оксамитовий чіпець. У святковій ході у величезній залі, переповненій народом, де видають докторський ступінь, я йшов у першому ряду, як доктор теології, тобто вищої з наук. За мною, на невеликій відстані, йшли міністр закордонних справ Бевен і фельдмаршал Уевель, бувший віце-король Індії, котрі отримали док-

торат права *honoris causa*. Все це мало підходило до моєї природи і характеру. Я немов зі сторони дивився на все це. Думав про дивність моєї долі...” [66, с. 348–349].

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

Узагальнення та висновки. Пропонована нами *типологія людських ігор* [див. також 33] є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеноменальне поле ігрового ставлення людини до світу і суспільства до людини. Очевидно одне: кожен із нас грає тому, що, з одного боку, прагне утвердження та постійного *оновлення культури* (Й. Хейзінга та ін.), до якої долучений фактом свого народження; з іншого – потрапляє у часопростір реального повсякденного існування (під час відпочинку заради задоволення чи розслаблення, з обов’язку чи за потреби). Фактично мовиться про площини боротьби двох споконвічних протокультурних *устремлінь* людини – *про намагання самовизначитися і про прагнення залишитися*. У першому випадку вона хоче відповісти собі, що реально може, чого не може, хто є у цьому світі, у чому сенс її перебування на Землі і, відповідаючи на ці запитання, домагається реалізації своєї визначеності різними способами: отримати владу, вплив, повагу, шану, славу, розширити свої можливості, досягнути істину і правду тощо. У другому – розуміє, що вона смертна і що її життя обмежене часовими рамками. *З питання про смерть* починається і філософія, і релігія, котрі пробуджують інстинкт і прагнення людини залишитися, причому в будь-якому вигляді – у дітях, у творах, в історії, навіть у лиходійствах. Інакше кажучи, у грі людина має дійти до меж – своїх особистих і світу, з яким вона має справу. Саме цю властивість гри мав на увазі Х.-Г. Гадамер, написавши: “Гра як дороговказна нитка онтологічної експлікації спроможна “виявляти”

свою онтофеноменологічну сутність, якщо їй “слідувати”, якщо до неї долучатися екзистенційно і вчинково” [79].

У цьому форматі методологування очевидно, що гра дає все для того, щоб людина могла *самовизначатися*. Вона дозволяє випробувати свої сили, стати могутнім і вільним, облаштувати долю [див. 1, с. 78–91; 51], добуваючи свою *правду* на межі індивідуально актуалізованих фізичних, інтелектуальних і моральних можливостей. Граючи, особистість долає себе і ті межі, які їй визначені природою і культурою. Дійшовши до межі своїх ресурсів і потенцій, вона її фіксує і в такий спосіб постають філософія, спорт, театр, мистецтво, наука, кіно та інші ігри, що демонструють кордон людського як *одухотвореного*, Богонаступного.

3. ГРА ЯК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРИ І ЯК СВІТОГЛЯДНА УНІВЕРСАЛІЯ

Теоретичне зреалізування вимог історико-філософського і логічного підходів до реконструкції дослідницького шляху передової європейської думки в пізнанні й освоєнні незвіданих горизонтів онтофеноменальної данності гри, слідом за О.В. Саричевим [138], дає аргументовані підстави виокремити принаймні “три плюс один”, тобто в нашому розумінні ще й четвертий, великі періоди у її вивченні: *перший* – від Платона до Шиллера – характеризується різноаспектним інтересом мислителів до гри у рамках дослідження *межових засновків людського буття*, а відтак й *ігрової діяльності* людини і відшукання норми цілісності, повноти та узгодження її особистих фізичних і психічних сил, що порушуються у процесі розвитку *суспільства* (держави); тому закономірно, що актуалізується намагання виявити насамперед “ірраціональний”, “прихований” аспект ігрового діяння і з’ясувати здатність гри як явища реальності в урегулюванні суспільних відношень, що знайшло відображення у включенні гри в “ідеальні” проекти побудови суспільства нового типу, створені Платоном (ідеальної держави) і Шиллером (“естетичної” держави).

Зокрема, відомий німецький поет і мислитель *Йоган-Фрідріх Шиллер* (1759–1805), пропонуючи самотутнє *вчення про естетичне*, у рамках концепції естетичної діяльності людини як найчистішої і найнепорушнішої засади-функції її незайманої соціальним тиском “природи використовує *поняття “гра”* у ролі засадничого, основоположного. Саме гра як

довільне самодіяльне розкриття всіх сил людини та з'ясування її сутності уможлиблює її суб'єктивне *двоїсте єство*, що спричинене полярними потягами та їх поєднанням у процесі гри – пасивним (матеріальним) й активним (формальним). У грі, крім того, *людина творить світ* більш високого порядку, ніж той, у якому реально проживає. Водночас вона творить і себе саму як всебічну гармонійну *особистість*, й “естетичне суспільство” як досконале соціальне поле діяльності індивідів, у якому переважають естетичні форми, закони розумності й безперечно цілісне буття. Якраз у грі й відбувається, за Шиллером, відновлення внутрішньої цілісності особистості, розірваної і скаліченої сучасним їй суспільством. Причому єдиною можливим виразом тут є *краса* як проміжний стан між пасивністю й активністю, як форма і засіб відновлення у напруженої особи гармонії, а в ослабленої – енергії. Але *людина виграє красою* тільки тоді, коли вона цілісна, що досягається завдяки естетичному вихованню, яке допомагає зважено розвивати у собі не лише розумові здібності, а й чуттєві схильності” [154];

другий – середина XIX – початок XX століття – вирізняється низкою нових граней у вивченні ігрової діяльності в контексті повсякденного життя людини: відбувається розширення досліджень у форматі змінних соціально-економічних умов розвитку суспільства; зреалізовується осмислення *генези, природи і феноменології гри* не лише з допомогою філософських, а й природничо-наукових *методів пізнання*, що уможливило введення *ігрових практик* у лоно загального перебігу еволюційного процесу; має місце вихід на перший план у рамках ірраціонально зорієнтованої філософії пошукування *раціональних ознак гри* (утилітаризму, прагматизму, максимального задіяння її у соціальні акти-процеси тощо); постає рефлексивне прагнення виявити “тренувальну” і “розвивальну” *функції гри* з урахуванням біологічного і соціального розвитку людини.

У XIX столітті представники позитивізму, зокрема **Герберт Спенсер** (1820–1903), вивели гру за рамки “процесів, які обслуговують життя”, а не із самої людської вітальності. Як слушно стверджував цей відомий дослідник, гра за значущістю переважала біологічно необхідні функції живого організму, тому що вирішально була спрямована не на підтримання *життя*, а на його *розвиток*. Такий підхід, безперечно, поглибив розуміння гри не стільки як біологічного прояву життя,

скільки як соціального явища, котре має самобутні змістовлення, структурну організацію, динаміку розвитку, формовияви. Водночас у філософії ірраціоналізму з її критичним ставленням до проблеми розвитку, у цей час гра немов вилучається із життя людини. Це відбувається тому, що, з одного боку, вона приховує від “індивіда реальність того, що відбувається насправді” (А. Шопенгауер), а з другого – є “схематизацією” і “спрощенням” усього живого. У підсумку таких розмірковувань життю як “постійному процесу існування” протиставляються повторюваність, закостенілість, невідворотність, механістичність гри, що, звісно, сьогодні сприймається більш ніж проблематично. Скажімо, Л. Вітгенштейн, на основі вивчення мовних ігор, здійснив небуздійснену спробу обґрунтувати *гру як форму життя*. Не дивлячись на те, що в такій грі діє масив умовностей і заміщень, має місце зміна смислового навантаження посередністю жестів, її потрібно розглядати не як “подвійника” світу, що протистоїть матеріальному світу зовні, а як “життєву гру”. Відтак лише у XX столітті тенденція жорсткого протиставлення гри і життя долається. І тут варто згадати **Михайла Бахтіна** (1895–1975), котрий говорить про *рух-поступ гри* (передовсім її людяність, спади і підйоми перебігу, зав'язку і розв'язку сюжетної лінії тощо) як виразу справжності, повноти людського буття [див. 64–65], а також **Сергія Рубинштейна** (1889–1960), який вивчає гру як змістову передумову або (в його термінології) як “дитя праці”; це означає, що гра – “осмислена діяльність, тобто сукупність осмислених дій, поєднаних мотивом”, і будучи пов'язана із практикою, із впливом людини на довкілля, являє собою “*породження діяльності, завдяки якій перетворює дійсність і змінює світ. Суть людської гри – у здатності, відображаючи, зінакишувати дійсність*” [137а, с. 485, 486].

Третій – із середини XX століття й донині – націлений на дослідження гри як універсального *складника культури*, а це означає, що гра є формою, методом і засобом окультурення “інстинктивної” природи людини, розвою її унікальності і неповторності, поєднуючи у своєму самобутньому світі раціональне та ірраціональне, можливе і реальне, видимість і дійсність; як динамічна, неутілітарна, індетермінована діяльність вона за найкращих онтичних умов та екзистенційних злетів особи, групи чи певного загалу сприяє відродженню *творчого витоку*, прояву як фізичних можливостей, так і психодуховних спроможностей;

при цьому в цей час посилюється тенденція вивчення гри у переломні моменти історії (зародження і розвиток тоталітарних режимів, генеза війни як масштабних соціальних (між-національних) конфліктів тощо); поряд із збереженням основ діяльнісного розвивається *аксіологічний підхід до гри як до цінності*, що значуща для людини та її культурного поля; мисленнево осягнення гри співвідноситься з розробкою *ідеалу належного, бажаного майбутнього*, який слугує критерієм розвитку повно людського в людині (“людина, котра грає” – “людина-маса”).

У ситуації розвитку індустріальної цивілізації та посилення технічної революції спостерігається тенденція *зниження цінності окремої людини*, що стає своєрідним неписаним законом для тоталітарних держав. Тому гра філософами протиставляється загальноприйнятому способу життя у техногенному, а тим більше ідеологічно жорсткому (фашизм, комунізм, ісламізм тощо), суспільстві як вираз “справжньої” *життєвості*, тобто як часопростір “вільного діяння”, котрий перебуває поза буденним повсякденням, але повно оволодіває вітально-екзистенційною енергетикою співучасті як гравців, так і присутніх – її спостерігачів, свідків, уболівальників. Сприймаючи життя як данність, європейські мислителі вказують на спроможність гри не тільки відображати “духовні принципи” цієї буттєвої данності, а й зароджувати життя (**Хосе Ортега-і-Гассет** (1883–1955 [121–122])). Водночас актуалізується потреба в побудові нового *художньо-ігрового світу*, в якому відбувається пошук зон свободи, недоступних “офіційній” реальності, і котрому відповідає не раціональний, а *ігровий тип мислення* (**Юрій Лотман** (1922–1993 [111])). Відтак життя людини, котра грається, протистоїть тоталітарному суспільству, а його демократизація і гуманізація є важливими інтегральними чинниками його побудови на засадах “чистої гри” *культури гуманітарної цивілізації*, базованій на інтернаціональному правопорядку, самоцінності особистості і на еталонній психокulturі. Звідси узагальнення: цивілізаційне існування людства сьогодні – це вміння приймати думки і погляди інших людей, ураховувати їхні, почасти відмінні від інших, потреби та інтереси, постійно асимілювати у собі одвічні та “вікові” норми моралі й освіченості, високі канони толерантності і духовності [8; 10; 21–22; 25; 57].

Окрім того, М.М. Бахтін і Ю.М. Лотман вказують на ще й таку характеристику-здат-

ність гри, *як бути альтернативою* офіційного, соціально і юридично закріпленого суспільного порядку не лише у форматі індивідуального життя громадян, а й у сфері масової, народної культури. Саме це дозволяє відтворювати альтернативи суспільного розвитку не ідеально, а безпосередньо в соціальній реальності, втілювати “ідеальний” зміст ігрових форм у повсякденні, що дає підстави розглядати *гру як філософему*, з допомогою якої у будь-який історичний період (Середньовіччя, ХІХ, ХХ століття) відбувається осмислення названої реальності й опрацьовуються методологеми і шляхи її подальшого перетворення-конструювання [див. 64–65; 110–111].

У лоні цього напрямку філософування гра стала витлумачуватися як позаутолітарна, вільна, двопланова, така, що приносить задоволення, як *діяльність* людина і як *психосоціокультурне явище* реальності, що виникає, розвивається, функціонує і зникає (переважно за періодами гри як учинення) у певних рамках місця, часу, дійових осіб і смислу, за добровільно прийнятих правил і поза сферою матеріальної корисності. Теоретично відрефлексовано, що у грі парадоксальним чином поєднані два плани – реальний, об’єктивний, фізичний та умовний, штучний, віртуальний. Така *двовимірність* дає змогу, з одного боку, відкривати різні психосоціокультурні властивості, ознаки та відношення реальності, а з іншого – вводити самого суб’єкта гри у світ цих якостей і взаємодій, соціалізувати й окультурювати його, долучаючи до сукупного суспільного досвіду та збагачуючи особистісний потенціал і реалізуючи наявні самоактуалізаційні ресурси гравців та учасників. У такий спосіб філософами обґрунтована *творча природа гри*, квінтесенцію якої становить потужна *енергетика внутрішньої свободи* особистості гравця як його незалежність від диктату інших людей (Х. Ортега-і-Гассет), як форма вільного вибору ігрових ситуацій і правил (Г. Спенсер, Й. Хейзінга), як вивільнення від тягару утилітарних цілей (І. Кант, Й.-Ф. Шиллер). Тому гра є важливим і доволі “серйозним” заняттям, котре далеке від несерйозної дитячої забави (лінія філософування: Платон – А. Бергсон – Х. Ортега-і-Гассет – Й. Хейзінга – М.М. Бахтін). Саме у процесі гри людина піднімається над буденністю, вивільняється від тиску різних форм зовнішнього примусу й відчуває себе *спонтанним творцем* реальності, якої ще не було, переживаючи при цьому внутрішню екзистенцію задоволення від перебігу ігрового

дійства. Причому таке задоволення багато в чому ідентичне естетичному, що й пояснює зближення гри з естетичною діяльністю (К. Гросс) та з її безпосередньою формою оприявлення – *мистецтвом* (І. Кант, Й.-Ф. Шиллер, М.М. Бахтін, К.С. Станіславський, Ю.М. Лотман та ін.). Так само мистецтво, за **Імануїлом Кантом** (1724–1804), є продуктом вільної гри розмірковувань та уяви, логічною здатністю людини і сфери її вищих емоцій, а насолода від діяльної причетності до нього – це співучасть у творенні цієї “гри” [99]. Більше того, на переконання Й.-Ф. Шиллера, у грі всі сили людини діють спонтанно і злагоджено, тому сам суб’єкт цієї діяльності наближується до ідеалу – “прекрасної душі”, де згармонізуються чуттєвість, роздумування, розум, обов’язки і здібності людини [154]. Гра потрібна не лише тому, хто перебуває у її *епіцентрі*, а й тим, хто знаходиться на її *периферії*, тобто для локалізованого суспільства як спосіб розвитку гармонійної висококультурної особистості, котра здатна у злагоді жити з навколишніми. Крім того, “несерйозність” гри також є відносною, тим більше, що безпідставно її протиставляти серйозності; вона, як зазначалося, опонує *насилью* над людиною (Х. Ортега-і-Гассет, М.М. Бахтін, К.Б. Сігов та ін.).

Четвертий етап у вивченні гри, на нашу думку, виник як тенденція у розвитку соціосистем в останній чверті ХХ століття і нині лише набуває розвиткових окультурених форм; мовиться щонайперше про три вектори вказаного оформлення, а саме про: а) *філософему* категорій культури або світоглядних універсалій **В’ячеслава Стьопіна** (нар. 1930) [143; 144], до системно-ієрархічного набору яких, безперечно, належить також *гра*; б) *СМД-методологію* та основну форму-засіб її імітаційного практикування – *ОДГ* (Г.П. Щедровицький і його філософська школа із цілим спектром ігротехнік, форм, методів та інструментів прикладного методологування); в) *категорійний лад* дослідницької програми як центральної ланки ефективного функціонування наукової школи (**Михайло Ярошевський** (1915–2001) [155; 167; 168], **Олександр Ткаченко** (1939–1985) [23], **Анатолій В. Фурман** (нар. 1957) [26; 31; 45]). Власне як це, так і попередні наші дослідження, присвячені рефлексивному опрацюванню цього найпримітнішого виклику для сучасної філософсько зорієнтованої наукової думки.

В контексті постановки двох останніх періодів розвою методологічного осмислення гри як

онтофеноменальної данності доведено, що уможливлення її як *довільної творчої діяльності* досягається при відповідній високій *внутрішній культурі* особистості. Звідси очевидно, що *саму гру як учинкове дійство* потрібно розглядати в контексті розвитку та самоорганізації і людини, і суспільства, і науки, і культури в цілому. В цьому аналітичному розрізі вкотре треба згадати піонерську для свого часу роботу Й. Хейзінги “*Homo Ludens*” (1938), в котрій він відстежує *вирішальну культуротворчу роль гри* в усіх сферах людського повсякдення і всій історії загалом, доводячи, що вся культура – ігрова, а гра набагато старша і більша, ніж культура; вона є вільне й надлишкове діяння, не тотожна “буденному” чи “справжньому” життєздійсненню; маючи свій хронотип (порядок перебігу і ритміку), вона здійснюється за правилами, приносить задоволення в чітко організованому часі та просторі, а тому на *площині чи полі свідомості* постає як культурно-історична універсалія, тобто як та *самочинна подієвість*, котра пронизує всі явища культури, визначаючи мистецтво, юриспруденцію, політику, дозвілля, спорт як різновиди гри [150].

В окресленому методологічному зорієнтуванні один із засновників герменевтики Г.-Г. Гадамер обстоює *тотальність гри* у людському усупільненому повсякденні, відштовхуючись від двох очевидностей: з одного боку, не викликає сумніву те, що міф, релігія, мистецтво вкорінені у буттєвому феномені гри і мають антропне походження, з іншого – що спосіб буття гри суголосний способу руху-зміни природи. Ще у 1960 році він довів, що гра має місце там, де немає суб’єктів, котрі поведуть себе по-ігровому. І це зрозуміло чому, адже кожна гра володіє власною сутнісною потугою, вона *самодостатньо* втягує мовчорна впадина гравців, й *отже суб’єктом гри* є не гравець, не суб’єктивність, а *сама гра, її енергетика, ритміка, природність*. До того ж у грі людині відкривається порядок, котрий її перевершує; процесно вона полонить гравців і присутніх своїм динамізмом і невимушеністю, немов би все відбувається саме собою і без напруження, що породжує ту *легкість гри*, особливо високопрофесійної, *майстерної* (скажімо, гра акторів на сцені академічного театру чи гра футболістів найвищого світового класу), яка у суб’єктивному досвіді постає як *розрядка*. Саме у цьому, на переконання Гадамера, й полягає природність гри: “...справа явно ведеться не таким чином, що тварини

також граються і що про світло і воду можна в переносному значенні сказати, що вони грають. Швидше про людину слушно стверджувати, що вона справді грає. Її ігри – також природний процес, ...тому що він тією чи іншою мірою належить природі” [79, с. 151].

Відкрито й аргументовано опонує анти-суб’єктивістській, природоцентристській позиції Г.-Г. Гадамера в розумінні гри один із видатних представників феноменологічної філософії **Ойген Фінк** (1905–1975), котрий вважає недопустимим перетворити гру в *епі-феномен* (супровідне, другорядне явище) й розповсюджувати її на всю природу. Вочевидь він, відштовхуючись від тези, що будь-яка гра в культурі первинно виникає як *жонглювання смислами і значеннями*, як нетривіальне осмислення наявного культурного матеріалу й оперування складними асоціаціями і суцільними аналогіями, критикує названу позицію вельми переконливо: “Світлові ефекти – “гра” у так само мізерному ступені, у якому гребінці хвиль – білогриві коні Посейдона”. Хоча й зрозуміло, що основою для такого витлумачення гри є естетичне або ж естетизувальне ставлення людини до природи. Проте гра є не сама природа, оскільки вона – безпосередній, явний феномен, а ми самі, будучи за своїм єством гравцями, виявляємо у природі ігрові ознаки й використовуємо їх у переносному значенні [148, с. 373–374]. Більше того, не можна вовтузю тварин назвати грою, хоча, звісно, поведінка дітей і поводження дитинчат тварин здаються схожими: випробування зростаючих сил у сутичках і притворній боротьбі, взаємне переслідування і втікання, схвильований живий вияв радості безтурботного життя. Але лише людина здатна фантазувати, причому “сила уявлення відноситься до головних спроможностей її душі. Просякаючи усі сфери і закутки людського життя, фантазія першочергово животочить у грі. “Тварина не знає гри фантазії як спілкування з можливостями, вона не грає, відносячи себе до уявлюваної видимості” [Там само, с. 359, 371]. Отож гра, існуючи у прогаліні між дійсністю і можливістю, є “унікальною спроможністю людського буття. Тільки людина може грати. Ані Бог, ані природа, ані тварина грати не можуть” [146, с. 247]. І справді, світ довкола нас усе ж не грає з нами в ігри, хоча ми краще розуміємо його, – зауважує академік **Мирслав Попович** (нар. 1930), – коли уявляємо, що він грає з нами в якісь ігри, робить свої ходи у відповідь на наші ходи. Та й великий

Ейнштейн напівжартома говорив, що Бог не грає з нами в костирник, [проте саме] подальший розвиток теоретичної фізики показав, що образ Бога-Природи як гравця краще відповідає картині взаємодії людини з навколишнім світом” [14, с. 201].

Воднораз О. Фінк обґрунтував виняткове місце гри серед інших базових феноменів людського буття (передовсім – смерть, праця, держава і любов), оскільки вона наскрізно їх пронизує, “охоплює все життя людини до самої першооснови, оволодіває нею й істотним чином визначає її буттєвий план, а також спосіб розуміння нею свого буття” [148, с. 360]. Гра як явище подієве самоцільна і самодостатня у власній *суб’єктивній екзистенції*: грають не задля тренування у майбутніх діях, хоча воно, звісно, й присутнє як побічний ефект будь-якого *ігрового практикування*, а для одержання задоволення. Навіть так звані *азартні ігри* – забави на гроші – здебільшого “мають для гравців цінність не в грошових прибутках самих по собі, а як *виграш, перемога* у змаганнях, що захоплюють до глибини душі. Військові маневри – це теж гра, але біда, якщо вони стають грою у прямому розумінні слова, призначеною лише приносити задоволення гравцям-генералам (збанкрутілим політикам чи вражених вірусом імперської величі державним діячам. – А.Ф., С.Ш.). Психічні зрушення, які роблять *захоплення грою*, чимось близькі до наркоманії чи алкоголізму, є патологією, що в гротескному вигляді відтворюють справжню природу гри: прагнення до виграшу через ризик. Саме це емоційне напруження, пов’язане з ризиком, – підсумовує М.В. Попович, – робить гру грою” [14, с. 201]. У цьому розумінні *смысл гри* полягає в опануванні світу, тобто у суб’єктному творенні гравцями умовного ігрового часопросторі як території основного *способу спілкування з можливим*, бажаним, недійсним. У зв’язку з чим М. Гайдеггер пише, що “можливе” – це здатність, котра сутнісно перебуває у *царині могуття*. Своім унаявленням буття схиляє до думки, уможливорює її. Отож буття як всеильне розташування втілює думку і тим самим допомагає уреальненню людини, й відтак – визначенню її ставлення до повсякдення. “Щось уможливорювати означає зберегти за ним сутність, повертати його власній стихії” буття [149, с. 194]. А це, здійснюючи у рамках Фінкових розмірковувань інтелектуальну проєкцію сказаного на предмет чинного дослідження, означає, що у грі людина спроможна здолати

свій “людський жереб”, свою “людську природу”, і, як виявляється, здатна отримати свою скінченність, оволодіти надлюдськими здібностями, ви-мислити дійсне і до-мислити недійсне. І все це – ознаки чи *маркери феноменального оприявнення гри* як змагального дійства на межі реального й ареального, дійсного й уявленого, підвладного й неможливого, справжності й віртуальності.

Отже, гра задає оптичні межі власного екзистенційного перебігу, обмежує самоуправство в діях гравця, зорганізовує ритміку ігрового діяння як *явища-події культурної вагомості*. При цьому будь-який гравець одночасно перебуває у *двох світах* – реальному, серйозному, не гральному і віртуальному, уявленому, ареальному. “Гра, – констатує О. Фінк, – це спосіб взаємопроникнення буття (існування – *Sein*) і показання (*Schein*), коли в одному наявне показне буття і буттєвий показ” [169, с. 32]. В останньому разі гра виявляється, оприявнюється, розкривається. Водночас вона онаєвнює буття, повертає нашу справжню сутність, дає змогу побутувати в конкретних часі, просторі, ситуаціях людського повсякдення. У цьому аналітичному контексті М.В. Попович пише так: “Правила гри створюють віртуальний світ – світ “як ніби” (*Dilthey als ob*), що допускає в певних межах операції над ним. У грі ми творимо і водночас прикидаємося (*рос.* “притворяемся” від слова “творить”). Той, хто сприймає гру, не повинен повністю підкорятися ігровій реальності, отожднювати реальність і гру, як і виконавець. Якби Отелло на сцені перевтілювався настільки повно, що йому не треба було б показувати умовність усього, що там відбувається, то кожен спектакль приносив би в жертву актрису, що грала Дездемону. Є умовність – грань, що відділяє реальність від її відтворення на сцені в мистецькому акті, і в цій грані вся суть гри і полягає” [14, с. 199]. І далі відомий український філософ наводить приклад Аристотелевого визначення відмінності між істориком і поетом, котрий справді схоплює найістотніше. Реальність світу поезії – *віртуальна*, тоді як світу історичної науки – максимально наближена до дійсності, тому що наукова думка реконструює, вивчає, має у цьому конкретному випадку своїм предметом втрачений світ минулого. Натомість поезія, як і гра, має своїм упредметненням створений нею *віртуальний світ*, що може, бодай почасти, фрагментарно, стати світом майбутнього. Поет живе у ви-

плеканій ним мисленнево-образно-почуттєвій реальності як в ідеальному світі можливого.

Окрім того, будь-яка гра передбачає редукцію онтоекзистенційних переживань до її предметних носіїв, відсторонення змагального наснаження й зреалізування продуктивних актів створення символів, носіями яких є предмети гри – *іграшки* – і засоби та інструменти її уможливлення, що речово очевидні, видимі, переконливі. Зокрема, О. Фінк вказує на темну, заплутану природу іграшки, двосмисленість самої назви: з одного боку, іграшкою можна назвати будь-який предмет, будь-які природні речі, що підходять для даної *ігрової ситуації* (скажімо, камінці та ракушки на березі річки для дитячої гри), з іншого – людина спеціально виробляє іграшки. Виходить, що людською працею створюються харчові продукти, знаряддя для тієї ж праці, фетиш для свята та іграшка чи іграшки для гри. Однак насправді “іграшка виникає тоді, – висновує цей мислитель, – коли ми перестаємо розглядати її як фабричний виріб, зовні, й починаємо дивитися на неї очима гравця” [148, с. 368]. Ось це перетворення речі у засіб чи інструмент гри – це перший вирішальний акт *зародження ігрової світу* “тут-і-тепер” з іншим *смысловим полем* свідомості особи як гравця, внутрішньо готового прожити змагальну *стихію ігрової боротьби*.

Крайньою формою конкурентної боротьби, відомою з історії людства як однотипною зі *спортивними сутичками*, є *змагання людини з долею*, що поєднують у собі високі азартність і трагедійність. Мирослав Попович унаочнює сакральний бік змагань прикладом А.О. Бородаватої, що найповніше ілюструється “футболом” американських індіанців [див. 14, с. 200]. “Програш у грі в м’яч означав принесення команди в жертву – цілком реальну страту гравців. Чи це спорт? Мабуть, можна категорично сказати “ні”, оскільки від гри тут лишилися тільки стратегія і тактика ходів та ігровий азарт. За природою своєю ігровий обряд є насамперед сакральне дійство, криваве жертвоприношення. Він схожий на азартну гру, тільки в азартній грі ставками є гроші, майно, скарб, а в сакральній грі – життя. Зрештою, кримінальні злочинці в “зоні”, а то й поза “зоною”, програвали і руку або зуба, як чужого, так і свого, а, бувало, грали на чуже чи своє життя. Від сакральної гри-жертви це відрізняється тим, що програш-смерть тут не має жодного прихованого смислу – є тільки азарт” [див. 70, с. 79 і далі].

Загалом, як не парадоксально, гра сама собою не створює нового, не плекає нові обрії буття, вона лише “вивертає нутрощі” світів, здираючи маску очевидності за личиною буденності і створюючи *нові світи розвою свідомості* та самосвідомості, позначаючи досягнуту межу людської відвертості та щирості. Отож нове творить не гра, а регулярна діяльність, праця, думка і вчинки особистості. Позитивні нововведення протистоять грі при її становленні-створенні і стають жертвним матеріалом при їх задіянні в ігрове дійство. Людина бере участь у персоніфікованому творенні ігор, прагнучи “обіграти” існуюче повсякдення, *вийти за його межі*, очистити місце для нового, знайти семантичні *горизонти актуальної культури*, способу життя і, врешті-решт, показати собі й іншим ці проблемні, незвідані горизонти. Відтак гра уможливило життєве, головне ковітальне, соціальне, *самовизначення*, але не дає змоги залишитися тут назавжди за екзистенційної невимушеності і повноти здійснюваних ігрових зусиль. У цьому розумінні вона є відхід у “*свободу небуття*” (Олег Генісаретський, нар. 1942 [81]).

Будь-яке зрушення чи окремих зсув у *смысловому полі особистості* – це справді передумова й суб’єктне підґрунтя її *свободи*, насамперед внутрішньої. З іншого боку, як відомо, сама свобода виникає у рамках осмисленої предметної дії, бодай кількаразово мисленнево опосередкованої. “Гра, – пише С.А. Смирнов, – і задає цей простір свободи, у якому ідея стає афектом, що переходить у жаду і діяння. Людина дійсно починає творити світ за своїми образом і подобою” [141, с. 23]. Сутнісно так народжується нова гра, саме так спрацьовує *ігроутворювальний механізм*. І прикладом тут є перетворення дитиною опудала із матерії чи дерева в ляльку як перший крок до творення нею власного самобутнього ігрового світу. Адже лялька у грі – це не просто річ, а така річ, котра підмінює собою іншу річ, причому набагато більшу, ніж сама лялька – людину. Відтак, знаходячи точку опори названій *іграшці*, дитина здатна уявно-свідомо перекочувати із світу реального у світ ігровий, або ж перебувати в них одночасно, оперуючи й накладаючи доступні для себе їх смислові згустки-образи (див. *попереду*). Іншим прикладом такого смислового зсуву в ігровій ситуації є *метафора* як добре на сьогодні освоєна *категорія культури*. “Точно так само як і метафора, – зауважує Б.В. Марков, – іграшка поєднує

два плани, два типи досвіду. З одного боку, вона є матеріальним предметом, а з другого – символом, носієм ідеального смислу” [112, с. 100]. Парадокс полягає в тому, що людина, будучи екзистенційно втягнутою у гру, в персоніфіковану драму свого звершувального буття, ніяк не може досягнути стану чистого непорушного згармонювання, святості, Богоподібності. І лише під час гри, використовуючи ресурси своєї власної свободи для *творення собі* прийняттого світу як певної *напівреальності*, він на окремішній час перетворюється на творця-деміурга, майстра-художника. Врешті-решт гра як форма свободи, без якої можна й обійтися, потрібна самому гравцеві, тому що становить один із способів розвитку вільної і гармонійно самоорганізованої особистості (І. Кант, Й.-Ф. Шиллер). У досконалості вигляді, як уже наголошувалося, вона є *двопланова діяльність* людини, котра приносить їй задоволення, зреалізовується у певних рамках місця, часу й за добровільно прийнятих правил і поза сфери матеріальної вигоди, примусу чи необхідності.

“Vates” – це людина, котра вводить у життя *нові ігри*, прагне могутності, свободи, здатна жити у *хаосі становлення гри*, коли все руйнується й не залишається нічого святого й постійного, все “обігрується” й наповнюється умовністю, віртуальністю. Вона, будучи наділеною й інтелектом, і достатньою волею, все ж спроможна утримати цей хаос, організувати його і створити власний персональний майданчик для появи нового порядку у вигляді *регулярної професійної діяльності, учинків толерантності, справи життя*, що з’являються на межі заперечення гри, тобто на догмах, непорушності, постійності і системності осмисленого, позбавленого мислєдїяння, сумнівів праці, відвертості і щирості спілкування, простоти і відкритості ковітального повсякдення.

Однак *гра* як онтофеноменальне явище, котре в найдосконалішому формозмістовому (психосоціокультурному) наповненні постає як довершений розвитково-екзистенційний *цикл учинення*, не лише пізнається добірним філософським мисленням і вишколеною науковою думкою як данність окультуреного суспільного повсякдення особистостей, груп, колективів, етносів, націй, а й твориться та конструюється новітніми *методологічними засобами теоретизування*, а саме більш значеннево багатим і логіко-структурно панорамним *понятійно-категорійним апаратом*, що яскраво семантично унаочнює увесь вищепо-

даний текст, основні поняття і категорії якого виділені курсивом. Власне нас цікавила не *емпірична поліфонія* всеможливих *ігор*, не їх класифікації чи структурні особливості виникнення, розвитку, функціонування і самоорганізації, а **одна цілісна концептуальна карта гри як окремого великого вітакультурного феномену**, що має самобутнє універсальне онтичне підґрунтя. І цей цілісний погляд на гру як данність повсякденного суспільного буття, крім ґрунтового рефлексивно-критичного аналізу здобутків всесвітньої філософської думки в історичній ретроспективі висвітлення, склали три засадничих джерела *теоретичного методологування*: а) *системомиследіяльнісна методологія* та її форми, методи, засоби та інструменти, у тому числі й підготовки і проведення ОДІ (Г.П. Щедровицький і його філософська школа [58–60; 63; 80–82; 86; 95–96; 114; 127–130; 136–137; 141; 156–164]); б) *філософсько-психологічна теорія вчинку*, включаючи також її вершинні теоретичні організованості – канонічну психологію і психософію вчинку – В.А. Роменця і напрацювання його наукової школи [див. 13; 15–20]; в) *вітакультурна методологія* [3; 27; 35; 41–42; 46] як інтелектуальний проект одного з авторів у взаємодоповненні її найважливіших *методологічних концентрів*, а саме концепції професійного методологування [40], об'єкт-миследіяльнісної сфери цієї духовної організованості [36], циклічно-вчинкової моделі розвитку науки [24; 37], методології парадигмальних досліджень у соціогуманітаристиці [32; 34] та закономірностей категоріогенезу в контексті розвитку наукових шкіл [26; 31; 45].

Однак у пропонованому філософському дослідженні *сутності гри* як онтофеномальної данності до цього моменту латентно присутнім було ще одне дуже важливе джерело методологування – *філософема світоглядних універсалій або категорій культури*, що найбільш успішно в останні десятиліття розробляється В.С. Стьопіним [143; 144]. Фундаментальний статус цих універсалій полягає в тому, що вони відіграють роль своєрідних глибинних програм соціального життя етнонаціонального загалу, а їх смисли у своїх багатоваріантних зв'язках створюють **категорійну модель світу** [28–31]. Саме у системі універсалій (категорій) культури, – пише цей відомий філософ, – “відображені найзагальніші уявлення про засадничі компоненти і сторони життєдіяльності людства, про місце людини у світі, про соціальні відношення, духовне життя

і цінності людського світу, про природу та організацію її об'єктів і т. ін.” [143, с. 66].

Таким чином, світоглядні універсалії, тобто категорії як межові, найбільш загальні поняття, *по-перше*, акумулюють історично накопичений соціальний досвід; *по-друге*, у взаємодоповненні задають цілісний образ людського світу; *по-третє*, в реальному житті організуються як схематизми, котрі зумовлюють суб'єктивне сприйняття світу, його переживання і розуміння; *по-четверте*, формовиявляються як базові структури людської свідомості і мають універсальний об'єктотворчий характер; *по-п'яте*, відіграють роль своєрідних глибинних програм соціального життя, котрі серцевинно містять інваріанти абстрактного всезагального змісту, *по-шосте*, характеризуються смисловим наповненням, котре зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і сукупно утворює емний пізнавальний образ світу певної епохи, спільності, кожного індивіда [143, с. 65–67]. На думку Г.П. Щедровицького, категорії завжди являють собою певну *четвертинну зв'язку*: а) знання мов, б) уявлення об'єкта, в) дії-операції, г) поняття з особливим логічним змістом і смислом. Іншими словами, “категорія – це таке поняття (категоріальне поняття), що фіксує у нашій миследіяльності зв'язки і відповідність між операціями, котрі ми здійснюємо, об'єктом, до якого ці операції застосовуються, мовою, в якій усе це виявляється, і нашими поняттями” [134, с. 90]. Звідси очевидно, що “професійно працювати в категоріях та інтерпретувати найскладніші явища категорійно відповідно до структури вищезгаданої мислесхеми означає зробити власне мислення всесильним *засобом аналізу і розв'язання суспільних проблем і життєвих задач*. Для цього потрібна **культура мислення**, котра передбачає рефлексію, понятійне оперування, колективні форми роботи, орієнтацію на життєві потреби-мотиви, задіяння способів і засобів здолання мисленнєвих утруднень та суперечностей” [28, с. 6]. Очевидно також, що не всі категорії науки здобувають методологічний статус світоглядних універсалій, і для того щоб його досягнути, потрібно здійснити окрему складну логіко-змістову процедуру – *універсалізації*, котра може бути як успішною, так і невдалою, зважаючи на ілюзорність будь-якої, у тому числі й філософської, наукової, свідомості. До того ж треба мати на увазі й те, що в реальному життєпоточі вітакультури “світоглядні універсалії постають як *схематизми*, що визначають людське сприйняття

світу, його усвідомлення, розуміння, переживання, утверджуючи найзагальніші уявлення про зміст, форми і способи життєздійснення етносів і народів, про соціальні взаємостосунки, норми і цінності окремих осіб та ін.” [29, с. 5].

За концепцією В.С. Стьопіна, доречно виокремити два великих і пов’язаних між собою блоки *універсальї культури*. До першого належать категорії, які фіксують найзагальніші, атрибутивні характеристики об’єктів, уводжуваних до змісту людської діяльності, які утворюють базові структури свідомості й характеризуються універсальністю (предметами удіяльнення і вчинення можуть стати будь-які об’єкти – природні, соціальні, метафізичні, у тому числі і знакові об’єкти мислення): “простір”, “час”, “рух”, “річ”, “відношення”, “якість”, “кількість”, “міра”, “зміст”, “причинність”, “випадковість”, “необхідність” та ін. До другого блоку віднесено ті типи категорій, завдяки яким відображені *визначення людини* як суб’єкта діяльності, а відтак і структури її спілкування, ставлення до інших людей і до суспільства загалом, до цілей і цінностей соціального життя: “людина”, “суспільство”, “свідомість”, “добро”, “зло”, “краса”, “віра”, “надія”, “обов’язок”, “совість”, “справедливість”, “свобода”, “творчість”, “мудрість” тощо [143, с. 66].

Очевидно, що *категорія “гра”* типологічно відноситься до другого блоку універсальї культури, тобто до того їх набору, що визначає людину як суб’єкта поведінки, діяльності, спілкування, вчинків і характеризує її гуманний, головно ціннісно-смысловий, вимір буття. А це означає, що ця категорія у системно-функціональній єдності і взаємодоповненні з іншими фіксує у найзагальнішій формі історично накопичений досвід *додолучення* (занурення і вивільнення) особи у систему унормованих та окультурених соціальних стосунків, комунікацій і взаємодії. Вона є і чинник, і форма, і спосіб, й окремий світ *психокультурного розвитку* людини як суб’єкта, особистості, індивідуальності та універсуму [див. детально 11; 39; 50].

Гра як світоглядна універсальї вочевидь вимагає для свого розгортання абсолютно іншої *категорійної бази*, яка б виявила перш за все її онтологічний, аксіологічний, екзистенційний та феноменологічний виміри узмістовлення. У цьому зв’язку вищевикладене дає підстави висновувати, що *гра не є певна незмінна сутність*. У ній владарює *динаміка кордонів*, а

не статика норм. Вона постійно перебуває у процесі становлення, *перетворення*, “обігравання” самої себе. Її зміни і перетворення не вдається *категоризувати* з допомогою таких категорійних понять, як “розвиток” чи “еволюція”, хоча й не безперспективним видається інтелектуальне опрацювання ігrogenези як окремого напрямку дослідження (див. *попереду*). Гра виникає, розгортається, стається, відходить. У підсумку її онтоекзистенційного постання з’являється не певна річ або явище, а “*світ гри*”, у якому вона продукує вкрай мало “власних” речей, натомість користується речами (як іграшками, засобами, інструментами) з інших світів. Тим більше, що інтелектуальна ситуація сьогодні докорінно змінилася. В методології це зафіксовано як “некласична ситуація”: людство вже давно існує за наявності декількох сутностей, що не зводяться до єдиного першопочатку чи до вершинного Абсолюту. Так, на рівні *інженерної свідомості* це осмислено досить прозоро: люди давно живуть у світі, створеному їхніми руками, себто їх оточує друга природа – *техніка і культура* – зі своїми законами. Більше того, техногенне середовище майже повністю витіснило природне, а людські знання переважно мають несуголосні онтологічні передумови і засновки, їх істинність повно залежна від того культурного довкілля, у якому вони отримані. До цього слушно додати *масу світів*, вигаданих фантастами, котрі насправді користуються категорією “світ” вже на рівні “побутової химерної мови”. Скажімо, під завісу ХІХ століття у літературі, а потім і в кінематографі, виник новий розважальний жанр – *детективний роман* та *пригодницький трилер*, що разуче вплинув на культуру. Гострий сюжет детективу чи трилера відтворює *ігрову ситуацію*, яка тримає у змагальному (бойовому) напруженні окультуреного читача чи глядача, а через неї – пробуджує в нього прадавні (архетипні) мисливські інтенції, інстинкти, змісти. “Потреба в мисливськи-дослідному наркотику з розвитком комп’ютерної цивілізації вдовольняється різними азартними комп’ютерними іграми. Однак, треба визнати, що ані детектив чи трилер, ані комп’ютерна гра, принаймні у своїй безпосередній функції, не є ні літературою, ані мистецтвом: вони успадковують від гри тільки азартну природу. Азартна гра ближче до мистецтва-техне, ніж до мистецтва як такого. Вона розважає краще, аніж мистецтво, бо концентрує у собі вічну потребу людини в подоланні конфлікту, в

боротьбі і ризику. Але в жодному разі не заміняє мистецтва” [14, с. 200].

Пол Карл Фойєрабенд (1924–1994), напевно, жорсткіше за всіх сформулював цю нову ситуацію в описі феномену “несумірності” і принципів “епістемологічного анархізму” [147]: людина, шукаючи істини і пояснюючи життя на Землі, насправді *займається творенням світу*. Якщо ідеальні сутності продукуються людиною, а різні онтологічні картини співіснують одночасно в культурі, житті і в мисленні, то як може бути організоване досконале, передусім *методологічне, мислення* у цьому хаосі й абсурді? І тут на допомогу приходить *логічна категорія “світ”*. Вона пояснює, що світ – це місце в мисленні, куди поміщається творена *онтологічна картина* і споглядальна універсалія. Як саме таке місце світ замкнений у собі, самодостатній, цілісний і відокремлений від інших світів. У такий спосіб мислення розгортається або у “світах”, де воно рухається, спираючись на припущення про єдність світу, або між світами – на матеріалі розривів систематичного мислення чи регулярного людського життя, у тому числі на екстремальних рубежах системних онтологічних “катастроф”. Цю *катастрофічність* разом із мисленням, яке на ній виникає й набуває розвою, С.В. Попов називає “*інтелектуальною ситуацією*” [127–130], а один із авторів цього дослідження “*проблемною ситуацією*” [44]. Основу вказаної ситуації становить розбіжність об’єкта, на якому розгортається мислення, з “об’єктом” розуміння, який, своєю чергою, не збігається з тим, що рефлексується. Ситуаційно долаючи інтелектуальну проблемну ситуацію, людина створює новий світ, або йде у вже існуючий, закриваючи на проблеми очі й навмисне оминаючи їх, що, як не дивно, трапляється найчастіше.

Потреба у введенні названої категорії відчувалася давно. Вже Платон розрізняв *два світи* – ідей і речей, щоправда, приписував одному з них справжнє існування, повертаючись тим самим до єдиного дійсного світу. Найбільш радикально вчинив Ляйбніц – *придумав монади*, які змістовно надзвичайно близькі світам, хоча тут же ввів уявлення про “встановлену гармонію”, знову зібравши все в Єдине. Цією категорією у ХХ столітті успішно оперував **Карл Поппер** (1902–1994), запропонувавши *потрійний поділ всього суцього* на самостійно існуючі світи – *природи, соціальності і знань*, до речі останній світ цікавив його найбільше [132]. Категорію “світ” використовував і **Фер-**

нан Бродель (1902–1985) [73], який обґрунтовував самостійність різних матеріальних *цивілізацій*.

Логіко-змістове упанормалення *категорії “світ гри”* дають численні поняття, такі, скажімо, як “ігрова сутність”, тобто те, що покладене як об’єктно-онтологічний центр довільного – з насолодою і без вигоди – способу твореного світу. Натомість стосунки людей між собою, взяті у їх соціальному сутнісному зрізі, пояснюються поняттям “*соціальний світ*”. Окрім того, світи можуть бути “інтелігібельними” і “реальними”: поки уявлення про те, що суспільство ділиться на класи, а стосунки між людьми визначаються їх приналежністю до того чи іншого класу, було вигідною теоретичною конструкцією, то це уможливило побудову інтелігібельних (осягнених розумом) світів як соціальних утопій. Коли ж названа понятійна конструкція набула практичного опанування у стосунках і спілкування людей, то це спричинило масове виникнення більш реалістичного, оновленого соціального світу.

У будь-якому разі стає зрозуміло, що до *ігрових світів* не можна застосувати ні поняття “зробити”, не можна сказати, що вони “розвиваються”, а тим більше не можна уявити, що вони природно “виникають”. *Ігрові світи знаходяться у процесах постійного становлення*. Іноді вони вибухають, руйнуються, тріскаються, розвалюються. Та й взаємодіють між собою не безпосередньо: подібно до Ляйбніцевих монад, світи “непроникні”, хоча, як і монади, мають “віконця”. Взаємодія ігрових учинків здійснюється через перенесення “речей” і людей з єдиного світ-місця в інший. А це також – *Логіка Великої Гри людства*, причому в найширшому онтологічному сенсі.

Змістовно становлення різних, у тому числі й ігрових, світів певною мірою протистоїть як “розвитку”, так і штучному “діянню” чи створенню. Не тотожне становлення і природному законодацільному протіканню процесу, тобто еволюції. І це зрозуміло чому. Якщо розвиток вимагає наявності початкового уже існуючого осереддя, у якому закладені можливості подальших якісних змін, то становлення – процес багатofакторного “складання”, коли починають з’являтися якісні характеристики, не притаманні жодному з факторів окремо. Перебіг становлення не фіксує того, що стало “осереддя”, що розвинулося. Становлення протистоїть і штучному цілеспрямованому створенню певних речей. У ньому беруть участь здебільшого природні фактори, які

людина неспроможна “зробити”, які не є результатом її цілеспрямованої діяльності, спілкування, вчинення. Однак воно не відноситься і до суто природних процесів. В *ігровому становленні* бере участь людина (результатами своєї діяльності або собою), хоча часто і не цілеспрямовано, а почасти спонтанно, невимушено. Власне навколо *гри-вчинення* й збираються природні компоненти, а вона стає джерелом чи каталізатором саморганізації, яка дає нову якість – створює структуровану панораму динамічного перебігу-постання ігрової діяльності.

Повчальним прикладом тут є суспільний розвиток незалежної України. Панування примітивної схеми “розвиток – деградація” в ігрово *зорієнтованій свідомості* політиків та аналітиків призводить або до фіксації постійної *соціальної катастрофи*, або до спроб організувати цілеспрямований розвиток (до капіталізму чи до ринкового соціалізму). Якщо ж обставини характеризувати як ситуацію виникнення *нового суспільного ладу*, або як ситуацію становлення нової держави, то очевидно, що окремі суспільні структури справді руйнуються і відмирають, розкладаючи навколо себе людей, природу тощо, інші – починають зростати, організовуватися, змогутнюватися. Тоді інакше бачиться спосіб дії громадян, котрі беруть участь у розбудові нової держави: не участь у політичних суперечках, яка програма, шлях або мета (соціалізм чи капіталізм) краще, і не докази своєї правди всіма доступними засобами аж до експерименту над усією країною, а робота з утилізації зникаючих структур (передусім, щоб не деморалізували і не розкладали все живе навколо) та участь у створенні всього набору компонентів, з яких рано чи пізно складеться життєздатна суспільна комбінація. Причому *знання* тут потрібне не науково-проектне, а *світоглядно-етичне, філософсько-гуманітарне*, котре б визначало на єдиних ідеологічних засадах, якого змісту, як і коли мають проводитися реформи.

Отже, загальна схема здійснення процесу-функціонування *становлення гри* відрізняється тим, що в його ініціації обов’язково бере участь нова схема організації *ігрового життя-здійснення* як світоглядна категорія; і це – на відміну від розвитку, де має бути присутнім реально існуюче осереддя (зародок, “клітинка”, “ембріон”), і на відміну від природного процесу, в якому владарює законодапційність. Саме обстоювана нами, фактично *світоглядно-*

орієнтаційна модель гри як учинення може бути прийнята як канон, тому надає змогу громадянам організувати себе і своє життя відповідно до її принципів. Новопостале утворення (українство як політична нація, “Майдан Гідності – 2014” тощо) починає, у Великій грі і через мегасвіт гри, боротися за експансію свого способу життєдіння. Таким чином виникає нова значуща компонента *громадянського суспільства*, котре, будучи найвпливовішим гравцем-актором Великої Державотворчої Гри, прагне перемоги, соціальної справедливості, законності і толерантності. Але й у цьому разі реалізується процес становлення іншого суспільного порядку, який із часом буде більш адекватно поіменованій.

Часто при *науковому проектуванні* виходить, що реалізуються не самі соціальні проекти, а ті *світоглядні схеми*, які породжені мисленневою проектною метушнею. Так, скажімо, вийшло і при зіткненні СМД-методології та гри: спочатку в *ОДГ* претендувала на панування методологічна форма життя, однак досить швидко взяла гору власне гра, створивши *світ гри*, а не *світ методології* [127; 130] (до речі, світ методології, як доведено одним із авторів, створює лише багаторівнева *система професійного методологування* [див. 27; 32; 34; 41]). Аналогічно було і з ідеями комуністичного будівництва в Росії початку ХХ століття: якщо економічні ідеї реалізувалися досить повно, то в державотворенні і в соціальному повсякденні перемогли традиційні *світоглядні схеми* (так званий “скелетний тип” державного устрою) і взяли гору колективістські виробничі принципи. Соціальні програми, які не спираються на “світові опрацьовані схеми”, приречені у підсумку на отримання прямо протилежного результату, що й підтвердив розпад у 1991 році СРСР.

Взаємодія світів, у тому числі і різних моделей гри, відбувається за допомогою речей, котрі стають засобами та інструментами як діяльності, так і мислення. Розгортання нових світоглядних схем відбувається на матеріалі речей з “колишнього світу” (здебільшого захоплених вином змагання, боротьби), але при цьому речі отримують нові, відповідно до оновленого світу, функції і смисли (наприклад, стають іграшками, предметами гордості, розкошів чи задоволення).

Річ – це не просто “натуральний предмет”, а те, що “живе” всередині людських діяльності, спілкування, вчинків і нею вироблено. Річ має кілька оболонок: а) *матеріальний каркас*, що виконує низку головних функцій (стілець,

“щоб сидіти”, авторучка, “щоб писати”, шашки, шахи, доміно, нарди, щоб грати, і т. ін.); б) *набір* “невластивих” чи непостійних *функцій* (наприклад, існує статистика, що скріпки для паперу найчастіше використовуються замість зубочистки); в) *поле суспільної вагомості* (доведено, що суكنі й автомобілі є символами достатку, суспільного становища чи показником смаку і виду діяльності господаря), що може бути більш важливо, ніж самі функції речі; г) *культурний смисл*, що взагалі не має відношення до її матеріальної і функціональної організованостей. Так, церковні будинки з часом із храму перетворилися на пам’ятники архітектури, готичні замки – з незручного тимчасового житла, призначеного для оборони від ворогів, на туристичний об’єкт або ресторан, перо із пишучого предмета – на музейний експонат, тому що ним писав Вольтер, Пушкін, Гегель, Шевченко, Франко та ін.

Отож *сміслові оболонки речей* є більш значущими, ніж їх функціональне призначення чи їх матеріальний каркас. Саме це розшарування речі на кілька значною мірою незалежних оболонок уможливує її здатність проникати з одного світу в інший; більше того, не змінюючи матеріального каркасу і функцій, річ може міняти смислову оболонку. В цьому логіко-змістовому форматі річ – це такі утворення, як поняття, знання, схеми, ідеї, технології, машини та будь-які інші складні системи. Володіючи описаними характеристиками, відмінність між ними полягає у тому, в якому з людських світів вони породжені, де їх місце народження і “власний світ”. Відтак слушно говорити про “речі-думки”, “речі культури”, “соціальні речі”, “речі світу техніки” (машини) і, відповідно, про “ігрові речі”. Але найважливіше, що багатонашарованість речей уможливує використання їх у грі як маркерів того світу, з якого вони прибули, або навпаки, – світу, в якому вони ніколи не перебували.

Методологічно задіявши змістовно опрацьовані категорії і поняття, змалюємо *процес буття гри*. Гра виникає, коли взаємодіють як мінімум два світи і з’являється генератор, носій гри, який створює порожнє місце для появи третього світу, де наявні свобода, доля, особистість, тобто те, чого не може існувати в інших світах. Так, суд – це зіткнення світу соціального і світу права. Загалом зіткнення різних соціальних світів спричиняє боротьбу, змагання, конфлікти, війну. На *перехресті всесвітів* добра і зла виникає не лише релігія, а й театр. Взаємопроникнення світу культури

і світу сексуальної енергії породжує *любовні ігри*. Але тільки за умови, якщо виник творець цього третього світу (скажімо, для появи любовних ігор був потрібний лицарський ідеал любові і куртизанний, себто вишукано ввічливий, люб’язний, роман як її генератори [150, с. 117–139]). Коли такий генератор, що створює світ гри, не з’являється, тоді між світами встановиться рівновага: або один привласнить усі речі іншого, або вони будуть існувати, не помічаючи один іншого. Паростки гри зникають, вона стає неможливою.

У цілому *унікальність світу* гри полягає у трьох моментах: а) гра не виникає сама по собі, а лише у результаті зіткнення як мінімум двох світів, з яких у неї потрапляють “спірні” чи “спільні” речі; б) ігровий світ окремішньо порожній, тому що виникає спочатку як порожнє місце, у якому потім починає обігруватися подвійне чи потрійне призначення втягнених у гру речей; в) поєднання і замкнення речей у грі дає долю у явному вигляді (жереба, костирника, кубика, правил розкладування карт, виграш-програшу, знищення за певних умов тощо). “Не випадково азартні ігри в старовину називалися фатальними ...” [106]. Тут доля – уособлене незнання неминучого. Світ гри – єдиний, у якому *доля як незнання* присутня унааявлено та оприявлено. В інших світах вона присутня або неявно – містично, або її намагаються уникнути шляхом утвердження законодоцільності (*науковий світ, світ права, світ фінансів, світ методології* тощо). І головне у становленні світу гри – її створює людина, людина “граюча”, “vates”, а не долучена до гри особа, “Homo Ludens” (“людина, яка грає”), що також є *ігровою річчю*. “Суб’єкт гри, – пише Г.-Х. Гадамер, – це не гравець; у кращому випадку гра досягає свого втілення через тих, хто в неї грає” [79, с. 148].

Саме *людина-гравець* створює собі *кордон, повноту і порядок гри*, отримуючи повну свободу і могутність, відновлюючи свою особистість як цілісність індивідуального світу Я. У грі перестають працювати інші світоглядні поняття і схеми, тому що вони знищуються *ігровою аурою*, перетворюючись на *обіграні смисли і смислові гірлянди*. Воднораз зворотне твердження невірне: світи, у яких панує істина, етичні схеми, універсалії культури не можуть скасувати гру, навпаки, вони немов пристосовуються до неї, намагаються обмежити її місце і вплив. Й. Хейзінга пише: “Гру не можна заперечувати. Можна заперечувати майже всі абстрактні поняття – право, красу,

істину, добро, дух, Бога. Можна заперечувати серйозність. Гру – аж ніяк... Вона перебуває поза сферою моральних норм, самодостатньо вона ні добра, ні зла. Якщо, проте, людина повинна вирішити, чи наказано їй серйозно діяти, на що штовхає її воля, або чи дозволено їй грати, тоді її моральне сумління надає мірило” поведінки і діяння [150, с. 12, 240].

Іншими словами, віч-на-віч залишається людина і доля у постійно виникаючому світі гри. Надання долі божественного смислу перетворює гру в культ, священнодійство, ритуал, релігійний канон, образ смерті – на поєдинок і змагання, на лицедійство добра чи зла – в театр, на еталон справедливості – у судовий процес. Вийти із гри чи припинити її означає відмовитися від себе як від вільного і всемогутнього, що іноді дуже важко, що за слабкої волі втягує особу в ігromанію.

Отож, гра існує як “ третій світ” у постійному становленні і зникає при втраті одного зі світів, або при скоєнні вироку долі. Вона також помирає, коли зникає межа умовності і реального життя. Коли становлення гри все ж відбулося, то її процесну екзистенцію важко зупинити; тоді вона речово у змістовлює два світи, не руйнуючи їх, а створюючи всередині себе набори “відпоручників”, тобто своєрідних уповноважених, представників. Гра починає складатися, втілюватися у життя, побутувати у своїй онтофеноменальній екзистенції. Так продовжується доти, поки світ гри не замкнеться на себе і не виникне один із типів гри – спеціальне місце і прийняті ролі, або виклик творення, або відбудеться ігрова подія чи здійсниться гра-церемонія (див. підрозділ 2).

1. Аверінцев С. Софія-Логос. Словник / Сергій Аверінцев. – 3-є вид. – К.: ДУХ І ЛІТЕРА, 2007. – 650 с.

2. Бердяєв М. Парадокс брехні / Микола Бердяєв // Психологія і суспільство. – 2014. – №4. – С. 17–20.

3. Вітакультурний млин: Методологічний альманах / гол. ред.-консульт. А.В. Фурман. – 2005–2014. – Модулі 1–16.

4. Мединська Ю. Вітакультурна методологія і постмодернізм / Юлія Мединська // Психологія і суспільство. – 2006. – №1. – С. 47–52.

5. Гуменюк О. Методологія пізнання освітнього вчинку в контексті інноваційно-психологічного клімату / Оксана Гуменюк // Психологія і суспільство. – 2012. – №1. – С. 47–81.

6. Гуменюк О.Є. Психологія Я-концепції: [монографія] / Оксана Євстахіївна Гуменюк. – Тернопіль: Економічна думка, 2002. – 186 с.

7. Гуменюк О.Є. Теорія і методологія інноваційно-психологічного клімату загальноосвітнього закладу:

[монографія] / Оксана Євстахіївна Гуменюк. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2008. – 340 с.

8. Декларація принципів толерантності // Шлях освіти. – 1999. – №2. – С. 2–4.

9. Донченко О.А. Архетипи соціального життя і політика / Олена Андріївна Донченко, Юрій Вікторович Романенко. – К.: Либідь, 2001. – 334 с.

10. Климишин О.І. Психологія духовності особистості: християнсько-орієнтований підхід: [монографія] / Ольга Іванівна Климишин. – Івано-Франківськ: Гостинець, 2010. – 440 с.

11. Морщакова О. Цінність у психокультурному бутті людини як особистості / Олена Морщакова // Психологія і суспільство. – 2013. – №1. – С. 105–114.

12. М'ясоїд П.А. Курс загальної психології / Петро М'ясоїд: у 2 т. – К., 2011. – Т.1. – 496 с.

13. Основи психології: [підручник] / за заг. ред. О.В. Киричука, В.А. Роменця. – Вид. 6-те, стереотип. – К.: Либідь, 2006. – 632 с.

14. Попович М.В. Бути людиною / Мирослав Попович. – К.: Вид. дім “Києво-Мог. акад.”, 2011. – 223 с.

15. Психологія вчинку: Шляхами творчості В.А. Роменця: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. – К.: Либідь, 2012. – 296 с.

16. Психологія і суспільство: Спецвипуск, присвячений 85-й річниці з дня народження Володимира Роменця. – 2011. – №2. – 190 с.

17. Роменець В.А. Вчинкова організація канонічної психології / Володимир Роменець / Психологія і суспільство. – 2000. – №2. – С. 25–56.

18. Роменець В.А. Історія психології ХІХ – початку ХХ століття: [навч. посібн.] / Володимир Роменець. – К.: Либідь, 2007. – 832 с.

19. Роменець В.А. Історія психології ХХ століття: [навч. посібн.] / В.А. Роменець, І.П. Маноха. – К.: Либідь, 1998. – 992 с.

20. Роменець А. Предмет і принципи історико-психологічного дослідження / Володимир Роменець // Психологія і суспільство. – 2012. – №2. – С. 6–27.

21. Савчин М.В. Духовна парадигма психології: [монографія] / Мирослав Васильович Савчин. – К.: Академвидав, 2013. – 252 с. – (Серія “Монограф”).

22. Савчин М.В. Духовний потенціал людини: [навч. вид.; монографія] / Мирослав Савчин. – Вид. 2-е, пер., доп. – Івано-Франківськ: Місто НВ, 2010. – 508 с.

23. Ткаченко О.М. Принципи, категорії і методологічні проблеми психології / Олександр Ткаченко // Психологія і суспільство. – 2009. – №1. – С. 45–133.

24. Фурман А.В. Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – № 4. – С. 18–36.

25. Фурман А.В. Генеза толерантності і перспективи українотворення (комплексний проект) / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №1. – С. 6–20.

26. Фурман А.В. Засадничі умови виникнення наукових шкіл / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2014. – №1. – С. 49–58.

27. Фурман А.В. Ідея професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тер-

нопіть: Економічна думка, 2008. – 205 с.

28. *Фурман А.В.* Категорії вітакультурної методології як ефективний засіб аналізу і розв'язання складних проблем / *Анатолій В. Фурман* // Інститут експериментальних систем освіти: Інформ. бюлетень. – Вип. 4. – Тернопіль, 2004. – С. 4–7.

29. *Фурман А.В.* Категоріогенез як методологічна проблема: від розвитку понять до категорійної моделі світу / *Анатолій В. Фурман* // Вітакультурний млин. – 2008. – Модуль 7. – С. 4–9.

30. *Фурман А.В.* Категоріогенез як напрям професійного методологування / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2008. – №2. – МС. 53–58.

31. *Фурман А.В.* Категорійний профіль наукової школи / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2014. – №2. – С. 23–39.

32. *Фурман А.В.* Методологічне обґрунтування багаторівневості парадигмальних досліджень у соціальній психології / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2012. – №4. – С. 78–125.

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

34. *Фурман А.В.* Методологія парадигмальних досліджень у соціальній психології: [монографія] / *Анатолій Васильович Фурман*. – К.: Інститут політичної і соціальної психології; Тернопіль: Економічна думка, 2013. – 100 с.

35. *Фурман А.В.* Модульно-розвивальна організація мислєдїяльності – схема професійного методологування / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2005. – № 4. – С. 40–69.

36. *Фурман А.В.* Об'єкт-мислєдїяльнїсна сфера вітакультурної методології / *Анатолій В. Фурман* // Вітакультурний млин. – 2010. – Модуль 12. – С. 4–8.

37. *Фурман А.В.* Парадигма як предмет методологічної рефлексії / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2013. – № 3. – С. 72–85.

38. *Фурман А.В.* Парадигми нормативності методологічного мислення у професійному становленні особистості / *Анатолій В. Фурман* // Соціально-психологічні виміри професійної майстерності особистості в умовах глобалізованого світу: мат. Міжнар. н.-пр. конф., 16–17 травня 2013 р., м. Тернопіль // Психологія і суспільство. – 2013. – Спецвипуск. – С. 8–11.

39. *Фурман А.В.* Психокультура української ментальності / *Анатолій В. Фурман*; [2-е наук. вид., доп.]. – Тернопіль: ВЦ НДІ МЕВО, 2011. – 168 с.

40. *Фурман А.В.* Рефлексивне обґрунтування центрів вітакультурної методології / *Анатолій В. Фурман* // Вітакультурний млин. – 2009. – Модуль 10. – С. 4–11.

41. *Фурман А.* Рівні та критерії методологування у професійному здійсненні науково-дослідної діяльності / *Анатолій В. Фурман* // Вітакультурний млин. – 2005. – Модуль 1. – С. 5–13.

42. *Фурман А.В.* Структура і зміст професійного методологування / *Анатолій В. Фурман* // Вітакультурний млин. – 2005. – Модуль 2. – С. 4–11.

43. *Фурман А.В.* Сутність та основні функції гри / *Анатолій В. Фурман* // Економіка України в умовах

сучасних трансформацій / Матеріали міжнар. н.-пр. конф.: Тернопіль–Чортків, 3 квітня 2014р. – Чортків, 2014. – С. 3–10.

44. *Фурман А.В.* Теорія навчальних проблемних ситуацій: психолого-дидактичний аспект: [монографія] / *Анатолій Васильович Фурман*. – Тернопіль: Астон, 2007. – 164 с.

45. *Фурман А.В.* Типи наукових шкіл та умови їх ефективного функціонування / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2014. – №3. – С. 11–29.

46. *Фурман А.В.* Типологічний підхід у системі професійного методологування / *Анатолій В. Фурман* // Психологія і суспільство. – 2006. – №2. – С. 78–92.

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

48. *Фурман А.В., Гуменюк О.Є.* Психологія Я-концепції: [навч. посібн.] / *Анатолій В. Фурман, Оксана Гуменюк*. – Львів: Науковий світ-2000, 2006. – 360 с.

49. *Фурман А.В., Морщакова О.С.* Психокультура як самоорганізована сфера аксіобуття / *Анатолій В. Фурман, Олена Морщакова* // Вітакультурний млин. – 2013. – Модуль 15. – С. 13–22.

50. *Фурман А.В., Ревасевич І.С.* Авторська програма курсу “Психокультура інноваційних соціосистем” / *Анатолій В. Фурман, Ірина Ревасевич* // Психологія і суспільство. – 2004. – №4. – С. 221–235.

51. *Фурман А.В., Фурман О.Є.* Образ долі у поетичному світі Тараса Шевченка / *Анатолій В. Фурман, Оксана Фурман* // Психологія і суспільство. – 2014. – №1. – С. 16–25.

52. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Вітакультурне постановня організаційно-діяльнїсної гри як форми розвитку професійного мислення / *Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук* // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Сер. Педагогіка і психологія: зб. статей. – Ялта: РВВ КГУ, 2014. – Вип. 43. – Ч.1. – С. 247–256.

53. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Методологічне обґрунтування організаційно-діяльнїсних ігор як інтегральної умови розвитку професійної креативності / *Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук* // Вітакультурний млин. – 2014. – Модуль 16. – С. 15–28.

54. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Психологічні особливості розвитку професійної креативності майбутніх фахівців соціогуманітарного профілю / *А.В. Фурман, С.К. Шандрук* // Науково-методичні підходи до викладання управлінських дисциплін в контексті вимог ринку праці: мат. Всеукр. н.-пр. конф. 11–12 квітня 2013 р.: у 2-х т. – Дніпропетровськ, 2013. – С. 32–36.

55. *Шандрук С.К.* ОДІ як осноположна умова розвитку професійної майстерності особистості в умовах глобалізованого світу: мат. Міжнар. н.-пр. конф., 16–17 травня 2013 р., м. Тернопіль / *С.К. Шандрук* // Психологія і суспільство. – 2013. – Спецвипуск. – С. 113–115.

56. *Шандрук С.К.* Розвиток професійної креативності майбутніх соціальних працівників / *С.К. Шандрук, Н.М. Цьвігун* // Соціально-психологічні виміри професійної майстерності особистості в умовах глобалізованого світу: мат. Міжнар. н.-пр. конф., 16–17 травня 2013 р., м. Тернопіль // Психологія і суспільство. – 2013.

- Спецвипуск. – С. 119–121.
57. *Шаюк О.Я.* Психологічні особливості формування професійної толерантності майбутніх економістів: дис...канд. психол. наук:19.00.07 / Ольга Ярославівна Шаюк; наук. кер. проф. Фурман А.В.; Нац. акад. Держ. прикорд. служби України імені Б. Хмельницького, 2012. – 215 с.
58. *Щедровицький Г.* Методологічна організація системно-структурних досліджень і розробок / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2004. – № 2 – С. 30–49.
59. *Щедровицький Г.* Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдїяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.
60. *Щедровицький Г.* Схема мислєдїяльності – системно-структурна будова, значення і зміст / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2005. – №4. – С. 29–39.
61. *Ясперс К.* Психологія світоглядів / Карл Ясперс: [пер. знім. О. Кислока, Р. Осадчук]. – К.: Юніверс, 2009. – 464 с. – (Філософська думка).
62. Апокриф // Культурологічний журнал. – 1993. – № 2. – 204 с.
63. *Баранов П.В.* Ігрова форма розвитку комунікації, мислення, діяльності / П.В. Баранов, Б.В. Сазонов. – М., МНІІПУ, 1989. – 260 с.
64. *Бахтин М.М.* К філософії поступка / Михайл Михайлович Бахтин // Філософія і соціологія науки і техніки. Ежегодник. 1984–1985. – М., 1986. – С. 5–47.
65. *Бахтин М.М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / Михайл Михайлович Бахтин. – М., 1965. – 543 с.
66. *Бердяев Н.А.* Самопознание (Опыт философской автобиографии) / Николай Александрович Бердяев. – М.: Книга, 1991. – 447 с.
67. *Берлянд И.Е.* Игра как феномен сознания / Ирина Ефимовна Берлянд. – Кемерово: Алеф, 1992. – 98 с.
68. *Берн Э.* Игры, в которые играют люди / Эрих Берн; пер. с англ. М. Будинной, Е. Перцевой, В. Никандровой. – М.: Изд-во Эксмо, 2003. – 320 с. – (Серия “Психологическая коллекция”.)
69. *Борхес Х.Л.* Коллекция [Электронный ресурс] / Х.Л. Борхес. – Режим доступа: <http://www.lib.misto.kiev.ua/BORHES/kniga.txt>.
70. *Бородатова А.А.* Игра в мяч как путь в пещеру предков / А.А. Бородатова // История и семиотика индейских культур Америки. – М., 2002. – С. 62–98.
71. *Борхес Х.Л.* Вавилонская библиотека [Электронный ресурс] / Х.Л. Борхес. – Режим доступа: <http://www.bookfb2.ru/?p=264277>
72. *Борхес Х.Л.* Сад расходящихся тропинок [Электронный ресурс] / Х.Л. Борхес. – Режим доступа: <http://lib.ru/BORHES/sad.txt>
73. *Бродель Ф.* Материальная цивилизация, экономика и капитализм [Электронный ресурс] / Фернан Бродель // Электронный журнал Арт&Факт. – 2006. – №4. Режим доступа: <http://www.artifact.org.ru/index2.php>.
74. *Брук П.* Пустое пространство / П. Брук. – М., 1978. – 184 с.
75. *Буш Г.Я.* Диалогика и творчество / Генрих Язепович Буш. – Рига: Авотс, 1985. – 319 с.
76. *Вебер М.* Протестантская этика и дух капитализма. Избранные произведения / Макс Вебер. – М.: Прогресс, 1990. – 560 с.
77. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–77.
78. *Выготский Л.С.* Мышление и речь / Лев Семёнович Выготский. – М.: Педагогика, 1982. – 342 с.
79. *Гадамер Х.-Г.* Истина и метод / Ханс-Георг Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 702 с.
80. *Генисаретский О.И.* Опыт методологического конструирования общественных систем / О.И. Генисаретский // Моделирование социальных процессов. – М.: Наука, 1970. – С. 48–63.
81. *Генисаретский О.И.* Упражнения в сути дела / О.И. Генисаретский. – М.: Русский мир, 1993. – 277 с.
82. Георгий Петрович Щедровицкий / Г.П. Щедровицкий; [под ред. П.Г. Щедровицкого, В.Л. Даниловой]. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2010. – 600 с.: ил. – (Философия России второй половины XX в.).
83. *Герасимов И.В.* Игра и сознание / И. В. Герасимов // Общественные науки и современность. – 1995. – №1. – С. 159–166.
84. *Гессе Г.* Игра в бисер / Герман Гессе: [пер. с нем.]; вступ. с.н.с. Павловой. – М.: Правда, 1992. – 496 с.
85. *Гессе Г.* Степной волк / Герман Гессе: [пер. с нем.]. – М.: Прогресс, 2011. – 188 с.
86. *Громыко Ю.В.* Организацияционно-деятельностные игры и развитие образования / Юрий Владимирович Громыко. – М.: Независимый методологический университет, 1992. – 96 с.
87. *Грязнов А.Ф.* Витгенштейн Людвиг. Язык игры / А.Ф. Грязнов // Современная западная философия. Словарь. – М.: Политиздат. – С. 61–62, 402.
88. *Декарт Р.* Правила для руководства ума. Рассуждение о методе // Сочинения / Рене Декарт. – М.: Мысль, 1989. – 512 с
89. *Демин М.В.* Игра как специфический вид человеческой деятельности / М.В. Демин // Философские науки. – 1983. – №1. – С. 54–61.
90. *Донченко Е.А.* Фрактальная психология (Долглубинные основания индивидуальной и социетальной жизни) / Елена Андреевна Донченко. – К.: Знание, 2005. – 323 с.
91. *Жбанков М.Р.* Игра / М.Р. Жбанков // Новейший философский словарь: [сост. и гл. научн. ред. А.А. Грицанов; 3-е изд., исправл.]. – Мн.: Книжный дом, 2003. – С. 395.
92. *Зиновьев А.А.* Коммунизм как реальность / Александр Александрович Зиновьев. – М.: Полиграфсервис, 1994. – 494 с.
93. *Ильясов Р.Р.* Социально-философский анализ феномена игры: автореф. дисс...канд. филос. наук / Р.Р. Ильясов. – Уфа, 1998. – 20 с.
94. *Исупов К.Г.* В поисках сущности игры / К.Г. Исупов // Философские науки. – 1977. – №6. – С. 52–63.
95. *Карнозова Л.М.* Самоопределение профессионала в проблемной ситуации. Психосемиотическое исследование на материале организационно-деятельност-

ных игр: дисс. канд. психол. н. / Людмила Михайловна Карнозова. – М.: 1991. – 234 с.

96. Карнозова Л.М. Правовая журналистика: замысел и игра / Л.М. Карнозова // Кентавр. – 1996. – №2. – С. 5–13.

97. Кальве Л.-Ж. Игры в обществе / Л.-Ж. Кальве // Апокриф. – 1993. №2. – С. 23–28.

98. Камю А. Миф о Сизифе. Эссе об Асурде [Электронный ресурс] / Альбер Камю // Бунтующий Человек. – М.: Изд-во политической литературы, 1990. – 415 с. – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru/library/camus/01/0.html>.

99. Кант И. Трактаты и письма / Иммануил Кант; вступ. ст. А.В. Гулыги. – М.: Наука, 1980. – 709 с.

100. Кацук Н.Л. Гессе (Hesse) Герман / Н.Л. Кацук // Новейший философский словарь: [сост. и гл. научн. ред. А.А. Грицанов; 3-е изд., исправл.]. – Мн.: Книжный дом, 2003. – С. 242–243.

101. Котляревский Ю.Л. Искусство моделирования и природа игры / Ю.Л. Котляревский, А.С. Шайцер. – М.: Прогресс, 1992. – 104 с.

102. Кривко-Апинян Т.А. Мир Игры / Т.А. Кривко-Апинян. – СПб.: Лань, 1992. – 160 с.

103. Кун Т. Структура научных революций / Томас Кун; пер. с англ. / сост. В.Ю. Кузнецов – М.: ООО “Изд-во АСТ”, 2002. – 608 с.

104. Левада Ю.М. Игровые структуры в системах социального действия / Ю.М. Левада // Системные исследования. Методологические проблемы. Ежегодник. – М.: 1984.

105. Левинтов А.Е. Программа регионального развития Крыма. Отчет ВТК “Регионал”. По заказу концерна “Интерконт” [Электронный ресурс] / А.Е. Левинтов. – Режим доступа: <http://www.massandra.verdens.lv/about-massandra-russian>.

106. Лесной Дм. Игровой дом. Толковый словарь карточных терминов, игровых понятий и шулерских приемов / Дм. Лесной [под ред. Е. Витковского]. – Вильнюс: Рома, 1994. – 504 с.

107. Лефевр В.А. Конфликтующие структуры / Владимир Александрович Лефевр. – М.: Сов. радио, 1973. – 160 с.

108. Ляйбниц Г.В. Монадология / Г.В. Ляйбниц // Sententiae, XXVIII. – 2013. – № 1. – С. 151–177.

109. Мамардашвили М.К. Картезианские размышления / Марат Константинович Мамардашвили. – М.: Прогресс, 1994. – 352 с.

110. Лотман Ю.М. Карамзин: Сотворение Карамзина. Статьи и исслед.: 1957–1990. Заметки и рецензии / Юрий Михайлович Лотман. – СПб.: Искусство-СПб, 1997. – 829 с.

111. Лотман Ю.М. Об искусстве: структура художественного текста / Юрий Михайлович Лотман. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 704 с.

112. Марков Б.В. Философская антропология: очерки и теории / Б.В. Марков. – СПб., 1997. – 384 с.

113. Маркс К. Капитал / Карл Маркс [Электронный ресурс]. – Соч., т. 1-3. Режим доступа: http://www.pru.edu.ua/e-book/.../iplp_ket_Marx_kapital.

114. Материалы совещания “Игра” [Электронный ресурс]. – 1983. – Архив ММК. – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/lib/gprэ>.

115. Можейко М.А. Генеалогия / М.А. Можейко, Т.Г. Румянцева, И.Н. Сидоренко // Новейший философский словарь / сост. и гл. науч. ред. А.А. Грицанов. – 3-е изд., исправл. – Мн.: Книжный Дом, 2003. – С. 228–232.

116. Можейко М.А. Монада / М.А. Можейко // Новейший философский словарь / сост. и гл. науч. ред. А.А. Грицанов. – 3-е изд., исправл. – Мн.: Книжный Дом, 2003. – С. 643–645.

117. Миллер С. Психология игры / С. Миллер. – СПб.: Университетская книга, 1997. – 317 с.

118. Набоков В.В. Защита Лужина / Владимир Владимирович Набоков. – М.: Азбука, 2011. – 288 с.

119. Наумов С.В. Организационно-деятельностные игры / С.В. Наумов // Природа. – 1987. – № 5. – С. 24–33.

120. Овсянников М.Ф. Искусство как игра / М.Ф. Овсянников // Вестник МГУ. – Серия 7. – 1996. – №2. – С. 84–88.

121. Ортега-и-Гассет Х. Что такое философия? / Хосе Ортега-и-Гассет. – М.: Наука, 1991. – 403 с.

122. Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры: Сборник / Хосе Ортега-и-Гассет. – М.: Искусство, 1991. – 586 с.

123. Павлова Н.С. У всех пристрастий на краю / Н.С. Павлова // Гессе Г. Игра в бисер: [пер. с нем.]; вступ. ст. Н.С. Павловой. – М.: Правда, 1992. – С. 5–32.

124. Папуш М.П. Берн Э. Секс в человеческой любви / М.П. Папуш. – Мн., 2001. – С. 356–367.

125. Петров М.К. Язык, знак, культура [Электронный ресурс] / М.К. Петров. – М.: Наука, 1991. – Режим доступа: <http://www.philosophy1.narod.ru/katg/retrovmk/index.htmlэ>.

126. Плотников В.И. Типологический подход / В.И. Плотников // Социальная философия: Словарь / сост. и ред. В.Е. Кемеров, Т.Х. Керимов. – М.: Акад. проект, 2003. – С. 464–471.

127. Попов С. Игровое движение и организационно-деятельностные игры / С. Попов, Г. Щедровицкий // Вопросы методологии. – 1994. – №5. – С. 112–153.

128. Попов С. Методология построения гуманитарных дисциплин [Электронный ресурс] / Сергей Попов [метод. прикладное знание: докл. Второго Методологического конгресса (Москва, 28–29 марта 1995 г.)]. – М.: Школа культурной политики, 1996. – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/lib/collections/archive/s1995/1/0/1>.

129. Попов С.В. Неизбежность странного мира / Сергей Валентинович Попов // Кентавр. – 1991. – №1. – С. 2–31.

130. Попов С.В. Организационно-деятельностные игры: мышление в “зоне риска” / Сергей Владимирович Попов // Кентавр. – 1994. – №3. – С. 2–31.

131. Пригожин А.И. Практическая деловая игра как метод разработки решений в социальном проектировании / А.И. Пригожин // Теоретико-методологические проблемы социального прогнозирования и социального проектирования в условиях ускорения НТП. – М.: ИСИ. – 1986. – 322 с.

132. Поппер К. Логика и рост научного знания / Карл Поппер. – М.: Прогресс, 1973. – 302 с.

133. Программно-целевой подход и деловые игры // Тез. докл. и сообщ. ко 2-й науч.-практ. науковедч.

конф. – Новосибирск, 1980. – С. 36–39.

134. Путеводитель по методологии Организации, Руководства и Управления: хрестоматия по работам Г.П. Щедровицкого / [гл. ред. А.Г. Реус; сост. А.П. Зинченко]. – М.: Дело, 2003. – 160 с.

135. Путеводитель по основным понятиям и схемам методологии Организации, Руководства и Управления: хрестоматия по работам Г.П. Щедровицкого / [гл. ред. А.Г. Реус; сост. А.П. Зинченко]. – М.: Дело, 2004. – 208 с.

136. Розин В.М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания [Электронный ресурс] / Вадим Маркович Розин. – Режим доступа: <http://www.conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt>.

137. Розин В.М. Природа и генезис игры (опит методологического изучения) / Вадим Маркович Розин // Вопросы философии. – 1996. – №6. – С. 26–36.

137а. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / Сергей Леонидович Рубинштейн. – СПб: Питер, 2000. – 712 с.: ил. – (Серия “Мастера психологии”).

138. Сарычев О.В. Философия игры в европейской мысли: историко-проблемное рассмотрение: автореф. дисс. на соиск. науч. степени канд. философ. наук: 09.00.03 / Олег Викторович Сарычев. – Тула, 2002. – 18 с.

139. Сигов К.Б. Игра / К.Б. Сигов // Современная западная философия. Словарь. – М.: Политиздат, 1991. – С. 110–112.

140. Сидоренко В.Ф. Прогнозирование как процедура проектирования / В.Ф. Сидоренко // Проблемы прогнозирования материально-предметной среды // Труды ВНИИТЭ. Техн. эстетика. – Вып. 2. – М.: ВНИИТЭ, 1972. – 171 с.

141. Смирнов С.А. Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры) / Сергей Алефтинович Смирнов // Кентавр. – 1995. – №2. – С. 26–36.

142. Спиркин А.Г. Обсуждение методологических проблем исследования систем и структур / А.Г. Спиркин, Б.В. Сазонов // Вопросы философии. – 1964. – №1. – С. 158–162.

143. Стёпин В.С. Культура / Вячеслав Стёпин // Вопросы философии. – 1999. – №8. – С. 61–71.

144. Стёпин В.С. Теоретическое знание: структура, историческая эволюция: [монография] / Вячеслав Семёнович Стёпин. – М.: Прогресс-Традиция, 2000. – 744 с.

145. Толстых В.И. Сократ и мы / В.И. Толстых // С чего начинается личность / под общ. ред. Р.И. Косолапова. – 2-е изд. – М.: Политиздат, 1983. – С. 91–132.

146. Тукмачёва Е.А. Эйген Финк: игра как феномен культуры / Елена А. Тукмачёва / Вестник Удмурдского университета. Социология и философия. – 2003. – С. 246–250.

147. Файерабенд П. Избранные труды по методологии науки / Пол Файерабенд. – М.: Прогресс, 1986. – 542 с.

148. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Эйген Финк // Проблема человека в западной философии. – М., 1988. – С. 357–404.

149. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления / Мартин Хайдеггер. – М.: Прогресс, 1993. – 447 с.

150. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Йохан Хейзинга. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.

151. Хейзинга Й. Осень средневековья / Йохан Хейзинга. – М.: Наука, 1988. – 320 с.

152. Честертон Г.К. Святой Франциск Ассизский / Г.К. Честертон. – М.: Из-во полит. л-ры, 1991. – 87 с.

153. Шестов Л. Апофеоз беспочвенности / Лев Шестов. – Л.: Изд-во Ленинградского ун-та, 1991. – 269 с.

154. Шиллер И.-Ф. О грации и достоинстве // Иоганн-Фридрих Шиллер / Собр. соч.: в 7 т., 1957. – Т. 6. – С. 139–156.

155. Школы в науке / под ред. С.Р. Микулинского, М.Г. Ярошевского, Г. Крёбера, Г. Штейнера. – М.: Наука, 1977. – 523 с.

156. Щедровицкий Г.П. Игра и детское общество / Г.П. Щедровицкий // Дошкольное воспитание. – 1964. – № 4. – С. 73–81.

157. Щедровицкий Г.П. Избранные труды / Георгий Петрович Щедровицкий; [ред.-сост. А.А. Пископель, Л.П. Щедровицкий]. – М.: Шк. культ. политики, 1995. – 760 с.

158. Щедровицкий Г.П. Методологический смысл проблемы лингвистических универсалий [Электронный ресурс] / Г.П. Щедровицкий // Языковые универсалии и лингвистическая типология. – М., 1969. – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/65/>

159. Щедровицкий Г.П. Московский методологический кружок: развитие идей и подходов / Из архива Г.П. Щедровицкого. – Т. 8. Вып. 1. – М.: Путь, 2004. – 352 с.

160. Щедровицкий Г.П. О системе педагогических исследований (методологический анализ) [Электронный ресурс] / Г.П. Щедровицкий // Оптимизация процессов обучения в высшей и средней школе. – Душанбе, 1970. – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio>.

161. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности / Г.П. Щедровицкий // Методы исследования, диагностики и развития международных коллективов. – М., 1983. – С. 153–178.

162. Щедровицкий Г.П. Философия. Наука. Методология / Георгий Петрович Щедровицкий. – М.: Шк. культ. политики, 1997. – 656 с.

163. Щедровицкий П.Г. К анализу топики организационно-деятельностных игр / П.Г. Щедровицкий. – Пушкино: НЦБИ, 1986. – 44 с.

164. Щедровицкий П.Г. Очерки по философии образования: статьи и лекция / Петр Георгиевич Щедровицкий. – М.: Пед. центр “Эксперимент”, 1993. – 155 с.

165. Эльконин Д.Б. Психология игры / Даниил Борисович Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 560 с. (49).

166. Эрикссон Э.Г. Детство и общество / Эрик Г. Эрикссон. – Изд. 2-е, перераб. и дополн.; пер. с англ. А.А. Алексеева. – СПб.: Речь, 2002. – 416 с.

167. Ярошевский М.Г. Логика развития науки и научная школа / Михаил Григорьевич Ярошевский // Школы в науке. – М.: Наука, 1977. – С. 7–97.

168. Ярошевский М.Г. Психологическое познание как деятельность / М.Г. Ярошевский // Петровский А.В., Ярошевский М.Г. Теоретическая психология: [уч. пос.]. – М.: Изд. центр “Академия”, 2001. – С. 36–104.

169. Fink E. Spiel als Weltsymbol / Eugen Fink. – Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, 1960. – 245 s.

REFERENCES

1. Avjerincjev S. Sofija-Logos. Slovník / Sjergij Avjerincjev. – 3-ye vid. – K.: DUH I LITERA, 2007. – 650 s.
2. Bjerdjajev M. Paradox brjehni / Nikolay Bjerdjajev / Psihologija i suspil'stvo. – 2014. – №4. – S. 17–20.
3. Vitakul'turnij mlin: Mjetodologičnij al'manah / gol. rjed.-konsul't. A.V. Furman. – 2005–2014. – Moduli 1–16.
4. Mjedins'ka J.J. Vitakul'turna mjetodologija i post-modjernizm / Julija Mjedins'ka // Psihologija i suspil'stvo. – 2006. – №1. – S. 47–52.
5. Gumjenjuk O.Y. Mjetodologija piznannja osvitr'ogo vchinku v kontjexti innovacijno-psihologičnogo klimatu / Oxana Gumjenjuk // Psihologija i suspil'stvo. – 2012. – №1. – S. 47–81.
6. Gumjenjuk O.Y. Psihologija Ja-koncjepciyi: [monografija] / Oxana Gumjenjuk. – Tjernopil': Ekonomična dumka, 2002. – 186 s.
7. Gumjenjuk O.Y. Tjeorija i mjetodologija innovacijno-psihologičnogo klimatu zagal'noosvitr'ogo zakladu: [monografija] / Oxana YEvsstahiyivna Gumjenjuk. – Tjernopil': Pidručniki i posibniki, 2008. – 340 s.
8. Djeklaracija principiv toljerantnosti // Shljah osviti. – 1999. – №2. – S. 2–4.
9. Donchjenko O.A. Arhjetipi social'nogo zhittja i politika / Oljena Donchjenko, Jurij Romanjenko. – K.: Libid', 2001. – 334 s.
10. Klimishin O.I. Psihologija duhovnosti osobistosti: hristijans'ko-orijentovaniy pidhid: [monografija] / Ol'ga Ivanivna Klimishin. – Ivano-Frankivs'k: Gostinjec', 2010. – 440 s.
11. Morschakova O.S. Cinnist' u psihokul'turnomu butti ljudini jak osobistosti / Oljena Morschakova // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – №1. – S. 105–114.
12. M'jasoyid P.A. Kurs zagal'noyi psihologii / Pjetro M'jasoyid: u 2 t. – K., 2011. – T.1. – 496 s.
13. Osnovi psihologii: [pidručnik] / za zag. rjed. O.V. Kirichuka, V.A. Romjencja. – Vid. 6-tje, stjerjeotip. – K.: Libid', 2006. – 632 s.
14. Popovich M.V. Buti ljudinoju / Miroslav Popovich. – K.: Vid. dim "Kiyev-Mog-ka ak-mija", 2011. – 223 s.
15. Psihologija vchinku: Shljahami tvorchosti V.A. Romjencja: zb. st. / uporjad. P.A. M'jasoyid; vidp. rjed. A.V. Furman. – K.: Libid', 2012. – 296 s.
16. Psihologija i suspil'stvo: Spjeczvipusk, prisvjachjenij 85-ij richnici z dnja narodzhjennja Volodimira Romjencja. – 2011. – №2. – 190 s.
17. Romjenjec' V.A. Vchinkova organizacija kano-ničnoyi psihologii / Volodimir Romjenjec' / Psihologija i suspil'stvo. – 2000. – №2. – S. 25–56.
18. Romjenjec' V.A. Istorija psihologii HH – pochatku HH stolittja: [navch. posibn.] / Volodimir Romjenjec'. – K.: Libid', 2007. – 832 s.
19. Romjenjec' V.A. Istorija psihologii HH stolittja: [navch. posibn.] / V.A. Romjenjec', I.P. Manoha. – K.: Libid', 1998. – 992 s.
20. Romjenjec' A. Prjedmjet i principi istoriko-psihologičnogo doslidzhjennja / Volodimir Romjenjec' // Psihologija i suspil'stvo. – 2012. – №2. – S. 6–27.
21. Savchin M.V. Duhovna paradigma psihologii: [monografija] / Miroslav Savchin. – K.: Akadjemvidav, 2013. – 252 s. – (Sjerija "Monograf").
22. Savchin M.V. Duhovnij potjencial ljudini: [navch. vid.; monografija] / Miroslav Savchin. – Vid. 2-je, pjer., dop. – Ivano-Frankivs'k: Misto NV, 2010. – 508 s.
23. Tkachjenko O.M. Principi, katjegoriyi i mjetodologični probljemi psihologii / Oljexandr Tkachjenko // Psihologija i suspil'stvo. – 2009. – №1. – S. 45–133.
24. Furman A.V. Gjenjeza nauki jak global'na doslidnič'ka programa: ciklično-achinkova pjerspjektiva / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – №4. – S. 18–36.
25. Furman A.V. Gjenjeza toljerantnosti i pjerspjektivi ukrajintvorennya (kompljexnij projekt) / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – №1. – S. 6–20.
26. Furman A.V. Zasadniči umovi viniknjennja naukovih shkil / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2014. – №1. – S. 49–58.
27. Furman A.V. Idjeja profjesijnogo mjetodologuvannja: [monografija] / Anatolij Vasil'ovih Furman. – Tjernopil': Ekonomična dumka, 2008. – 205 s.
28. Furman A.V. Katjegoriyi vitakul'turnoyi mjetodologii jak jefektivnij zasib analizu i rozv'jazannja skladnih problem / Anatolij V. Furman // Institut jexperimjental'nih sistjem osviti: Inform. bjuljetjen'. – Vip. 4. – Tjernopil', 2004. – S. 4–7.
29. Furman A.V. Katjegorigjenjez jak mjetodologična probljema: vid rozvitku ponjat' do katjegoriynoyi modjeli svitu / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2008. – Modul' 7. – S. 4–9.
30. Furman A.V. Katjegorigjenjez jak naprjam profjesijnogo mjetodologuvannja / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2008. – №2. – MS. 53–58.
31. Furman A.V. Katjegoriynij profil' naukovoyi shkoli / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2014. – №2. – S. 23–39.
32. Furman A.V. Mjetodologičnje obgruntuvannja bagatorivnjevosti paradigmal'nih doslidzhjen' u social'nij psihologii / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2012. – №4. – S. 78–125.
33. Furman A.V. Mjetodologičnje obgruntuvannja ciklično-vchinkovoyi tipologii igor / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2014. – Modul' 16. – S. 4–14.
34. Furman A.V. Mjetodologija paradigmal'nih doslidzhjen' u social'nij psihologii: [monografija] / Anatolij V. Furman. – K.: Institut političnoyi i social'noyi psihologii; Tjernopil': Ekonomična dumka, 2013. – 100 s.
35. Furman A.V. Modul'no-rozvival'na organizacija misljedijal'nosti – shjema profjesijnogo mjetodologuvannja / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2005. – №4. – S. 40–69.
36. Furman A.V. Ob'yekt-misljedijal'nisna sfjera vitakul'turnoyi mjetodologii / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2010. – Modul' 12. – S. 4–8.
37. Furman A.V. Paradigma jak prjedmjet mjetodologičnoyi rjefljexiyi / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – №3 – S. 72–85.
38. Furman A.V. Paradigmi normativnosti mjetodologičnogo misljennja u profjesijnomu stanovljenni osobistosti / Anatolij V. Furman // Social'no-psihologični vimiri profjesijnoyi majstjernosti osobistosti v umovah globalizovanogo svitu: mat. Mizhnar. n.-pr. konf., 16-17 travnja 2013 r., m. Tjernopil' // Psihologija i suspil'stvo. –

2013. – Spjeczvipusk. – S. 8–11.

39. Furman A.V. Psihokul'tura ukrajins'koyi mjen-tal'nosti / Anatolij V. Furman; [2-e nauk. vid., dop.]. – Tjernopil': VC NDI MEVO, 2011. – 168 s.

40. Furman A.V. Rjefljexivnje obruntuvannja kon-cjentriv vitakul'turnoyi mjetodologiji / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2009. – Modul' 10. – S. 4–11.

41. Furman A. Rivni ta kritjeriyi mjetodologuvannja u profjesijnomu zdijsnjenni naukovu-doslidnoyi dijat'nosti / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2005. – Modul' 1. – S. 5–13.

42. Furman A.V. Struktura i zmist profjesijnogo mjetodologuvannja / Anatolij V. Furman // Vitakul'turnij mlin. – 2005. – Modul' 2. – S. 4–11.

43. Furman A.V. Sutnist' ta osnovni funkciyi gri / Anatolij V. Furman // Ekonomika Ukraini v umovah suchasnih transformacij / Mat'eriali Mizhnar. n.-pr. konf.: Tjernopil'-Chortkiv, 3 quitnja 2014r. – Chortkiv, 2014. – S. 3–10.

44. Furman A.V. Tjeorija navchal'nih probljemnih situacij: psihologo-didaktichnij aspekt : [monografija] / Anatolij V. Furman. – Tjernopil': Aston, 2007. – 164 s.

45. Furman A.V. Tipi naukovih shkil ta umovi yih jefjektivnogo funkcionuvannja / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2014. – №3. – S. 11–29.

46. Furman A.V. Tipologichnij pidhid u sistjemi profjesijnogo mjetodologuvannja / Anatolij V. Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2006. – №2. – S. 78–92.

47. Furman A.V. Ciklichno-vchinkova modjel' gri jak uchinjennja / Anatolij V. Furman // Nauka i osvita. – 2014. – №3. – S. 22–31.

48. Furman A.V., Gumjenjuk O.YE. Psihologija Ja-koncjepciyi: [navch. posibn.] / Anatolij V. Furman, Oxana Gumjenjuk. – L'viv: Naukovij svit-2000, 2006. – 360 s.

49. Furman A.V., Morschakova O.S. Psihokul'tura jak samo organizovana sfjera aksiobuttja / Anatolij V. Furman, Oljena Morschakova // Vitakul'turnij mlin. – 2013. – Modul' 15. – S. 13–22.

50. Furman A.V., Rjevasjevich I.S. Avtors'ka prog-rama kursu "Psihokul'tura innovacijnih sociosistjem" / Anatolij V. Furman, Irina Rjevasjevich // Psihologija i suspil'stvo. – 2004. – №4. – S. 221–235.

51. Furman A.V., Furman O.YE. Obraz doli u pojetichnomu sviti Tarasa Shjevchjenka / Anatolij V. Furman, Oxana Furman // Psihologija i suspil'stvo. – 2014. – №1. – S. 16–25.

52. Furman A.V., Shandruk S.K. Vitakul'turnje postannja organizacijno-dijal'nisnoyi gri jak formi rozvitku profjesijnogo misljennja / Anatolij V. Furman, Sjergij Shandruk // Probljemi suchasnoyi pjedagogichnoyi osviti. Sjer. Pjedagogika i psihologija: zb. statjej. – Jalta: RVV KGU, 2014. – Vip. 43. – Ch.1. – S. 247–256.

53. Furman A.V., Shandruk S.K. Mjetodologichnje obruntuvannja organizacijno-dijal'nisnih igor jak intjegral'noyi umovi rozvitku profjesijnoyi krjektivnosti / Anatolij V. Furman, Sjergij Shandruk // Vitakul'turnij mlin. – 2014. – Modul' 16. – S. 15–28.

54. Furman A.V., Shandruk S.K. Psihologichni osoblivosti rozvitku profjesijnoyi krjektivnosti majbutnih fahivciv sociogumanitarnogo profilju / A.V. Furman, S.K. Shandruk // Naukovo-mjetodichni pidhodi do vikladannja

upravlins'kih disciplin v kontjexti vimog rinku praci: mat. Vsjeukr. n.-pr. konf. 11-12 quitnja 2013 r. : u 2-h t. – Dnipropjetrovs'k, 2013. – S. 32–36.

55. Shandruk S.K. ODI jak osnopolozhna umova rozvitku profjesijnoyi majstjernosti osobivosti v umovah globalizovanogo svitu: mat. Mizhnar. n.-pr. konf., 16-17 travnja 2013 r., m. Tjernopil' / S.K. Shandruk // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – Spjeczvipusk. – S. 113–115.

56. Shandruk S.K. Rozvitok profjesijnoyi krjektivnosti majbutnih social'nih pracivnikov / S.K. Shandruk, N.M. C'vigun // Social'no-psihologichni vimiri profjesijnoyi majstjernosti osobivosti v umovah globalizovanogo svitu: mat. Mizhnar. n.-pr. konf., 16-17 travnja 2013 r., m. Tjernopil' // Psihologija i suspil'stvo. – 2013. – Spjeczvipusk. – S. 119–121.

57. Shajuk O.Ja. Psihologichni osoblivosti formuvannja profjesijnoyi toljerantnosti majbutnih jekonomistiv: dis...kand. psihol. nauk:19.00.07 / Ol'ga Jaroslavivna Shajuk; nauk. kjer. prof. Furman A.V.; Nac. akad. Djerzh. prikord. sluzhbi Ukraini imjeni B. Hmjel'nic'kogo, 2012. – 215 s.

58. Schjedrovic'kij G. Mjetodologichna organizacija sistjemno-strukturnih doslidzhjen' i rozrobok / Gjeorgij Schodrovic'kij // Psihologija i suspil'stvo. – 2004. – № 2 – S. 30–49.

59. Schjedrovic'kij G. Organizacijno-dijal'nisna gra jak nova forma organizaciji ta mjetod rozvitku koljektivnoyi mislje dijat'nosti / Gjeorgij Schjedrovic'kij // Psihologija i suspil'stvo. – 2006. – №6. – S. 58–69.

60. Schjedrovic'kij G. Shjema misljedijal'nosti – sistjemno-strukturna budova, znachjennja i zmist / Gjeorgij Schjedrovic'kij // Psihologija i suspil'stvo. – 2005. – №4. – S. 29–39.

61. Jaspjers K. Psihologija svitogljadiv / Karl Jaspjers: [pjer. z nim. O. Kisljuka, R. Osadchuk]. – K.: Junivjers, 2009. – 464 s. – (Filosofs'ka dumka).

62. Apokrif // Kul'turologicheskij zhurnal. –1993. – № 2. – 204 s.

63. Baranov P.V. Igrovaja forma razvitija komunikacii, myshljenija, djejatjel'nosti / P.V. Baranov, B.V. Sazanov. – M., MNIIPU, 1989. – 260 s.

64. Bahtin M.M. K filosofiji postupka / Mihail Mihajlovich Bahtin // Filosofija i sociologija nauki i tjechniki. Ezhjegodnik. 1984–1985. – M., 1986. – S. 5–47.

65. Bahtin M.M. Tvorchjestvo Fransua Rablje i narodnaja kul'tura srjednjevjekov'ja i Rjennjesansa / M.M. Bahtin. – M., 1965. – 543 c.

66. Bjerdjajev N.A. Samopoznanije (Opyt filosofskoj avtobiografii) / Nikolaj Aljexandrovich Bjerdjajev. – M.: Kniga, 1991. – 447 s.

67. Bjerljand I.E. Igra kak fjenomjen soznaniya / I.E. Bjerljand. – Kjemjerovo: Alfej, 1992. – 98 s.

68. Bjern E. Igrj, v kotoryje igrajut ljudi / Erih Bjern; pjer. s angl. M. Budinoj, E. Pjercjevoj. V. Ni kandrovoj. – M.: Izd-vo Exmo, 2003. – 320 s. – (Sjerija "Psihologichjeskaja kolljckcija".)

69. Borhjes H.L. Kolljckcija [Eljكتروnyj rjesurs] / H.L. Borgjes. – Rjezhim dostupu: <http://www.lib.misto.kiev.ua/BORHJeS/kniga.txt>.

70. Borodatova A.A. Igra v mjach kak put' v pjeschjeru

- prjedkov / A.A. Borodatova // Istorija i smjotika indjejskih kul'tur Ameriki. – M., 2002. – S... 62–98.
71. Borhjes H.L. Vavilonskaja bibliotjeka // www.bookfb2.ru/?p=264277
72. Borhjes H.L. Sad rashodjaschihsja tropinok // lib.ru/BORHES/sad.txt
73. Brodžel' F. Matjerial'naja civilizacija, ekonomika i kapitalizm [Eljektronnyj rjesurs] / Fjernan Jurodžel' // Eljektronnyj zhurnal Art&Fakt – 2006. – №4. Rjezhim dostupu: <http://www.artifact.org.ru/index2.php>.
74. Bruk P. Pustoje prostranstvo / P. Bruk. – M., 1978. – 184 s.
75. Bush G.Ja. Dialogika i tvorchjestvo / Gjenrih Jazjepovich Bush. – Riga: Avots, 1985. – 319 s.
76. Vjebjer M. Protjestantskaja etika i duh kapitalizma. Izbrannyje proizvedjenija / Max Vjebjer. – M.: Progrjess, 1990. – 560 s.
77. Vygotskij L.S. Igra i jeje rol' v psihichjeskom razvitii rjebjenka / L.S. Vygotskij // Voprosy psihologii. – 1966. – № 6. – S. 62–77.
78. Vygotskij L.S. Myshljenije i rječ' / L.S. Vygotskij. – M.: Pjedadogika, 1982. – 342 s.
79. Gadamjer H.-G. Istina i mjetod / H.-G. Gadamjer. – M.: Progrjess. – 1988. – 702 s.
80. Gjenisarjetskij O.I. Opyt mjetodologichjeskogo konstruirovanija obschjestvjennyh sistjem / O.I. Gjenisarjetskij // Modjelirovanije social'nyh procjessov. – M.: Nauka, 1970. – S. 48–63.
81. Gjenisarjetskij O.I. Uprazhnjenija v suti djela / O.I. Gjenisarjetskij. – M.: Russkij mir, 1993. – 277 s.
82. Gjeorgij Pjetrovich Schjedrovickij / G.P. Schjedrovickij; [pod rjed. P.G. Schjedrovickogo, V.L. Danilovoj]. – M.: Rossijskaja politichjeskaja enciklopedija (ROSSPEN), 2010. – 600 s.: il. – (Filosofija Rossii vtoroj poloviny HH v.).
83. Gjerasimov I.V. Igra i soznanije / I. V. Gjerasimov // Obschjestvjennye nauki i sovrjemennost'. – 1995. – №1. – S. 159–166.
84. Gjessje G. Igra v bisjer / Gjerman Gjessje: [pjer. s njem.]; vstup. St. N.S. Pavlovoj. – M.: Pravda, 1992. – 496 s.
85. Gjessje G. Stjepnoj volk / Gjerman Gjessje: [pjer. s njem.]. – M.: Progress, 2011. – 188 p.
86. Gromyko J.V. Organizacionno-djeatjel'nostnyje igry i razvitije obrazovanija / Ju.V. Gromyko. – M.: Njezavisimyj Mjetodologicheskij Univjersitjet, 1992. – 96 s.
87. Grjaznov A.F. Vitgjenshtejn Ljudvig. Jazyk igry / A.F. Grjaznov // Sovrjemennaja zapadnaja filosofija. Slovar'. – M.: Politizdat. – S. 61–62, 402.
88. Djekart R. Pravila dlja rukovodstva uma. Ras-suzhdjenije o mjetodje // Sochinjenija / Rjenje Djekart. – M.: Mysl', 1989. – 512 s
89. Djemin M.V. Igra kak spjecificheskij vid chje-lovchjeskoj djeatjel'nosti / M.V. Djemin // Filosofskije nauki. – 1983. – №1. – S. 54–61.
90. Donchjenko E.A. Fraktal'naja psihologija (Doglubinnyje osnovanija individual'noj i socijetal'noj zhizni) / Eljena Andrejevna Donchjenko. – K.: Znanije, 2005. – 323 s.
91. Zhbakov M.R. Igra / M.R. Zhbakov // Novjeshij filosofskij slovar': [sost. i gl. nauchn. rjed. A.A. Gricanov; 3-je izd., ispravl.]. – Mn.: Knizhnyj dom, 2003. – S. 395.
92. Zinov'jev A.A. Kommunizm kak rjeal'nost' / A.A. Zinov'jev. – M.: Poligrafsvjersiv, 1994. – 494 s.
93. Il'jasov R.R. Social'no-filosofskij analiz fjenomjena igry: avtorjef. diss...kand. filos. Nauk / R.R. Il'jasov. – Ufa, 1998. – 20 s.
94. Isupov K.G. V poiskah suschnosti igry / K.G. Isupov // Filosofskije nauki. – 1977. – №6. – S. 52–63.
95. Karnozova L.M. Samooprjedjeljenje professionala v problemnoj situacii. Psihosmjotichjeskoje issljedovanie na matjerialje organizacionno-djeatjel'nostnyh igry: diss. kand. psihol. n. / Ljudmila Mihajlovna Karnozova. – M.: 1991. – 234 s.
96. Karnozova L.M. Pravovaja zhurnalistika: zamisjel i igra / L.M. Karnozova // Kjentavr. – 1996. – №2. – S. 5–13.
97. Kal've L.-Zh. Igry v obschjestvje / L.-Zh. Kal've // Apokrif. – 1993. №2. – S....
98. Kamju A. Mif o Sizifje. Essje ob Asurdje [Eljektronnyj rjesurs] / A'brjed Kamju // Buntujuschij Chjelovjek. – M.: . Izd-vo politichjeskoj litjeratury, 1990. – 415 s. – Rjezhim dostupu: <http://www.philosophy.ru/library/camus/01/0.html>.
99. Kant I. Traktaty i pis'ma / Imanuil Kant; vstup. t. A.V. Gulygi, s. 542. – M.: Nauka, 1980. – 709 s.
100. Kacuk N.L. Gjessje (Hesse) Gjerman / N.L. Kacuk // Novjeshij filosofskij slovar': [sost. i gl. nauchn. rjed. A.A. Gricanov; 3-je izd., ispravl.]. – Mn.: Knizhnyj dom, 2003. – S. 242–243.
101. Kotljarskij Ju.L. Iskusstvo modjelirovanija i priroda igry / Ju.L. Kotljarskij, A.S. Shajejer. – M.: Progrjess, 1992. – 104 s.
102. Krivko-Apinjan T.A. Mir Igry / T.A. Krivko-Apinjan. – SPb.: Lan', 1992. – 160 s.
103. Kun T. Struktura nauchnyh rjevolucij / Tomas Kun; pjer. s angl. / sost. V.Ju. Kuznjecov – M.: OOO "Izd-vo AST", 2002. – 608 s.
104. Ljevada J.M. Igrovye struktury v sistjemah social'nogo djejtviija / Ju.M. Ljevada // Sistjemnyje issljedovanija. Mjetodologichjeskije probljemy. Ezhjegodnik. – M.; 1984.
105. Ljevintov A.E. Programma rjeional'nogo razvitija Kryma. Otchjet VTK "Rjeional". Po zakazu koncjerna "Intjerkont" [Eljektronnyj rjesurs] / A.E. Ljevintov. – Rjezhim dostupu: <http://www.massandra.verdens.lv/about-massandra-russian>.
106. Ljesnoj Dm. Igornyj dom. Tolkovyj slovar' kartochnyh tjerminov, igornyh ponjatij i shuljerskih prijemov / Dm. Ljesnoj [pod rjed. E. Vitkovskogo]. – Vil'njus: Roma, 1994. – 504 c.
107. Ljefjev V.A. Konfliktujuschije struktury / V.A. Ljefjev. – M.: Sov. radio, 1973. – 160 s.
108. Ljajbnic G.V. Monadologija // Sententiae, XXVIII. – 2013. – № 1. – C. 151-177.
109. Mamardashvili M.K. Kartjezijskije razmyshljenija / M.K. Mamardashvili. – M.: 1994. – 352 s.
110. Lotman J.M. Karamzin: Sotvorjenje Karamzina. Stat'i i issljed.: 1957–1990. Zamjetki i rjecenzii / Ju.M. Lotman. – SPb.: Iskusstvo-SPb, 1997. – 829 s.
111. Lotman J.M. Ob iskusstvje: struktura hudozhjestvjennogo tjexta / Ju.M. Lotman. – SPb.: Iskusstvo-SPb, 1998. – 704 s.
112. Markov B.V. Filosofskaja antropologija: ochjerki i tjeorii / B.V. Markov. – SPb., 1997. – 384 s.

113. Marx K. Kapital [Eljektronnyj rjesurs]. – Soch., t. 1-3. Rjezhim dostupu: http://www.npu.edu.ua/e-book/.../iplp_ket_Marx_kapital.
114. Matjerialy sovjeschanija “Igra” [Eljektronnyj rjesurs]. – 1983. – Arhiv MMK. – Rjezhim dostupu: <http://www.fondgp.ru/lib/gpэ>.
115. Mojejko M.A. Genealogiya / M.A. Mojejko and etc. // Noveyshyi filosofskiy slovar / Sost. Gritsanov A.A. – Mn.: knijnij Dom, 2003. – S. 228-232.
116. Mozhejko M.A., Monada / M.A. Mozhejko // Novjejshij filosofskij slovar / sost. i gl. nauch. rjed. A.A. Gricanov. – 3-je uzd., ispravl. – Mn.: Knizhnyj Dom, 2003. – S. 643–645.
117. Milljer S. Psihologija igry / S. Milljer. – SPb.: Univjersitjetskaja kniga, 1997. – 317 s.
118. Nabokov V.V. Zashchita Luzhina. – M.: Azbuka, 2011. – 288 s.
119. Naumov S.V. Organizacionno-djejatjel’nostnyje igry // Priroda. – 1987. – № 5. – S. 24–33.
120. Ovsjannikov M.F. Iskusstvo kak igra / M.F. Ovsjannikov // Vjestnik MGU. – Sjerija 7. – 1996. – №2. – S. 84–88.
121. Ortjega-i-Gassjet H. Chto takoje filosofija? / Hosje Ortjega-i-Gassjet. – M.: Nauka, 1991. – 403 s.
122. Ortjega-i-Gassjet H. Estjetika. Filosofija kul’tury: Sbornik / Hosje Ortjega-i-Gassjet. – M.: Iskusstvo, 1991. – 586 s.
123. Pavlova N.S. U vsjeh pristrastje na kraju / N.S. Pavlova // Gjessje G. Igra v bisjer: [pjer. s njem.]; vstup. st. N.S. Pavlovoj. – M.: Pravda, 1992. – S. 5–32.
124. Papush M.P. Sjex v chjelovjehjeskoj ljubvi / M.P. Papush. – Mn., 2001. – 368 s.
125. Pjetrov M.K. Jazyk, znak, kul’tura [Eljektronnyj rjesurs] / M.K. Pjetrov. – M.: Nauka, 1991. – Rjezhim dostupu: <http://www.philosophy1.narod.ru/katr/petrovmk/index.html>.
126. Plotnikov V.I. Tipologichjeskij podhod / V.I. Plotnikov // Social’naja filosofija: Slovar’ / sost. i rjed. V.E. Kjemjerov, T.H. Kjerimov. – M.: Akad. Projekt, 2003. – S. 464–471.
127. Popov S. Igrovoje dvizhjenije i organizacionno-djejatjel’nostnyje igry / S. Popov, G. Schjedrovickij // Voprosy mjetodologii. – 1994. – №5. – S. 112–153.
128. Popov S. Mjetodologija postrojenija gumanitarnyh disciplin [Eljektronnyj rjesurs] / S. Popov [mjetod. prikladnoje znanije: Dokl. Vtorogo Mjetodologichjeskogo kongrjessa (Mosqua, 28-29 marta 1995 g.)]. – M.: Shkola kul’turnoj politiki, 1996. – Rjezhim dostupu: <http://www.fondgp.ru/lib/collections/archive/s1995/1/0/1>.
129. Popov S.V. Njeizbjezhnost’ strannogo mira / S.V. Popov // Kjentavr. – 1991. – № 1. – S. 2–31.
130. Popov S.V. Organizacionno-djejatjel’nostnyje igry: myshljenije v “zonje riska” // Kjentavr. – 1994. – № 3. – S. 2–31.
131. Prigozhin A.I. Praktichjeskaja djelovaja igra kak mjetod razrabotki rjeshjenij v social’nom projektirovanii / A.I. Prigozhin // Tjeorjetiko-mjetodologichjeskije probljemy social’nogo prognozirovanija i social’nogo projektirovanija v uslovijah uskorjenija NTP. – M.: ISI. – 1986. – 322 s.
132. Poppjer K. Logika i rost nauchnogo znanija / K. Poppjer. – M., Progrjess, 1973. – 302 s.
133. Programmno-cjeljevoj podhod i djelovyje igry // Tjez. dokl. i soobsch. ko 2-j nauch.-prakt. naukovjedch. konf. – Novosibirsk, 1980. – S. 36–39.
134. Putjevoditelj’ po mjetodologi Organizacii, Rukovodstva i Upravljenija: hrjestomatija po rabotam G.P. Schjedrovickovo / [gl. rjed. A.G. Rjeus; sost. A.P. Zinchjenko]. – M.: Djelo, 2003. – 160 s.
135. Putjevoditelj’ po osnovnym ponjatijam i shjemam mjetodologii Organizacii, Rukovodstva i Upravljenija: hrjestomatija po rabotam G.P. Schjedrovickovo / [gl. rjed. A.G. Rjeus; sost. A.P. Zinchjenko]. – M.: Djelo, 2004. – 208 s.
136. Rozin V.M. Mjetodologichjeskij analiz djelovoj igry kak novoj oblasti nauchno-tjehnichjeskoj djejatjel’nosti i znanija [Eljektronnyj rjesurs] / V.M. Rozin. – Rjezhim dostupu: <http://www.conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt>.
137. Rozin V.M. Priroda i gjenjezis igry (opit mjetodologichjeskogo izuchjenija) // Voprosy filosofii. – 1996. – №6. – S. 26–36.
- 137a. Rubinshtjejn S.L. Osnovy obschjej psihologii / Sjergjej Ljeonidovich Rubinshtjejn. – SPb.: Pitjer, 2000. – 712 s.: il. – (Sjerija “Mastjera psihologii”).
138. Sarychjev O.V. Filosofija igry v jevropejskoj mysli: istoriko-probljemoje rassmotrjenije: avtorjef. diss. na soisk. naukch. stjeptjeni kand. filosof. nauk: 09.00.03 / Oljeg Viktorovich Sarychjev. – Tula, 2002. – 18 s.
139. Sigov K.B. Igra / K.B. Sigov // Sovrjemjennaja zapadnaja filosofija. Slovar’. – M.: Politizdat, 1991. – S. 110–112.
140. Sidorjenko V.F. Prognozirovanije kak procjedura projektirovanija / V.F. Sidorjenko // Probljemy prognozirovanija matjerial’no-prjedmjetnoj srjedy // Trudy VNIITE. Tjehn. estjetika. – Vyp. 2. – M.: VNIITE, 1972. – 171 s.
141. Smirnov S.A. Filosofija igry (proljegomjeny k postrojeniju ontologii igry) / S.A. Smirnov // Kjentavr. – 1995. – №2. – S. 26–36.
142. Spirkin A.G. Obsuzhdjenije mjetodologichjeskih probljem issledovanija sistjem i struktur / A.G. Spirkin, B.V. Sazonov // Voprosy filosofii. – 1964. – №1. – S. 158–162.
143. Stjopin V.S. Kul’tura / Vjachjeslav Stjopin // Voprosy filosofii. – 1999. – №8. – S. 61–71.
144. Stjopin V.S. Tjeorjetichjeskoje znanije: struktura, istorichjeskaja evoljucija: [monografija] / Vjachjeslav Sjemjonovich Stjopin. – M.: Progrjess-Tradicija, 2000. – 744 s.
145. Tolstyh V.I. Sokrat i my / V.I. Tolstyh // S chjego nachinajetsja lichnost’ / pod obsch. rjed. R.I. Kosolapova. – 2-je izd. = M.: Politizdat, 1983. – S. 91–132.
146. Tukmachjova E.A. Ejgien Fink: igra kak fjenomjen kul’tury / Eljena A. Tukmachjova / Vjestnik Udmurdskogo univjersitjeta. Sociologija i filosofija. – 2003. – S. 246–250.
147. Fajjerabjend P. Izbrannyje trudy po mjetodologii nauki / Pol Fajjerabjend. – M.: Progrjess, 1986. – 542 s.
148. Fink E. Osnovnyje fjenomjeny chjelovjehjeskogo bytija / Ejgien Fink // Probljema chjelovjeka v zapadnoj filosofii. – M., 1988. – 357–404.
149. Hajdjeggjer M. Vrjemja i bytije: Stat’i i vystupljenija / Martin Hajdjeggjer. – M., 1993. – 447 s.
150. Hjezjinga J. Homo ludens. V tjeni zavtrashnjego dnja / Johan Hjezjinga. – M., Progrjess, 1992. – 464 s.

151. Hjezginga J. Osjen' srjednjevjekov'ja / Johan Hjezginga. – М.: Nauka, 1988. – 320 s.

152. Chjestjerton G.K. Svjatoj Francisk Assizskij // G.K. Chjestjerton. – М.: Iz-vo polit. l-ry, 1991. – 87 s.

153. Shjestov L. Apofjeoz bjespochvjennosti / Ljev Shjestov. – Л.: Izd-vo Ljeningradskogo un-ta, 1991. – 269 s.

154. Shilljer I.-F. O gracii s dostoinstve // Shilljer I.-F. / Sobr. soch.: v 7 t., 1957. – Т. 6. – S. 139-156.

155. Shkoly v naukje / pod rjed. S.R. Mikulinskogo, M.G. Jaroshjevskuogo, G. Krjobjera, G. Shtjejnjera. – М.: Nauka, 1977. – 523 s.

156. Schjedrovickij G.P. Igra i djetskoje obschjestvo / G.P. Schjedrovickij // Doshkol'noje vospitanije. – 1964. – № 4. – S. 673–681.

157. Schjedrovickij G.P. Izbrannyje trudy / Gjeorgij Pjetrovich Schjedrovickij; [rjed.-sost. A.A. Piskoppjel', L.P. Schjedrovickij]. – М.: Shk. kul't. politiki, 1995. – 760 s.

158. Schjedrovickij G.P. Mjetodologichjeskij smysl probljemy lingvistichjeskih univjersalij [Eljكتروнный rjesurs] / G.P. Schjedrovickij // Jazykovyje univjersalii i lingvistichjeskaja tipologija. – М., 1969. – Rjezhim dostupu: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/65/>.

159. Schjedrovickij G.P. Moskovskij mjetodologichjeskij kruzhek: razvitije idjej i podhodov / Iz arhiva G.P. Schjedrovickogo. – Т. 8. Vyp. 1. – М.: Put', 2004. – 352 s.

160. Schjedrovickij G.P. O sistjemje pjedagogichjeskih issljedovanij (mjetodologichjeskij analiz) [Eljكتروнный rjesurs] / G.P. Schjedrovickij // Optimizacija processovo obuchjenija v vysshjej i srjednej shkole. – Dushanbe, 1970. – Rjezhim dostupu: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio>.

161. Schjedrovickij G.P. Organizacionno-djejatjel'nostnaja igra kak novaja forma organizacii kolljektivnoj mysljedjejatjel'nosti / G.P. Schjedrovickij // Mjetody issljedovanija, diagnostiki i razvitija mjezhduнародnyh kolljektivov. – М., 1983. – S. 153–178.

162. Schjedrovickij G.P. Filosofija. Nauka. Mjetodologija / Gjeorgij Pjetrovich Schjedrovickij. – М.: Shk. kul't. politiki, 1997. – 656 s.

163. Schjedrovickij P.G. K analizu topiki organizacionno-djejatjel'nostnyh igr / P.G. Schjedrovickij. – Puschino: NCBI, 1986. – 44 s.

164. Schjedrovickij P. G. Ochjerki po filosofii obrazovanija: stat'i i ljekcija / Pjetr Gjeorgijevich Schjedrovickij. – М.: Pjed. cjentr "Expjermjent", 1993. – 155 s.

165. El'konin D.B. Psihologija igry / Daniil Borisovich El'konin. – М.: Pjedagogika, 1978. – 560 s. (49).

166. Erixon E.G. Djetsvo i obschjestvo / Erik G. Erixon. – Izd. 2-je, pjerjerab. i dopoln.; pjer. s angl. A.A. Aljexjejeva. – SPb.: Rjech', 2002. – 416 s.

167. Jaroshjevskij M.G. Logika razvitija nauki i nachnaja shkola / Mihail Grigor'jevich Jaroshjevskij // Shkoly v naukje. – М.: Nauka, 1977. – S. 7–97.

168. Jaroshjevskij M.G. Psihologichjeskoje poznanije kak djejatjel'nost' / M.G. Jaroshjevskij // Pjetrovskij A.V., Jaroshjevskij M.G. Tjeorjetichjeskaja psihologija: [uch. pos.]. – М.: Izd. cjentr "Akadjemija", 2001. – S. 36–104.

169. Fink J. Spiel als Weltsymbol / Jeugen Fink. – Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH, 1960. – 245 s.

АНОТАЦІЯ

Фурман Анатолій Васильович, Шандрюк Сергій Костянтинович.

Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної данності.

У пропонованій програмній розвідці здійснений критичний огляд філософсько-гуманітарних досліджень на предмет з'ясування природи, сутності, генези, основних функцій і феноменології гри, що виконані за останнє століття (Й. Хейзінга, Л. Вітгенштейн, Г. Гессе, Х.-Г. Гадамер, Р. Кайюа, Л.-Ж. Кальве, О. Фінк, М.М. Бахтін, С.Л. Рубінштейн, Л.С. Виготський, Г.П. Щедровицький, Е. Еріксон, Д.Б. Ельконін, Е. Берн, Н. Кацук, С.В. Попов, М.В. Попович, О.В. Саричев, С.А. Смирнов та ін.). Основна увага зосереджена на методологічному аналізі гри як онтофеноменальної данності, де її смисл – охопити у собі весь світ людської життєактивності. Водночас обґрунтована наявність чотирьох основних функцій гри: як первинної соціалізації дітей і юні, як сфери емоційно насиченого спілкування, як часопростору збереження і відтворення архаїчних навичок і ментальних цінностей, як культурне уможливлення творчого пошуку та інноваційної діяльності. З позицій філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця, системомислєдїяльнісної методології Г.П. Щедровицького та авторських концепцій професійного методологування і принципів та закономірностей циклічно-вчинкової динаміки розвитку науки запропонована теоретична модель повноцінної гри як учинення у логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постановка світу ігрової діяльності) і післядіяльного (рефлексія успішності/неуспішності гри) періодів. Онтофеноменальне оприявлення розиткового функціонування діяльнісного ігрового практикування розгортається як синхронна відповідність названих періодів ігрового дійства вісьмом фазам процесно-екзистенційного становлення, оновлення, здійснення і згасання гри як циклічно довершеного вчинку. Доведено, що кожна вчинково організована гра, характеризується специфічними пофазними новоутвореннями, подібна до монади Г.В. Ляйбніца: у своєму трансформаційному розвитку спричинена як невідворотним минулим, так і бажаним майбутнім, прагне до власного самозреалізування й наділена внутрішнім імпульсом до вдосконалення та абсолютизації свого існування-екзистенціювання. Запропонована авторська типологія ігор, що ґрунтована на циклічно-вчинковому методологічному підході, рефлексивне мислєдїяльнісне зреалізування якого у процедурних рамках типологічного методу та з дотриманням вимог принципу кватерності дало змогу, з одного боку, чітко визначити дві критеріальні ознаки типологізації (логіко-змістова структура вчинку, за В.А. Роменцем, і спосіб об'єктивної конкретної ігрової практики), з іншого – результативно обґрунтувати чотири найзагальніші типи ігор: гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія. Обстоювана типо-

логія є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеноменальне поле ігрового ставлення людини до світу і суспільства до людини, задовольняє її намагання самовизначитися і прагнення залишитися. Крім того, детально проаналізовані онтичний пласт і феноменальні ознаки гри, її самобуття – умовна, напівреальна, віртуальна й одночасно екзистенційна, психозмагальна та удієвлена – світопобудова. Окреслені контури гри не тільки як наукової категорії, а й як доконче важливої світоглядної універсалії в багатопроblemному контексті розвитку сучасної культури.

Ключові слова: людина, життя, гра, культура, особистість, учинок, гра життя, гра як герменевтичний феномен, ігрова установка, світ, смисл гри, свобода, спілкування, екзистенція, організаційно-діяльнісна гра (ОДГ), мислєдіяльність, мислєкомунікація, ігровий часопростір, функції гри, рольова гра, ділова гра, ігрогенез, професійна креативність, циклічно-вчинковий підхід, принцип кватерності, типологія, гра як учинення, ігрова діяльність, ігрове відношення, поле гри, мотиваційна межа гри, самовідданість у грі, ігровий екстазис, успішність гри, рефлексія наслідків гри, ігровий досвід, учинковий цикл гри, вдієвлена гра, світ гри, монада, людина можлива, ігри-змагання, ігрове умління, насилля, мовні ігри, онтичний пласт гри, мовленнєва гра, Московський методологічний гурток (ММГ), типологічний метод, принцип учинковості, гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія, виграш, феноменологія гри, іграшка, ігроутворювальний механізм, світоглядна універсалія (категорія культури), знакова реальність, кодування, перекодування, смислова оболонка речі, обіграний смисл.

АННОТАЦІЯ

Фурман Анатолій Васильєвич, Шандрук Сергій Константинович.

Циклічески-поступкова модель гри як онтофеноменальної данности.

В пропонуємої програмній розробці здійснений критический огляд філософсько-гуманітарних досліджень на предмет в'яснення природи, сущности, генезиса, основних функцій і феноменології гри, що виконані за останній век (И. Хейзинга, Л. Витгенштейн, Г. Гессе, Г.-Г. Гадамер, Р. Кайюа, Л.-Ж. Кальве, О. Финк, М.М. Бахтин, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Г.П. Щедровицкий, Э. Эриксон, Д.Б. Эльконин, Э. Берн, Н. Кацук, С.В. Попов, М.В. Попович, О.В. Сарычев, С.А. Смирнов и др.). Основное внимание сосредоточено на методологическом анализе *игры как онтофеноменальной данности*, где ее смысл – объять в себя весь мир человеческой жизнеактивности. В то же время обосновано наличие четырех основных функций игры: как первичной социализации детей и молодежи, как сферы эмоционально насыщенного общения, как пространства сохранения и воссоздания архаичных навыков и ментальных ценностей, как культурное осуществление творческого поиска и инновационной деятельности. Из позиций философско-психологической теории поступка В.А. Роменца, системомыследеятельностной

методологии Г.П. Щедровицкого и авторских концепций профессионального методологизирования и принципов и закономерностей циклически-поступковой динамики развития науки предложена *теоретическая модель полноценной игры как поступкового деяния* в логико-содержательной преемственности ситуационного (возникновение игрового отношения), мотивационного (формирование поля или пространства игры), деятельного (замыкание игры и осуществление мира игровой деятельности) и последятельного (рефлексия успеваемости/неуспеваемости игры) периодов. Онтофеноменальное обнаружение развивающегося функционирования деятельностной игровой практики разворачивается как синхронное соответствие названных периодов игрового действия восьми фазам процессно-экзистенциального становления, обновления, осуществления и угасания игры как циклически совершенного поступка. Доказано, что каждая поступково организованная игра, характеризуясь специфическими пофазными новообразованиями, подобна монаде Г.В. Ляйбница: в своем трансформационном развитии вызвана как неотвратимым прошлым, так и желаемым будущим, стремится к собственному самоосуществлению и наделена внутренним импульсом к совершенствованию и абсолютизации своего существования-экзистенции. Авторами предложена *типология игр*, которая основывается на циклически-поступковом методологическом подходе, рефлексивное мыследеятельностное осуществление которого в процедурных рамках типологического метода и с соблюдением требований принципа кватерности дало возможность, с одной стороны, четко определить два критериальных признака типологизации (логико-содержательная структура поступка, за В.А. Роменцом, и способ объективации конкретной игровой практики), с другой – результативно обосновать четыре самые общие типы игр: *игра-место, игра-вызов, игра-событие, игра-церемония*. Предлагаемая типология является завершенной, ведь охватывает все имеющееся онтофеноменальное поле игрового отношения человека к миру и общества к человеку, удовлетворяет его стремление самоопределиться и желание остаться. Кроме того, детально проанализированны онтический пласт и феноменальные признаки игры, ее самобытное – условное, полуреальное, виртуальное и одновременно экзистенциональное, психосостязательное и деятельно наполненное – миропостроение. Очерчены контуры игры не только как *научной категории*, но и как крайне важной *мировоззренческой універсалії* в многопроблемном контексте развития современной культуры.

Ключевые слова: человек, жизнь, игра, культура, личность, поступок, игра жизни, игра как герменевтический феномен, игровая установка, мир, смысл игры, свобода, общение, экзистенция, организационно-деятельностная игра (ОДИ), мыследеятельность, мыслекоммуникация, игровое пространство, функции игры, ролевая игра, деловая игра, ирогенезис, профессиональная креативность, циклически-поступковый подход, принцип кватерности, типология, игра как поступковость, игровая деятельность, игровое

отношение, поле игры, мотивационная граница игры, самоотдача в игре, игровой экстазис, успешность игры, рефлексия последствий игры, игровой опыт, поступковый цикл игры, действенно осуществляемая игра, мир игры, монада, человек возможный, игры-соревнования, игровое замирание, насилие, языковые игры, онтический пласт игры, речевая игра, Московский методологический кружок (ММК), типологический метод, принцип поступковости, игра-место, игра-вызов, игра-событие, игра-церемония, выигрыш, феноменология игры, игрушка, игрообразующий механизм, мировоззренческая универсалия (категория культуры), знаковая реальность, кодирование, перекодирование, смысловая оболочка вещи, обыгранный смысл.

ANNOTATION

Furman Anatoliy V., Shandruk Serhiy.

Cyclic-Action Model of Game as Onto-Phenomenal Reality.

In the presented program search the critical survey of philosophic-humanitarian investigations on the subject of clarification of nature, essence, genesis, main functions and phenomenological game, which have been completed for the last centuries (J. Heyzinga, L. Wittgenstein, H. Hesse, H.-G. Gadamer, R. Caillois, L.-G. Calve, O. Fink, M.M. Bakhtin, L.S. Vygotsky, H.P. Shchedrovitsky, E. Erikson, D.B. Elkonin, E. Bern, N. Katsuk, S.V. Popov, M.B. Popovich, O.V. Sarychev, S.A. Smirnov etc.), has been carried out. The main attention is focused on the methodological analysis of game as an ontophenomenal realia, where its meaning is to cover the whole world of human life activity.

At the same time the presence of four main functions of game: as an initial socialization of children and youth, as a sphere of emotional impregnated communication, as a time-space of preserving and reproduction of archaic skills and mental values, as a cultural enabling of creative search and innovative activity, has been substantiated. From the positions of philosophic-psychological theory of act of V.A. Romenets, system-thought-activity methodology of G.P. Shchedrovitsky and author's concepts of professional methodologization and principles and orders of cyclic-action dynamics of science development, the theoretical model of a complete game as an act in logic-semantic succession of situational (emergence of game attitude), motivational (forming the field and time-space of game), action (closure of game and emergence of the world of game activity) and post-action (reflection of success/failure of game) periods, has been offered.

Ontophenomenal presentation of developing functioning of the action game practicing takes place as a synchronic correspondence of mentioned periods of game action to

eight phases of process-existential becoming, renewing, realization and closure of game as a cyclic completed act. It has been proved that each actionally-organized game, being characterized by specific per-phases tumors, is similar to monada of G.V. Leibniz: in its transformation development caused by inevitable past and desired future, strives for its own self-realization and has an inner impulse for improvement and absolute type of existence. The authors offer their typology of games, which is based on the cyclic-action methodological approach, reflective thought-action realization of which in the procedural frames of typological method and with compliance to the demands of the principle of quaternity, allowed, from one hand, properly defining two criteria characteristics of typologization (logic-semantic structure of act, according to V.A. Romenets, and the way of objectivation of particular game practice), from another hand – efficient substantiation of four most general types of game: game-place, game-challenge, game-event, game-ceremony. The presented typology is completed as it covers all available ontophenomenal field of game attitude of a human to the world and society to the human, satisfies his desire to self-define and stay. Moreover, the ontychnyi layer and phenomenal characteristics of game, its original – conditional, semi-real, virtual and at the same time existential, psycho-competitive and action-world-construction, have been analyzed. The frames of game as not only a scientific category, but at the same time as an extremely important world-view universalia in the multi-problem context of the development of modern culture, have been outlined.

Key words: *human, life, culture, personality, act, game of life, game as a hermeneutics phenomenon, game installation, world, sense, sense of game, freedom, communication, existents, organization-action game, thought-activity, thought-communication, game time-space, functions of game, role game, business game, game-genesis, professional creativity, cyclic-action approach, principle of quaternity, typology, game as act, game activity, game attitude, field of game, motivation limit of game, self-dedication in game, game ecstasy, successful game, reflection of game results, game experience, action cycle of game, acted game, world of game, monada, human potential, games-competitions, game-deprived, violence, verbal games, ontic layer of game, communication game, Moscow Methodological Circle (MMC), typological method, principle of act, game-place, game-challenge, game-event, game-ceremony, prize, phenomenology of game, toy, game-creation mechanism, world-view universalia (category of culture), sign reality, coding, decoding, semantic covering, gamed sense.*

Надійшла до редакції 15.06.2014.