

:

*

((.))

Copyright © 2014

*Методологічна розвідка є узагальненням авторських напрацювань за останні кілька років на шляху **створення онтології гри** як учинку й відтак як способу самовідтворення буття в екзистенції окультуреної людської життєдіяльності. Незважаючи на велику кількість теоретизувань у царині філософського осмислення феномену гри та ігрової діяльності все ж відомі філософєми і теоретичні концепції гри більшою чи меншою мірою висвітлюють окремі, бодай важливі чи навіть атрибутивні, аспекти, сторони, складники, механізми цього поширеного вітакультурного явища. Новизна авторської філософсько-психологічної концепції гри сутнісно полягає у мислєдіяльнісному зреалізуванні більш складної **методологічної оптики міждисциплінарного дослідження**, що, по-перше, ґрунтується на інтегруванні здобутків чотирьох засновків філософування (теорії вчинку В.А. Роменця, СМД-методології Г.П. Щедровицького, авторських ВК-методології і циклічно-вчинкової моделі розвитку науки), по-друге, зумовила створення теоретичної моделі гри як учинення у діалектичній єдності чотирьох фаз і відповідних їм восьми періодам функціонування, нової типології людських ігор (гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія). Крім того, окреслені контури гри не тільки як наукової категорії, а й як доконче важливої світоглядної універсалії в багатопроблемному контексті сучасної культури.*

* Дослідження здійснене у рамках держбюджетної теми "Оргдіяльнісні ігри як інтегральна умова розвитку професійної креативності студентів в освітньому процесі сучасного ВНЗ" кафедри психології та соціальної роботи ТНЕУ (СР-16-2013"Б"), затвердженої УкрНПІ за 2013–14 роки (держреєстраційний номер 0112U007888).

Актуальність завдання філософсько-наукового осмислення гри. Гра – соціокультурний феномен і водночас інтегральний чинник самоздійснення людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності упродовж її онтогенезу. На часі виняткової актуальності набувають міждисциплінарні дослідження гри як буттєво-екзистенційної данності, що теоретично пояснюють і методологічно обґрунтовують її онтофеноменологічну панораму становлення, функціонування, самоорганізації [див. 14–15; 20; 23].

Вивчення гри як онтофеноменологічної данності і як психосоціокультурного феномену здійснювалося упродовж останнього століття з різних предметних і методологічних позицій як у сфері філософії (Й. Хейзінга, Г. Гессе, Г.Г. Гадамер, П. Сартр, М. Гайдегер, С.Л. Рубінштейн, О. Фінк, Р. Кайюа, Г.П. Щедровицький), так і у царині соціогуманітарної науки (Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, Е. Берн, С.К. Шандрук та ін.). Гра, задаючи простір свободи і визначаючи буттєвий формат життєдіяльності людини, становить і спосіб розуміння особистісно суспільного повсякдення, і головний канал її спілкування з можливим і недійсним. Тому, зважаючи на те, що *смісл гри* – охопити у собі весь світ, виникає нагальна потреба з'ясувати суб'єктну природу, вчинкову сутність, соціогенезу, номенологію і феноменологію гри шляхом використання більш складної й водночас істотно досконалішої *методологічної оптики* комплексного (філософсько-гуманітарного) дослідження.

На цьому шляху практикування нами, спільно із С.К. Шандруком, в останній час були здійснені певні напрацювання, що проливають світло істини на сутність гри як онтофеноменальної данності [10; 13; 16; 17]. **Метою** цієї методологічної розвідки є узагальнення авторських здобутків на шляху створення *онтології гри як учинення* й відтак як способу самовідтворення буття в екзистенції окультуреної людської життєдіяльності.

Підкреслимо *новаційність методологічного підходу до пізнання гри*, котрий ґрунтується на взаємоузгодженні та інтегруванні здобутків *чотирьох засновків філософування*:

а) філософсько-психологічної теорії В.А. Роменця [2–4];

б) системомислєдїяльнїсної (СМД-)методології Г.П. Щедровицького та його школи, у тому числі й основної форми її практикування – *організаційно-діяльнїсної гри* [14; 18; 20; 21; 23];

в) вітакультурної (ВК-)методології авторської наукової команди із її бінарним осереддям – категорійним профілем школи соціогуманітарного спрямування і концепцією професійного методологування [1; 7–9];

г) авторської циклічно-вчинкової моделі розвитку науки як глобальної дослідницької програми [6; 11–12].

Виклад основного матеріалу дослідження. Відомий вітчизняний філософ і психолог *Сергій Рубінштейн* (1889–1960) усередині ХХ століття окреслив онтологічний формат *гри як осмисленої діяльності* (себто як сукупності усвідомлених дій, котрі поєднані єдністю мотиву), яка, будучи

“дитям праці”, сутнісно полягає у здатності людини не лише відобразити, а й перетворювати дійсність. “Уперше проявляючись у грі, – пише Сергій Леонідович, – ця сама загальна людська здатність у грі вперше й формується. У грі щонайперше формується і виявляється потреба дитини впливати на світ – у цьому головне, центральне і найзагальніше значення гри” [22, с. 486]. Він критикує шість на той час найбільш відомих теорій гри: а) **Карла Гроса** (1861–1946), причому переважно не за те, що сутність гри тут вбачається у її *головному призначенні* – у підготовці юні до подальшої серйозної діяльності (“у грі дитина, вправляючись, удосконалює свої здібності”, дорослий урізноманітнює своє повсякдення та організує відпочинок), а в тому, що вона вказує лишена “смисл” гри, тоді як не виявляє її джерело, не з’ясовує причин, котрі її викликають до життя, й відтак не висвітлює мотивів, які спонукають до гри; б) **Герберта Спенсера** (1820–1903), головню за те, що *джерело гри* вбачається у надлишку сил особи, котра долучилася до *ігрового дійства*, що формалізує трактування гри як витрачання чи реалізацію накопичених суб’єктивних сил, адже бере динамічний аспект гри у відриві від її змісту; в) **Карла Бюлера** (1879–1963), визначально за те, що за *основний мотив гри* тут визнане функціональне задоволення (тобто організмичне задоволення від самого діяння, незалежно від результату), тому нехтується реальний зміст дії, у якому наявний його справжній мотив, що знаходить відображення у певному емоційно-афективному забарвленні; г) **Зигмунда Фройда** – через витлумачення *гри як форми реалізації витіснених* особою із власного життя бажань, адже у грі часто розігрується і переживається те, що не вдається втілити у повсякденні, та **Альфреда Адлера** (1870–1937) – через її розуміння як показника неповноцінності суб’єкта, котрий утікає від дійсності, з якою він не може дати ради; “...коло замикається, – пише Рубінштейн: – із прояву творчої активності, яка втілює красу й шарм життя, гра перетворюється у мотлох для того, що із життя витіснено; із продукту і фактора розвитку вона стає виразником недостатності і неповноцінності, з підготовки до життя вона перетворюється у втечу від нього” [22, с. 491]; д) **Лева Виготського**, котрий хоча й виправдано визначальним у грі вважає створення дитиною *фіктивної (надуманої) ситуації*, в якій та діє, виконуючи певну роль відповідно до тих *значень*, що надаються нею навколишнім предметам, усе ж створення такої нереальної ситуації і перенесення значень не можуть бути, на переконання С.Л. Рубінштейна, покладені у підґрунтя розуміння гри; е) **Дмитра Узнадзе** (1886–1950), засадниче за те, що він убачає в грі результат тенденції вже дозрілих, але ще не використаних у реальному житті функцій діяння, тобто вона уявляється як продукт розвитку, причому такого, котрий випереджає потреби практичного повсякдення; звідси серйозний дефект цієї теорії: гра розглядається як *дія зсередини дозрілих функцій*, як відбування організму, а не як діяльність, що народжується у взаєминах особи з навколишнім світом; відтак гра за такого теоретизування перетворюється у формальну активність,

не пов'язану з тим конкретним змістом, котрим вона якимось чином зовні наповнюється, що, звісно, не пояснює сутності реальної гри у її конкретних формовивах.

Відомий мислитель найбільше критичних зауважень висловлює на адресу теорії гри Л.С. Виготського та його учнів, указуючи на три головні недоліки у її трактуванні: “1. Вона зосереджується на *структурі ігрової ситуації*, не виявляючи джерел гри. Перенесення значень, перехід у надуману ситуацію не становлять таке джерело. Спроба витлумачити перехід від реальної ситуації до надуманої як джерело гри могла б бути зрозуміла як відголос психоаналітичної теорії гри. 2. Інтерпретація ігрової ситуації як утвореної у результаті перенесення значення їй, тим більше, спроба вивести гру із потреби грати значеннями, є суто інтелектуалістською. 3. Перетворюючи хоча й істотний для *високих форм гри*, але дочірній факт діяння, в надуманій, тобто уявлюваній, ситуації у базовий і тому обов'язковий для всілякої гри, ця теорія, невиправдано звужуючи поняття гри, довільно виключає з неї ті ранні форми гри, у яких дитина, не створюючи ніякої фіктивної ситуації, розігрує яку-небудь дію, безпосередньо винесену із реальних обставин життя (відкриття і закривання дверей, укладання ляльки спати і т. ін.). Виключаючи такі ранні форми гри, ця теорія не дозволяє описати гру у її розвитку” [22, с. 491–492].

Примітно, що учень Виготського Д.Б. Ельконін у 1978 році, як підмічають А.В. Брушлінський та К.О. Абульханова-Славська, так прокоментував вищенаведені заперечення С.Л. Рубінштейна: “Всі ці критичні зауваження, хоча, як нам здається, і не в усьому справедливі, повинні бути прийняті до уваги при розробці проблем психології дитячої гри” [27, с. 148]. Воднораз стріли критичної рефлексії очевидно стосувалися теорії гри і самого Сергія Леонідовича, який не тільки вміло зреалізував *діяльнісний підхід* до з'ясування природи цього соціокультурного явища, а й здійснив ще один надважливий методологічний крок – домігся розуміння гри у співвідношенні – єдності та відмінності – із працею як основним, історично первинним видом свідомої цілеспрямованої діяльності. В цьому теоретичному контексті він довів, що гра, на відміну від концепції *Георгія Плеханова* (1857–1918), не обмежується сферою виробничо-технічних (тобто власне трудових) процесів, головне, що її суть полягає не в задоволенні від наслідування технічній виробничій діяльності, а в *потребі впливати на світ*, яка формується в дитини у грі на основі суспільної практики дорослих. Причому найвиразніше ця іншість гри постає у її мотивації, а отже й у загальному ставленні людини до неї як до власної діяльності. Ось чому зайнята грою особа безпосередньо не залежить від того, що диктує практична необхідність чи суспільна обов'язковість. І справді, лікар, будучи зайнятий своєю трудовою діяльністю, лікує хворого, тому що цього вимагають його професійні чи службові обов'язки; дитина же, граючи у лікаря, “лікує” навколишніх лише тому, що це її приваблює, приманує, захоплює. “У грі розкривається найбільш *безпосереднє ставлення до життя*, вона виходить від прямих

спонукань – від особистих інтересів і потреб” [22, с. 487]. Останні по-своєму опосередковані всіма людськими взаємостосунками, у які задіяна дитина й у психосоціальному лоні яких вона відчуває привабність того, що пов’язано з роллю, котру відіграють у житті батьки, і лікар, і пілот, і воїн, і машиніст авто чи локомотиву.

В такий спосіб від контактування із зовнішнім світом у дитини не лише зароджуються й посилюються багатоманітні внутрішні спонукання, а й постає *ігрова дія*, що спричинена конкретним предметним інтересом, але не заради його специфічного утилітарного (себто розрахований на практичне використання або на вигоду) ефекту. Звідси С.Л. Рубінштейном формулюється *перше положення, що визначає сутність гри*: її мотиви не полягають у практичному ефекті й у речовому результаті, що здебільшого дають дії в інших планах повсякденного практикування, до того ж і не у самій діяльності безвідносно до її результату, а в *розмаїтих переживаннях* сторін соціальної дійсності, котрі значущі для дитини й узагалі для будь-кого, хто зайнятий грою. У будь-якому разі *мотиви ігрової діяльності*, на відміну від усвідомлених спонукань інших діяльностей (передусім праці та учіння), відображають більш *невимушене безпосереднє ставлення* особистості як до оточення, так і до актуалізованого й емоційно акцентуованого власного внутрішнього змісту, у форматі якого і здійснюються особисто значущі цілі та дії гравця.

Друга характерна особливість гри пов’язана з її самобутнім *способом ігрового діяння* чи оперування означеними предметами як носіями гри. Так, ігрова дія-активність, реалізуючи численні мотиви, незалежна у своєму цільовому здійсненні від тих засобів і способів практикування, котрі використовуються особою в конкретних неігрових ситуаціях життя; вона швидше є *вимовистим і семантичним актом*, ніж оперативним прийомом, адже виражає поміщений у спонуканні, в мотиві смисл такої дії, його відношення до мети. Саме у цьому сутнісно й полягає функція або призначення ігрового діяння. А це означає, що дії в ігровому плані зберігають те, що важливо лише для виконання цієї функції, і відкидають те (у тому числі й предметні умови), що для неї неістотно. Це уможливує заміщення в ігровій діяльності одних предметів іншими (коня – палицею, немовляти – лялькою, автомобіля – стільцем тощо), які задовольняють ті умови, котрі важливі саме для осмисленого ігрового діяння та реально доступні для оперування дітьми певного віку.

Отож, для С.Л. Рубінштейна гра – це “спосіб реалізації потреб і запитів дитини в межах її можливостей”, де здатність до предметних заміщень і нових означень визначається її безпосереднім вмотивованим смислом. Названі особливості гри зумовлюють її імовірний перехід в *уявну ситуацію*, що втілюється практично за умови, коли дитина виявляється спроможною мисленно, в уяві, перетворити дійсне. На цій основі виникають більш пізні – зрілі та досконалі – *форми гри*. “Проявляючись у грі, ця здатність до творчого перетворення навколишньої дійсності у грі вперше й формується”. В

ній полягає основне значення – уявного відлітання від реальності й водночас *значеннєвого і смислового проникнення* в цю локалізовану реальність. “Тому в ній нема вибуття, нема втечі від дійсності в будь-то би особливий, надуманий, фіктивний, нереальний світ”. Іншими словами, *гра виходить за межі однієї предметної ситуації*, відсторонюючись від одних сторін повсякдення, з тим щоб ще глибше у діяльному плані виявити інші її аспекти, ознаки, особливості. “У грі не реально тільки те, що для неї не істотно; в ній немає реального впливу на предмети, й щодо цього гравець не переживає зазвичай ніяких ілюзій; але все, що в ній суттєво, – в ній насправді реально: справжні життєві почуття, бажання, задуми, котрі в ній розігруються, реальні й питання, які вирішуються. Наприклад, у змаганнях, спортивних іграх питання про те, хто кмітливіший, сильніший, – це конкретні питання про реальні властивості тих, хто грає, хто у грі отримує своє вирішення, викликаючи справжні почуття змагальності, успіху, невдачі, урочистості” [22, с. 488, 489]. Виконуючи день за днем роками свої суспільні функції *особистість* справляється зі своєю людською *роллю*, що покладена на неї логікою життя; вона і ця роль стають найтіснішим чином взаємопов’язані. У грі, саме через низку висхідних ролей, котрі дитина на себе приймає, формується і розвивається її особистість.

Найважливіші узагальнення та висновки методологічного дослідження. Гра – це не лише один із трьох (поруч із працею та учінням) найважливіших для виживання людства видів діяльності, опанування якою в дитячі та юнацькі роки оптимізує становлення індивіда як суб’єкта життєактивності та особистості соціальних взаємодій і міжперсональних стосунків, а й самобутній спосіб окультурення людини у соціумі та універсальний шлях-модус олюдненого самотворення буття. Отож гра – форма особистісної причетності усупільненого індивіда до світу і його екзистенційна присутність у цьому світі й водночас онтофеноменальний вітакультурний формат його психодуховного самоздійснення і вчинкового самореалізування. Звідси походить *головна ідея цього філософсько-методологічного дослідження*, що різнобічно аргументується у пропонованій роботі: *пізнання сутності гри* у її онтичній вичерпності і канонічній досконалості можливе тільки за умов логічно взаємоузгодженого задіяння принаймні чотирьох засновків філософування – теорії вчинку В.А. Роменця, СМД-методології Г.П. Щедровицького, ВК-методології з її концепцією професійного методологування і теоретичною моделлю розвитку науки як глобальної дослідницької програми А.В. Фурмана – та із опертям на новостворену *циклічно-вчинкову модель гри як онтофеноменальної данності*, що конструює методологічними засобами донині недосяжну *ідеальну панораму повного циклу (світу) гри як учинення*.

Гра – самобутній широковидий *вітакультурний феномен* соціального повсякдення людей, що:

- має дорефлексивні засновки і філогенетичні корені олюдненого існування;
- відображає притаманні лише свідомій людині як суб'єкту життєдіяльності та особистості буденних стосунків способи переживання й екзистенціювання реальності свого буття;
- фундується на неозорому матеріалі власної буттєвості, котра приховує від прискіпливої філософської думки не тільки ігроутворювальний механізм, а й *ігропороджувальне джерело*, себто утаємничує її першопочаткове самотуття;
- смислово вміщує у собі весь усесвіт, породжуючи окремішній ігровий простір, свій штучно створений світ й досягаючи межового горизонту глобальної *гри життя* – з людиною, на її користь, поза нею, проти неї;
- передбачає герменевтичну самозамкненість, володіючи досвідно-суб'єктною сутністю-данністю, котра, мов чорна пуста у космосі повсякдення, затягує у себе гравців і тримає їх до останньої миті свого самоздійснення;
- містить у власному діяльному підґрунті *ігрову установку* як самотутню сферу переживання, котра є протилежністю до серйозності, характеризується високою активністю, спроможна існувати у внутрішній грі фантазіями, тяжіє до власної екзистенційної чистоти й здебільшого постає як щось несправжнє;
- сутнісно є вмотивована осмислена діяльність-здатність людини як відображати дійсність, так і впливати на неї, перетворювати її, тому вона (гра) – не лише “дитя праці” (С.Л. Рубінштейн), а й “дитя” учіння та освітньої діяльності загалом (А.В. Фурман), що виявляє найбільш *безпосереднє ставлення* особистості до життя;
- уможливорює неповторний осмислений спосіб власне ігрового діяння, коли цілеспрямоване оперування в уявній ситуації обраними предметами як носіями гри дає змогу гравцеві нехтувати одними сторонами дійсності задля того, щоб глибше у миследіяльнісному плані виявити інші її аспекти та ознаки, повніше і чіткіше її значеннєво окреслити і смислово проникнути в неї;
- окультурюється і як форма існування людської свободи, і як можливість, що відкриває шлях для здійснення вчинку, і як основний спосіб особистого спілкування з можливим, і як ритміка повноти особистісної екзистенції, і як канон вільного самовиявлення та самозреалізування людини-індивідуальності;
- може бути *організаційно-діяльнісною* (ОДГ), тобто у взаємодоповненні власних соціокультурних вимірів здатна становити форму, інтегральну умову, метод та інструмент ефективної *колективної МД* на будь-який найскладніший багатоупредметнений об'єкт; а це означає, що ОДГ упродовж 5–15 днів учинково зреалізовує принципи і вимоги її базової схеми як живої діалектики трьох поясів: МД – практичної миследіяльності, ДК – думки-комунікації та М – чистого мислення;
- характеризується емоційними переживаннями гравців і спостерігачів, їх різнонапруженим суб'єктним задіянням, двоскладовою буттєвістю світу гри як умовно за-даного та емпірично даного, має свій хронотип і власну семіологію, атрибутику та психоемоційну ауру, *існує у стихії живого мов-*

лення і ритміці діяння як вихід особи із буденності, як певний екстазис, злет-екзистенція, пристрасть;

- виконує *чотири основних функції*: важливого засобу первинної соціалізації дітей і юні, їхньої успішної адаптації в культурі; сфери емоційно насиченої комунікації і зацікавленого спілкування; часопростору збереження і відтворення архаїчних навичок і вартостей; культурно-ціннісного уможливлення творчого пошуку та інноваційної діяльності;

- не зводиться до фантазування, адже є реальна, хоча й вітально збільшена й суб'єктивно згущена, дійсність, що практикує відкриття нових буттєвих горизонтів людини в лоні постанов гри як екзистенційного акту-вчинку і в напрямку породження *ігрового світу як проекту буття* її проблемно-діалогічної свідомості;

- сама *гра грає свідомістю людини*, коли актуалізує у власній с-відомості (від “с-відомо”, зі знанням) напрацьовані когніції та мислесхеми, котрі смислово проектують *ігрові геїтальти* (цілісні психічні образи) сутнісно неігрових об'єктів, предметів, процесів і явищ дійсності, ситуаційно спричиняючи постанови і квазірозуміння, і квазіігор;

- становить найнеобхіднішу *серцевинну якість людського буття*, тобто має той свій унікальний буттєвий пласт, що відповідає за синхронізацію вітасоціального і самісного в людині, здійснюється у пограничній реальності між фантазією і дійсністю, конструює *самобутній ігровий світ*, що вказує на існування екзистенційно тонких горизонтів її осмисленої присутності у сьогодні на Я-перетині благодатного, божественного, потойбічного та емпірично очевидного, земного, посеїбічного.

Вчинкова організація гри, встановлюючи пропорційність між об'єктивним полем чи планом ігрового дійства і конкретною особою як майбутнім гравцем (оргдіяльнісним планом, його особистісною позицією), за найкращих умов екзистенційного розвою вчинення характеризується довершеною *циклічністю*: розпочинається із надання *ігрового значення* феноменам матеріального світу, тобто із виникнення *ігрової ситуації*; далі невідповідність значень *ігрового ставлення* зовнішнім феноменам утворює *мотивацію* ігрового вчинення, що спричиняє формування *поля гри*; потім спонукально-активаційне зростання особистісного вмотивування уможлиблює сам *вчинковий акт* як звершення дійства гри, де владарюють самовідданість і самозабуття гравця у його напруженій буттєвості; насамкінець, після звершення гри, настає етап післядії ігрового вчинення, коли гравець рефлексує все те, що відбулося під час гри та її результати і наслідки для себе й інших учасників. Спираючись на окреслену методологічну схему [13] і зrealізовуючи принципи та закономірності циклічно-вчинкової динаміки розвитку соціо-гуманітарного знання [6; 10; 12], нами створена **теоретична модель повноцінної гри як учинення** у логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постанови 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 *восьми фазам процесно-екзистенційного становлення*, оновлення, здійснення і згасання гри як циклічно довершеного вчинку: психологічна готовність до гри – ігрове ставлення – мотиваційне поле гри – внутрішня вмотивованість – самовідданість у побудові гри – самозабуття, ігровий екстаз – оцінка успішності гри, її результатів – самозвітування як підсумування зіграного. Доведено, що кожна вчинково організована гра, характеризується специфічними пофазними новоутвореннями, подібна до *монади* Г.В. Ляйбніца: у своєму трансформаційному розвитку спричинена як невідворотним минулим (доігрова ситуація), так і бажаним майбутнім (післяігрова ситуація), прагне до власного самозреалізування й наділена внутрішнім імпульсом до вдосконалення та абсолютизації свого існування.

Новизна запропонованої авторської теоретичної моделі повного учинкового циклу гри як онтофеноменальної данності стосується не лише новосинтетичного методологічного арсеналу дослідження (теорія вчинку, СМД-і вітакультурна методологія, циклічно-вчинковий підхід), а й принципів і закономірностей багатопараметричної *буттєво-екзистенційної динаміки* розвитку повноцінної гри як учинення. Перш за все до миследіяльного зреалізування взяті норми, приписи і вимоги чотирьох загальних принципів – *вчинковості, метасистемності, циклічності, синергійності*, що уможливили обґрунтування чотирьох фаз ігрового дійства: виникнення ігрового відношення, формування поля або часопростору гри, її замикання на самій собі та постання світу ігрової діяльності й насамкінець рефлексію успішності/неуспішності гри. Загалом обстоювана модель дала змогу:

- уперше інтерпретувати гру як онтофеноменальну данність у єдності і взаємодоповненні тринадцяти розрізнявальних ознак;
- вивчити її із метасистемних теоретико-методологічних позицій, тобто у динамічній циклічній цілісності її синхронізованих періодів і фаз як онтофеноменальної наявності основних новоутворень і домінантних складників на кожному з етапів указаного циклічного перебігу;
- обґрунтувати гру як учинення у форматі власного буттєвого уможливлення у динамічній наступності її чотирикомпонентної розвиткової структури як ситуаційний, мотиваційний, учинково-діяльний і післядіяльний періоди довершеного ігрового циклу;
- визначити рамкові умови повного вчинкового діапазону гри – від доігрової ситуації до післяігрової, між якими процесно розгортається ігрова діяльність у чіткій синхроніці періодів і фаз її здійснення;
- уникнути типової омани людського розуміння споглядання, коли *епіфеномени гри* плутаються із її суттю, а також здолати (що не що-небудь!) ще одну крайність – витлумачення гри як всюдисущності, тотальності;
- пізнати гру не лише як вітакультурний феномен та окремих вид ді-

яльності, а й як логічно і структурно *повновагомий учинок*, а відтак і як канонічний спосіб реалізації буттєво-екзистенційних визначень людини;

- осягнути смисл гри у вимірі її циклічно-вчинкової організованості, що полягає у проживанні і переживанні особою-гравцем повноти буття, у практикуванні свого Я над розширенням горизонтів повсякдення й відтак власної проектної свідомості в напрямку творення нових ігрових світів;

- осмислити гру у її сутнісній справжності, тобто не інституційно, а як буттєвий стан та екзистенційно-феноменальний механізм, у яких закладений не стільки соціогенез, скільки *культурогенез*;

- інтелектуально сконструювати *парадигмальний еталон гри*, її вчинковий канон, коли їй, крім тринадцяти розрізновальних ознак, пофазних узмістовлень і новоутворень, аргументовано приписана домінантність бінарно організованих складників повноцінного вчинку гри на кожному із чотирьох періодів її становлення: відповідно *потреба і правила, домагання і репрезентанти, задоволення і змагальна подієвість, рефлексія та ігровий досвід*;

- аргументувати *монадну самоорганізацію гри*, адже вона, перебуваючи на певній стадії свого розвитку – від спричинення минулим до узалежнення від майбутнього, становить своєрідний потік трансформацій, тому самовласно наділена прагненням до самореалізації і до абсолютизації свого існування;

- пояснити зародження *ігрового метапроцесу* як входження особистості в ігрову роль та долучення до нього носіїв, іграшок, репрезентантів, а також висвітлити перебування її у цій ролі як проміжне положення між соціальною функцією в ігровому дійстві, де речі чи предмети стають іграшками, і персональною позицією гравця;

- довести, що саме на третій період *вчинкового ігрозреалізування* припадає піковий стан самозабуття гравця, вособистісної стихії гри, коли її процесна екзистенція досягає кульмінації – *ігрового екстазу* – як дійства спонтанно-мистецького, хоча й обрамленого простором, часом, учасниками, іграшками, правилами.

Новостворена модель гри є *теоретичною*, а не оргдіяльнісною чи емпіричною; це означає, що вона задає *гру-вчинення як ідеальний об'єкт* для розуміння її онтофеноменальної данності. До її переваг належить перш за все істотне розширення функціональних меж існуючої *теорії гри* – описових, пояснювальних, прогностичних, методологічних. У першому випадку маємо більш деталізоване словесне зображення гри як багатосферного світу самовідновлюваної людської буттєвості, у другому – більш ґрунтовне розкриття сутнісного змісту того, що таке гра як унікальний *універсум культурогогенези*, котрий еталонно проживає у своєму суб'єктному поступі-екзистенціюванні чотири періоди і відповідних їм вісім фаз циклічно довшеного ігрового вчинення, у третьому – більш упанорамлене смислопороджувальне передбачення становлення-перебігу ігрового дійства як ціннісно-цільової екзистенції і як способу життєздійснення людини, що створює власний *світ ігрового практикування*, у четвертому – більш відрефлексоване за методоло-

гічними формами, процедурами, засобами та інструментами *осмислення сутності гри* у її раціональній довершеності, котре упередметнює *нову методологію пізнання*, що взаємоузгоджує миследіяльнісне використання чотирьох потужних *засновок філософування* й тим самими збагачує сучасний філософський дискурс. У підсумку інструментального інтелектуального застосування цієї методології нами отриманий цілісний онтофеноменологічний *образ гри як канонізованого вчинку*, що являє собою окремішній самодостатній канал розвитку індивіда в суспільстві, завдяки якому людська буттевість розширює соціальні горизонти повсякдення, сягає небачених обріїв оприявлення людського духу, творить нові смислові світи його особистісного самореалізування та індивідуальнісного самоствердження в контексті певної культури.

Серед численних спроб мислителів і науковців ранжувати людські ігри обгрунтованістю характеризуються традиційна чотирискладова їх класифікація (ігри-змагання, ігри-імітації, азартні ігри, ігри уявлення) і четвертинна типологія ігор, запропонована Р. Кайюа (умлівання, наслідування, змагання, випадковості). Попри їх теоретичну аргументованість (перша група створена за однією критеріальною ознакою, друга – за двома) та емпіричну верифікованість, застарілою й недосконалою на сьогодні видається *методологічна оптика* типологічного дослідження. Річ у тім, що, з одного боку, треба враховувати історично освоєні філософськими практиками три типи мислення (“обчислювальне”, “чисте” і проблемно-діалогічне чи “катастрофічне”) та відповідні їм *мисленнєві ігри* (аналітичні, знаннєві або ідеалізаційні та методологічні, у тому числі їх найдосконалішу форму – ОДГ), з іншого – потрібно спиратися на засновки, принципи і нормативи *циклічно-вчинкового методологічного підходу*, що виявив свою виняткову евристичність у реконструкції історичного розвитку науки як глобальної дослідницької програми [див. **6; 10**]. Рефлексивне миследіяльнісне зреалізування останнього на онтофеноменальному матеріалі людських ігор у процедурних рамках типологічного методу дало змогу чітко визначити дві критеріальні ознаки типологізації (логіко-змістова структура вчинку, за В.А. Роменцем, і спосіб об’єктивації конкретної ігрової практики), а результативно обгрунтувати чотири найзагальніші типи ігор: *гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія*, дати їм сутнісну характеристику та унаочнити як їх підпорядкованість логіко-змістовій структурі вчинку, так і висвітлити феноменологію. Пропонована типологія є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеноменальне *поле ігрового ставлення* людини до світу і суспільства до людини, задовольняє її намагання самовизначитися і прагнення залишитися.

У дослідженні аргументована наявність чотирьох великих періодів у вивченні гри як онтофеноменальної данності: *перший* – від Платона до Шиллера, коли гра осмислюється у рамках пізнання межових засновок людського буття, а відтак і з’ясування умов цілісності та краси ігрової діяльності; *другий* – від середини ХІХ до початку ХХ століття, коли розширюється

предметний та інструментальний формати вивчення ігрової діяльності, деталізується розуміння генези, природи і феноменології гри в аспектах філософського і природничо-наукового пізнання, відбувається пошук її раціональних ознак і створюється пакет ігрових практик; *третій* – із середини ХХ століття й донині, коли гра досліджується як універсальний складник культури і суспільного життя; а це означає, що вона є формою, методом і засобом окультурення біологічної природи людини, розвитку її унікальності та неповторності як психодуховного джерела буття, власне його творчого витoku; поряд із збереженням основ діяльсного постає *аксіологічний підхід* до гри як до цінності, що значуща для збереження людського в людині та підтримки її культурного поля вчинення; крім того, мисленнєве опрацювання гри співвідноситься з розробкою *ідеалу належного, бажаного майбутнього*; виникає потреба у побудові нового художньо-ігрового світу, в котрому відбувається пошук зон свободи і владарює *ігровий тип мислення* (Ю.М. Лотман); *четвертий*, на нашу думку, зароджується в останній чверті ХХ століття спочатку як неявна, а потім як усе більш оприятна *тенденція* мислєдїяльнїсного утвердження *нових культуротворчих форм гри*, що має три вектори контекстного становлення: а) у лонї фїлософемї категорїй культури або світоглядних універсалїй (В.С. Стьопїн [24]), б) у рамках СМД-методологїї та основної форми-засобу її імітаційного практикування – ОДГ (Г.П. Щєдровицький та ін.), в) у форматї категорїйного ладу дослідницької програми як центральної ланки ефективного функціонування наукової школи (М.Г. Ярошевський, О.М. Ткаченко, А.В. Фурман). Доведено, що онтофеноменальне урєальнення гри як довільної творчої діяльності досягається при відповідній внутрішній культурі особистості, тобто головним чином тоді, коли вона здійснює повноцінний учинок гри, або гра становить циклічно завершене, змістовно ємне учинкове дієство. Звідси походять і культуротворча роль гри в усіх сферах суспільного повєяднення, і її легкість та витонченість як феномену свідомості.

Гра – один з *унікальних базових феноменів людського буття*, що наскрізно пронизує екзистенцію теперішнього до його першооснови, оволодіває гравцем й визначально задає його буттєвий план повєяднення та спосіб розуміння ним свого життєвого шляху. Виникаючи в культурі первинно як невимушене жонглювання смислами і значеннями, як нетривіальне осмислення наявного культурного матеріалу й оперування асоціаціями та аналогіями, вона існує у прогалїні між дійсністю і можливістю, є спроможністю буття через людину творити саму себе, стає подїєю самоцїльною і самодостатньою у власній суб'єктивній екзистенції, спрямованій на опанування навколишнього світу – на конструювання гравцями *умовного ігрового часопростору* як території основного способу спілкування з можливим, бажаним, недїйсним. Іншими словами, саме у грі людина спроможна піднятися і над своєю природою, і над власним жеребом долї, отримати свою нескінченність, оволодіти надлюдськими здібностями – ви-

мислити дійсне і до-мислити недійсне. Тому ознаки чи маркери феноменального оприявнення гри як змагального дійства, подієво охоплюючи вітакультурний потенціал двох світів – негрального і грального, можуть бути виявлені лише на межі реального та ареального, дійсного й уявлюваного, підвладного й спонтанного, справжнього й віртуального. Об'єктивованим носієм гри є такі очевидні предмети, як *іграшки*, а також засоби та інструменти її онтоекзистенційного уможливлення. Причому перетворення звичайної речі у засіб чи інструмент гри – це перший вищальний *акт зародження ігрового світу* з іншим *смысловим полем свідомості* особистості гравця, внутрішньо готового прожити змагальну стихію ігрової боротьби, де апогеєм азартності і трагедійності є його *змагання з долею*. Зсув у цьому смысловому полі становить передумову й персоніфіковане підґрунтя *внутрішньої свободи* учасників ігрового метапроцесу в лоні самотнього – бінарно динамічного – ігрового світу, в якому червоною стрічкою проходить самоорганізаційна робота ігроутворювального механізму: річ чи матеріал стає іграшкою, їх значення переноситься в ігрову ситуацію і породжує *змінене смысловое поле гравця*, його ігрова установка й новопостала мислевчинкова схема ігрової участі спричиняють переживання та афекти, котрі переходять у жадобу, екзистенцію і навіть в екстаз самовідданого особистісного діяння. У цьому штучному ігровому галай-світі сама гра не створює чогось нового у жорновах виживання усупільненої людини за гідне місце під сонцем культури та цивілізації, а лишень безальтернативно здирає маску очевидності із сутнісного обліку буття, прихованого за личиною буденності, й у такий спосіб створює нові смыслові світи розвою свідомості та самосвідомості, позначаючи межу людської щирості, толерантності, свободи. Тільки становлення-постання гри як повноцінної діяльності і як циклічно довершеного вчинку спроможне не лише забезпечити вихід особистості за рамки соціально існуючого, а й істотно розширити семантичні горизонти актуальної культури, способу життя і, врешті-решт, продемонструвати їх проблемність та полідіалогічність і самій собі, і навколишнім, і соціуму в цілому. Отож гра – це водночас спосіб життєвого і суто *особистісного самовизначення* так чи інакше усупільненої людини-*vates*, котра вводить у повсякдення нові ігри, прагне могутності, свободи, здатна продуктивно жити в умовному (віртуальному) й край несталому хаосі становлення гри-вчинення.

Серцевину пропонованої у цьому дослідженні *цілісної концептуальної карти гри* як окремого суспільно значущого вітакультурного феномену, що має широке самотутнє онтичне підґрунтя, становлять новітні на сьогодні *методологічні засоби* філософсько зорієнтованого теоретизування (СМД-методологія, філософсько-психологічна теорія вчинку В.А. Роменця, авторська ВК-методологія у низці її найважливіших методологічних концентрів, філософема світоглядних універсалій В.С. Стьопіна) і головне – більш значеннево багатий, логічно і структурно впорядкований – *понятійно-*

категорійний апарат. Фактично у підсумку кількарічних пошукувань маємо **категорійний лад онтології гри**, що наочно підтверджує права сторона текстових матеріалів кожної сторінки цієї монографії. Причому в нашому випадку досягнута взаємоузгодженість *категорій культури*, що відображають найзагальніші уявлення про засадничі компоненти і сторони життєдіяльності людства, про місце людини у світі, про соціальні стосунки і взаємини, цінності та духовну складову людського повсякдення, і *категорій науки* або *категорійних понять*, котрі характеризують найбільш універсальні фундаментальні узагальнення (поняття), що отримані шляхом застосування наукового методу теоретизування у певній, чітко визначеній, об'єкт-предметній сфері дослідження. **Категорія “гра”** типологічно відноситься до другого блоку універсальній культурі, що визначає людину як суб'єкта поведінки, діяльності, спілкування, вчинків й описує її гуманний, головно ціннісно-смысловий, вимір буття; вона є і чинник, і форма, і спосіб, й окремих *смысловит психокультурного розвитку* людини як суб'єкта, особистості, індивідуальності та універсуму. А це означає, що гра – сутнісно біжуча подієвість, у якій владарює динаміка меж і кордонів, а не статика приписів і норм, стихія переживань, пристрастей, афектів, а не побутування малозмінних установок і стереотипів; вона, будучи підвладна вчинковій самоорганізаційній логіці, постійно перебуває у ритміці становлення, перетворення, “обіграння” самої себе, а процесно виникає, розгортається, стається, відходить у небуття. Імовірно, що на кожному із чотирьох етапів цілісного циклу гри як учинення актуалізаційного переважання набувають різні *образи суб'єктивної реальності* людини: на ситуаційному вона найбільше реалізується як *суб'єкт* ігрового відношення, на мотиваційному – як *особистість*, котра долучена до формування поля гри, на діяльному – як *індивідуальність*, тобто як конкретний носій світу ігрової діяльності, і на післядіяльному – як *універсум* самозвітування про результати і наслідки гри.

Логічна категорія “світ” дає змогу інтелектуально осягнути сутність *досконалого*, передусім методологічного, *мислення*. Так, якщо світ розуміти як місце у мисленні, куди поміщається творена онтологічна картина і світоглядна універсальія, то мислення актуально розгортається або у цих ідеально сконструйованих світах, або між світами, на матеріалі їх розходжень чи розривів, характеризуючись проблемністю, “катастрофічністю”. Світ гри – це також спосіб і форма самобутнього мисленнєвого творення (звісно, через людину-гравця) буттям самого себе. Зважаючи на велику кількість учасників, котрі одномоментно беруть участь у різноманітних іграх, має місце *поліфонія ігрових світів* у загальній *Логіці Великої Гри людства*. Причому ці світи перебувають у постійному *процесі становлення*: вибухають, постають, існують, руйнуються, розвалюються тощо. Взаємодія різномислими людиною світів (соціального, політичного, економічного, громадянського чи науки, культури, освіти, методології, фінансів та ін.), у тому числі й різних моделей гри, відбувається за допомогою *речей* (мовиться про такі

утворення, як поняття, знання, схеми, ідеї, технології, машини та будь-які інші складні системи), котрі стають засобами та інструментами як діяльності, так і мислення. Розшарування *ігрових речей* на кілька значною мірою незалежних оболонок (матеріальний каркас, набір непостійних функцій, поле суспільної вагомості, культурний смисл) уможливило їх використання у різних мислєдіяльних світах, а відтак і іграх, де самі речі отримують нові, відповідно до оновленого світу, функції і смисли (наприклад, стають іграшками, предметами гордості чи задоволення).

У підсумку цього методологічного дослідження *процес буття гри* ескізно є таким. Гра виникає за умови, коли взаємодіють як мінімум два світи і з'являється її *генератор*, носій, який створює порожнє місце для появи третього, власне *ігрового, світу*. Постання непересічного світу гри як онтофеноменальної данності спричинене чотирьом моментами: а) має відбутися зіткнення принаймні двох світів, з яких до гри потрапляють потрібні для її становлення речі; б) порожнє місце ігрового світу має бути заповнене функціонально *обіграними речами*; в) потрібно поєднати і зорганізувати у грі *сміслові оболонки речей*, що дає *долю* як незнання у явному вигляді (жереба, правил розкладання карт тощо); г) треба вчинково задіяти до становлення світу гри людину "граючу", "vates", що також є ігровою річчю. Саме людина-гравець створює собі *кордон, повноту і порядок гри*, отримуючи свободу і могутність для реалізації свого різнобічного суб'єктивного потенціалу. В постійно виникаючому світі гри людина, знищуючи ігровою аурою інші світоглядні поняття і схеми та обігруючи *смісли і сміслові гірлянди*, віч-на-віч стикається з долею у різних формах (культу, ритуалу, змагання, лицедійства), тоді її процесну екзистенцію важко зупинити, вона повно вподієвлюється у своєму онтофеноменальному життєздійсненні.

1. Вітакультурний млин: Методологічний альманах / гол. ред.-консульт. А.В. Фурман. – 2005–2014. – Модулі 1–16.
2. Психологія вчинку: Шляхами творчості В.А. Роменця: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. – К.: Либідь, 2012. – 296 с.
3. Психологія і суспільство: Спецвипуск, присвячений 85-й річниці з дня народження Володимира Роменця. – 2011. – №2. – 190 с.
4. *Роменець В.А.* Вчинкова організація канонічної психології / Володимир Роменець / Психологія і суспільство. – 2000. – №2. – С. 25–56.
5. *Ткаченко О.М.* Принципи, категорії і методологічні проблеми психології / Олександр Ткаченко // Психологія і суспільство. – 2009. – №1. – С. 45–133.
6. *Фурман А.В.* Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – № 4. – С. 18–36.
7. *Фурман А.В.* Засадничі умови виникнення наукових шкіл / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2014. – №1. – С. 49–58.
8. *Фурман А.В.* Ідея професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Тернопіль: Економічна думка, 2008. – 205 с.
9. *Фурман А.В.* Категорійний профіль наукової школи / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2014. – №2. – С. 23–39.

10. *Фурман А.В.* Методологічне обґрунтування циклічно-вчинкової типології ігор / Анатолій В. Фурман // Вітакультурний млин. – 2014. – Модуль 16. – С. 4–14.
11. *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.
12. *Фурман А.В.* Парадигма як предмет методологічної рефлексії / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – № 3. – С. 72–85.
13. *Фурман А.В.* Теоретична модель гри як учинення / Анатолій В. Фурман // Наука і освіта. – 2014. – №5/СХХІІ. – С. 95–104.
14. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Вітакультурне постановня організаційно-діяльнісної 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.
15. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Методологічне обґрунтування організаційно-діяльнісних ігор як інтегральної умови розвитку професійної креативності / Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук // Вітакультурний млин. – 2014. – Модуль 16. – С. 15–28.
16. *Фурман А.В., Шандрук С.К.* Сутність гри як учинення: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман, Сергій Костянтинович Шандрук. – Тернопіль: Економічна думка, 2014. – 120 с.
17. *Фурман А.В., Шандрук С.* Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменальної данності / Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук // Психологія і суспільство. – 2014. – №4. – С. 24–74.
18. *Щедровицький Г.* Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдіяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.
19. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–77.
20. 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.).
21. *Попов С.В.* Организационно-деятельностные игры: мышление в “зоне риска” / Сергей Валентинович Попов // Кентавр. – 1994. – №3. – С. 2–31.
22. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии / Сергей Леонидович Рубинштейн. – СПб: Питер, 2000. – 712 с.: ил. – (Серия “Мастера психологии”).
23. *Смирнов С.А.* Философия игры (пролегомены к построению онтологии игры) / Сергей Алефтинич Смирнов // Кентавр. – 1995. – №2. – С. 26–36.
24. *Стёпин В.С.* Культура / Вячеслав Стёпин // Вопросы философии. – 1999. – №8. – С. 61–71.
25. Школы в науке / под ред. С.Р. Микулинского, М.Г. Ярошевского, Г. Крёбера, Г. Штейнера. – М.: Наука, 1977. – 523 с.
26. *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды / Георгий Петрович Щедровицкий; [ред.-сост. А.А.Пископелъ, Л.П. Щедровицкий]. – М.: Шк. культ. политики, 1995. – 760 с.
27. *Эльконин Д.Б.* Психология игры / Даниил Борисович Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 560 с. (49).

ду розуміння і розташування всього навчального матеріалу” [4, с. 152]. Саме внутрішня методологія, за словами О.Ф. Лосєва, дозволяє відшукати способи категорійно зрозуміти кожен із запропонованих наукою термінів, щоб в подальшому “поставити у взаємозв’язок з’ясовані таким чином поняття” та відкриває перспективи для чистої логіки і чистої думки, які дають змогу більшою мірою зрозуміти ті чи інші змістові настановлення курсу [див. 4].

Отож, внутрішня методологія є актуальною і для будь-якої академічної дисципліни, у тому числі й для “Теорії соціальної роботи”. Річ у тім, що сьогодні її структура і зміст мають емпірично-еклектичний характер. А це означає, що в ній механічно поєднані органічно несумісні складові та елементи, які запозичуються з протилежних методологічних концепцій, і більше того – предметний матеріал зібраний з різних наук без обґрунтованої систематики і конфігурування. Тому виникає нагальна проблема запропонувати *контури методологічної концепції* названого курсу.

Мета методологічної розвідки полягає у тому, щоб методологічно обґрунтувати об’єкт дисципліни “Теорія соціальної роботи”, окреслити шляхи дослідження його предметної сфери і подати структуру цього академічного курсу.

Методологічну оптику дослідження становлять:

а) теоретична концепція поєднання різнопредметних знань особистості шляхом конфігурування, що розроблена у лоні системомиследяльнісної методології Г.П. Щедровицького [2; 15];

б) концепція образів суб’єктивної реальності людини у форматі антропологічного підходу В.І. Слободчикова [8-9];

в) принцип учинковості В.А. Роменця [16];

г) циклічно-вчинковий підхід як метапарадигмальна стратегія обґрунтована у рамках вітакультурної методології А.В. Фурмана [11; 12; 14].

Виклад основного матеріалу дослідження. Правильне уявлення про об’єкт, з яким працює людина, дозволяє їй професійно здійснювати свою діяльність. У зв’язку з цим найкраща ситуація – мати ґрунтовні наукові знання про об’єкт діяльного оперування, який існує незалежно від знання про нього, адже він існував і до їх появи [11, с. 20-24]. На думку Г.П. Щедровицького, котрий обґрунтував свого часу механізми об’єднання і співорганізації знань [15, с. 657-665], найактуальнішим у систематизації наукових знань залишається *створення багатосторонньої картини об’єкта*, що вивчається. Відомий методолог пояснює це тим, що сучасні суспільні завдання вимагають одночасного використання знань з різних наукових предметів. У результаті інтеграції цих знань отримуємо “одне цілісне уявлення про складний “багатосторонній” чи “комплексний” об’єкт”. Але у процесі практичних пошуків, – за словами вченого, – він не набуває єдиних законів життя, хоча й існує в організаційно-управлінській діяльності.

Крім того, треба розрізняти *ідеальний та реальний різновиди об’єкта*, для того щоб отримати істинну систему знань про нього. Ідеальний об’єкт

конструюється мисленнево, його не існує в дійсності. Цей процес уподібнений мисленневому моделюванню, однак для нього пріоритетною є процедура *ідеалізації*, котра спирається на здатність до узагальнення й абстрагування. Саме у процесі ідеалізації відбувається відведення думки від реальних ознак предмета з одночасним введенням у зміст об'єкта ознак тих властивостей, які відсутні в ньому насправді. В такому ідеальному (мисленневому) образі характерні сторони об'єкта не тільки відірвані від фактичного емпіричного матеріалу, а й шляхом обдурювання постають у більш повному вигляді, ніж у дійсності вони є. У результаті дослідником створюється так званий "ідеальний об'єкт", яким він оперує у теоретичному мисленні при відображенні реальних об'єктів. Останньому, навпаки, притаманні певні фактичні властивості, які існують в об'єктивній дійсності повсякдення [7, с. 107-108].

Тому науковець-теоретик повинен володіти такими знаннями, котрі б допомогли йому швидко абстрагуватися при знаходженні шляху усунення незначущих для функціонування досліджуваного об'єкта його мисленнево уреальнених властивостей, переходячи від ідеального об'єкта до реального і навпаки. "Щоб об'єднати в одну систему різні знання про об'єкт потрібно перебудувати їх відповідно до структури. Для цього створюють *модель-конфігуратор*, що дає змогу пояснити процес синтезу різних знань про об'єкт та їх зведення в єдине складне знання-систему. В результаті роботи із *конфігурування знань* з'являються такі утворення: а) структурні моделі об'єкта і б) власне теоретичні знання, що отримані на основі цих структурних моделей і синтезують набір різних знань про об'єкт. Теоретичні знання є справжніми лише відповідно до поданого в моделі ідеального об'єкта" [15, с. 657]. Їх можна використовувати не тільки стосовно останнього, а й щодо окремих об'єктів практики. Тоді виникає потреба у певному – прикладному – перетворенні теоретичних знань. І коли така трансформація здійснюється, то залишаються лише гіпотетично істинні знання, тобто не здобуті раціонально, а сконструйовані інтелектуально.

Теорія, – пише О.Є. Гуменюк (Фурман), – фіксує статичку у розв'язанні природи досліджуваного об'єкта, що не підлягає безпосередньому спогляданню і є своєрідною невидимою реальністю, тоді як методологія відображає динаміку самого процесу пізнавальної творчості, який спрямований на мисленнєве проникнення у потаємний зміст цього об'єкта і є його реальністю. Для методології характерно враховувати відмінності та множинності різних позицій діячів-професіоналів щодо об'єкта. Звідси – робота з різними явленнями про один і той же об'єкт, при цьому самі знання розглядаються як об'єктивний момент миследіяльної ситуації [див. дет. 3, с. 183–190].

Отже, теорія відображає ідеальний об'єкт пізнання, оскільки вона описує світ неочевидного, а теоретична робота є раціональною формою організації наукових знань, сутність якої полягає в мисленневому обґрунтуванні дослідницьких предметів і методів їх пізнання, орієнтуючись на той чи інший



**Рис. 1. Ознаки теоретичної роботи
у системі професійного методологування [13, с. 31]**

саме ідеально сконструйований об'єкт. “Звідси теоретик, на відміну від методолога, здобуває знання про світ ідеального, або про світ ідеальних сутностей, котрий прихований за світом реальності-видимості” [13, с. 31]. Одним із авторів ще у 2005 році виокремлені ознаки теоретичної роботи на відміну як від методологічної, так і науково-практичної та експериментальної [див. там само, с. 30-34] (рис. 1).

Виходячи із сказаного, для нас важливо описати вичерпно і всебічно об'єкт навчальної дисципліни “Теорія соціальної роботи” (ТСР) та повною мірою врахувати наукові підходи до його формування. Після обговорення цієї проблеми на кількох методологічних семінарах є підстави стверджувати, що *ідеальний об'єкт ТСР становить організована психосоціальна взаємодія між людьми як суб'єктами життєдіяльності, особистостями суспільних стосунків, індивідуальностями вчинення, універсумами власного життя у ситуації надання певної допомоги тим, хто її потребує*. Ідеальну дійсність об'єкта ТСР зображено на **рис. 2**.

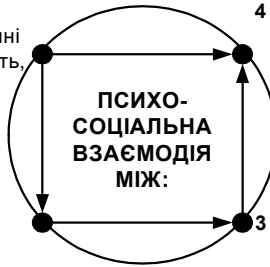
Пропонована *мислесхема* обстоює те, що об'єктом психосоціальної взаємодії першого рівня є *суб'єкти життєдіяльності у мережі їхніх повсякденних стосунків*. “Суб'єкти, як зазначає В.І. Слободчиков, наділені активністю, яку спрямовують на об'єкти чи інших суб'єктів” [9, с. 131]. У нашому випадку суб'єктами психосоціальної взаємодії є конкретні індивіди, соціальні групи чи суспільство в цілому. Становлення самого ж суб'єкта життє-

1 – суб'єктами

життєдіяльності: системні наукові знання про сутність, зміст, форми і засоби соціальної допомоги

2 – особистостями**суспільних стосунків:**

сукупність норм і канонів забезпечення толерантних, паритетних взаємостосунків між соціальним працівником і клієнтом

**4 – універсумами власного життя:**

самоактуалізація соціальним працівником найважливіших психодуховних форм продуктивної міжособистівої взаємодії з клієнтом (довіри, любові, добра, справедливості, відповідальності тощо)

3 – індивідуальностями вчинення:

гуманістичні та патерналістські цінності, що обстоюються соціальним працівником у конкретних ситуаціях міжособистісної взаємодії

Рис. 2. Ідеальна дійсність об'єкта ТСП

діяльності пов'язане із процесом привласнення особою основних структурних утворень – сенсу, мети, завдань, способів перетворення об'єктивного світу та ін.

У фокусі стратегії індивідуальної чи групової соціальної допомоги перебуває людина у цілості її внутрішнього світу, її індивідуальності та універсуму. Взаємодія суб'єктів створює особливий – соціокультурний – світ, унікальну організованість його міжсуб'єктних материків, у межах якої особистість здатна, з одного боку, відчувати, переживати, бажати, бути нездоланою, мати силу життєвої енергетики, а з другого – свідомо діяти, співпереживати, відчувати радість, біль тощо. Саме у процесі взаємодії, з урахуванням очікувань та дотриманням визнаних норм і правил, суб'єкти впливають один на одного, сприяють привласненню кожним суспільних цінностей. Оптимізувати існування людей як суб'єктів та організувати їхнє буття у складному соціально-економічному просторі й покликана *соціальна допомога* як цілісна системна діяльність гуманістичного спрямування. Тому навчальна дисципліна ТСП при виокремленні свого об'єкта охоплює системні наукові знання про сутність, зміст, форми і засоби різних видів указаної допомоги.

Ідеальним об'єктом вивчення у ТСП другого рівня є *психосоціальна взаємодія між особистостями суспільних стосунків*, котру слушно розглядати з позицій соціально-психологічного підходу до розуміння людини як особистості. Сучасні вчення про людину теоретично та експериментально доводять, що людська психіка не є результатом або прямим продовженням природного розвитку елементарних форм поведінки, психічного життя тварин. Теоретики вказують на те, що психічні функції людини формуються у процесі її культурного розвитку і духовного становлення в суспільстві, шляхом привласнення нею соціального досвіду. При цьому сам цей процес становить специфічну форму психічного розвитку-окультурення, що ха-

рактерна тільки для людини. Тут ідеться не лише про вищі психічні функції, а й про більш прості, які мають соціальну природу і формуються протягом життя. Самі функціональні системи мозку, будучи матеріальною субстанцією психічних функцій, не з'являються у готовому вигляді до народження й не визрівають самостійно, але формуються у процесі спілкування й упредметненої діяльності (за О.Р. Лурія) [5]. Нині на рівні окультуреної людини не затребувані жорсткі природні програми її соціальної поведінки, адже соціальне життя є постійно змінним, багатопроблемним, непередбачуваним.

Відтак соціально-психологічний підхід до розуміння особистості дає підстави говорити про неї як про індивідуальне й водночас соціально-психологічне явище [6]. До найвідоміших теорій тут традиційно відносять психоаналіз (З. Фройд, К. Юнг, А. Адлер та ін.), поведінкову школу (бігевіоризм), гуманістичну та екзистенційну психології (А. Маслоу, К. Роджерс та ін.), трансакційний аналіз особистості (Е. Берн), акмеологічний підхід (О. Бодальов, А. Деркач, Л. Орбан-Лембрик та ін.), концепції життєтворчості (Л.В. Сохань, К.О. Абульханова-Славська) і соціально-психологічної адаптованості (О.П. Саннікова, А.В. Фурман).

За З. Фройдом, несвідомі процеси, на відміну від свідомих, відіграють визначальну роль у формуванні мислення й поведінки людини. У його розумінні саме тут приховані основні детермінанти особистості, тут уявлене головне джерело психічної енергії, спонукання та інстинкти. К. Юнг здійснював вивчення особистості як складного структурного явища, що ґрунтується на ідеї про наявність, поряд з індивідуальним несвідомим, колективного. Вчені-бігевіористи (Д.Б. Вотсон, Б.Ф. Скіннер) стверджували, що всю поведінку людини можна описати двома термінами – “стимул” і “реакція”, де стимул – це зміна зовнішнього середовища, а реакція – відповідь організму на стимул. Гуманістична психологія розглядає особистість як унікальну цілісну систему, відкриту до самоактуалізації, що притаманна тільки людині. Скажімо, А. Маслоу запропонував концепцію цілісного підходу до людини. Згідно з його уявленням, основна потреба особистості – самоактуалізуватися, реалізувати свої потенційні можливості, здібності, таланти. У зв'язку з цим учений виокремив класифікацію потреб і взаємозв'язків між ними, побудувавши своєрідну ієрархію, у якій вищі запити не виступають на перший план, поки не задоволені нижчі потреби. Акмеологічний підхід до вивчення особистості зосередив увагу на вивченні вершинних – психофізіологічних, психо-соціальних, духовних – характеристиках фізично і психічно зрілої дорослої людини, на з'ясуванні об'єктивних і суб'єктивних чинників, що дають змогу особистості якомога плідніше проявити себе в житті. Дослідження у цій царині підтвердили, що не сформована на початку життєвого шляху професійна культура важко компенсується на наступних його етапах та негативно впливає на особистісний і професійний розвиток людини.

Отже, відповідно до названого підходу, особистість постає не тільки як індивідуальність, а й як певний соціально-психологічний тип, для якого

характерні ментальність, соціальна активність, ціннісні орієнтації, позиції, мотиваційна сфера, когнітивні характеристики, соціокультурна компетентність, статусно-рольові показники, відповідна програма та лінія поведінки за умов конкретного соціального довкілля.

Антропологічний підхід зорієнтований на людську реальність у всіх її духовно-душевно-тілесних вимірах, передбачає пошук засобів та умов становлення людини як творця власного життя, як індивідуальності [1]. В.І. Слободчиков підкреслює, що сьогодні важливим є “відтворення власне людського в людині, а не тільки її окремих компетенцій, здібностей чи психічних функцій” [9]. Головне завдання освіти зводиться до того, що вона має стати універсальною формою становлення і розвитку базових, родових здібностей особистості, які б дозволили їй відстоювати власну людяність, бути не тільки матеріалом і ресурсом соціального виробництва, але насамперед – справжнім суб’єктом культури та історичної дії, конструктором власного життя” [7, с. 317].

У гносеологічному підході розглядається можливість пізнання особистістю предметів і явищ дійсності, їх властивостей, зв’язків і відношень. Вивчаються джерела, шляхи, методи, форми і закономірності пізнавального процесу. Цей підхід виходить із визнання тієї обставини, що пізнання є відображенням об’єктивної реальності, яка існує поза і незалежно від свідомості особистості, причому остання суб’єктивно долучена до об’єктивної реальності; процес пізнання – це відображення особливого типу, і для його пояснення треба використовувати весь наявний на сьогодні в науці і філософії арсенал методологічних засобів [10, с. 126–128].

Циклічно-вчинковий підхід, що розробляється одним із авторів, у лоні вітакультурної методології, виокремлює особистість як людину такого ступеня окультурення, котра здійснює повнозгомі суспільні вчинки і має значущу для родини, етносу, нації чи людства справу життя. Він ґрунтується на відкритості професійної діяльності, обстоює “циклічність учинку колективного пізнання задля технологізації добування більш вичерпних наукових знань у контексті вдосконалення сфери духовного виробництва” [13, с. 83].

Отже, сучасні підходи до вивчення особистості дають підстави висновувати, що психосоціальна взаємодія між особистостями суспільних стосунків охоплює сукупність норм і канонів забезпечення толерантних, паритетних взаємостосунків між соціальним працівником і клієнтом (див. рис. 2). Професійна система допомоги різним категоріям громадян передбачає спеціальну підготовку фахівців – соціальних працівників. У процесі роботи між працівником та конкретним клієнтом виникають рівноправні стосунки, які ґрунтуються на заздальгеді усвідомлених й унормованих правилах поведінки. Вони побудовані на здатності без агресії сприймати думки, поведінку, форми самовираження та спосіб життя іншої людини, які відрізняються від власних [див. 6]. Основу регуляції цих взаємин становить

повага до особистості, індивідуалізація клієнтів, конфіденційність, прийняття клієнта, співпереживання йому, неупереджене ставлення, ефективний прояв почуттів, визнання його права, самовизначення тощо.

Третім рівнем ідеальної дійсності об'єкта ТСР є *психосоціальна взаємодія між людьми як індивідуальностями вчинення*. На думку В.І. Слободчикова, “становлення індивідуальності є процес індивідуалізації суб'єктивної реальності” [9, с. 353]. Індивідуальність, котра утворилася в соціумі, – яскрава, унікальна і неповторна, розкривається у житті активно і творчо. Цих міркувань притримувався Б.Г. Ананьєв, який вказує на те, що “особистість – “вершина” всієї структури людських властивостей, а індивідуальність – це “глибина” особистості і суб'єкта діяльності” [17, с. 329]. Останній підходить до вивчення індивідуальності як до інтегрованої людини, котра має якості індивіда, суб'єкта діяльності та особистості. Для утворення цілісного образу індивідуальності людини послуговуємося баченням С.Л. Рубінштейна, який стверджує, що “людина стає індивідуальністю через наявність у неї особливих, одиничних та неповторних властивостей” [цит. за 9, с. 355].

Отож, індивідуальності притаманне “виділення” свого, власного у взаємозв'язках і взаємостосунках з іншими людьми, а соціальні норми та цінності входять у її внутрішню сутність (природу) й слугують найбільшим досягненням. Людина – носій індивідуального стилю діяльності, і водночас автор власних вчинків, манери життя і соціальної поведінки. Самобутність людини розкривається через основні культурні, духовні та суспільні цінності, відтак саме сенс життя відображає її життєві концепції, принципи, мету.

Здійснені вчинкові дії соціальним працівником дають йому змогу вичлени у перцептивному спілкуванні як процеси ототожнення, співпереживання, а також усвідомлення того, яке враження склалося про “мене як особистість” в інших, і наскільки сформовані позитивні емоційні стосунки, так і можливість відчувати справжнє прийняття чи неприйняття клієнта соціальної служби. Це виникає через полідіалогічний зворотний взаємоспричинений зв'язок, який уможливило обстоювання, обговорення не лише своїх, утілених у професійну діяльність, ідей та ідеалів, цінностей та смислів, а й клієнта. До того ж використання у діяльності соціального працівника гуманістичних та патерналістських цінностей у процесі міжособистісної взаємодії з клієнтом дозволяє виявити те, наскільки кожен учасник здатний утілити їх у власні вчинкові дії, а також показати унікальність та неповторність кожного у спільній діяльності.

Ідеальною дійсністю об'єкта четвертого рівня є *психосоціальна взаємодія між людьми як універсумами власного життя*. Загалом універсальність людського життя становить найвищий рівень її духовного виміру, який проявляється в усвідомленні Людиною свого буття і місця у Світі, причетності до Світу як до нескінченного цілого [9, с. 360].

Сприйняття, добування, збагачення, поширення і творення соціальним працівником професійного соціально-культурного досвіду, що відобра-

жається у вигляді знань, умінь, норм і цінностей, дозволяє йому розширити поле індивідуальної свободи дії, зокрема вибору форм і засобів утілення власної творчої активності, котра розширює діапазон самоактуалізації професіонала в конкретних ситуаціях міжособистої взаємодії [3, с. 183-190]. Відтак соціальний працівник як психологічно здорова, самоактуалізована особистість має здатність свідомо контролювати своє життя, свою поведінку та власні вчинки на засадах поваги, справедливості, добра, правди, прекрасного, довіри тощо.

Отже, ідеальна дійсність об'єкта навчальної дисципліни ТСР дозволяє перекоструювати (перебудувати) у кожного з нас уже існуючі знання з цієї теорії, віднайти зв'язки вже існуючих знань з новоутвореними та визначити у перспективі характер можливих знань про цей надскладний об'єкт пізнання. Останній дає змогу здійснити вихід на більш повне і глибоке його інтелектуальне відображення, а відтак й осмислення та розуміння.

Очевидно й інше. Окреслений нами ідеальний об'єкт ТСР сам по собі не містить предмета пізнання. Тому перспективним напрямком подальших наших наукових розвідок буде робота із позначення *предметної сфери* ТСР.

Водночас структура програми академічної дисципліни “Теорія соціальної роботи” має бути такою:

Вступ

Розділ 1. Об'єкт, предмет, мета і завдання ТСР

- 1.1. Об'єкт дисципліни ТСР
- 1.2. Предмет ТСР
- 1.3. Мета ТСР
- 1.4. Завдання ТСР

Розділ 2. Методологія та методи ТСР

- 2.1. СМД- і ВК-методології у ТСР
- 2.2. Принцип вчинковості у ТСР
- 2.3. Методологема світоглядних універсалій як система категорій культури
- 2.4. Принципи соціальної толерантності у ТСР
- 2.5. Система методів ТСР

Розділ 3. Предметно-функціональне поле ТСР

- 3.1. Описова функція та її змістова характеристика
- 3.2. Пояснювальна функція та її змістова характеристика
- 3.3. Прогностична функція та її змістова характеристика
- 3.4. Методологічна функція та її змістова характеристика

Розділ 4. Понятійно-категорійний лад ТСР

- 4.1. Історія термінологічних нововведень
- 4.2. Система понять у ТСР
- 4.3. Основні категорії ТСР
- 4.4. Категорії культури як світоглядні універсалії у форматі ТСР

Розділ 5. Принцип учинковості у ТСР

- 5.1. Вчинок соціальної толерантності
- 5.2. Вчинок соціальної справедливості
- 5.3. Вчинок соціальної допомоги
- 5.4. Вчинок самодопомоги

Розділ 6. Основні парадигмальні карти ТСР

- 6.1. Психоаналітична парадигмальна карта
- 6.2. Бігевіористська парадигмальна карта
- 6.3. Гуманістична парадигмальна карта
- 6.4. СМД-парадигмальна карта
- 6.5. Вітакультурна парадигмально-дослідницька карта

Висновки

1. *Асмолов А.Г.* Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская. – М.: Просвещение, 2008. – 151 с.
2. *Грицанов А.А.* Теория / А.А. Грицанов // Новейший философский словарь / сост. и гл. науч. ред. А.А. Грицанов. – [3-е изд., исправ.]. – Мн.: Книжный дом, 2003. – С. 1035-1036.
3. *Гуменюк О.Є.* Теорія і методологія інноваційно-психологічного клімату загальноосвітнього закладу: [монографія] / Оксана Гуменюк. – Ялта-Тернопіль: Посібники і підручники, 2008. – 340 с.
4. *Лосев О.* Історія естетичних учень: внутрішня методологія курсу / Олексій Лосев // Психологія і суспільство. – 2010. – № 4. – С. 148-162.
5. *Лурія А.Р.* Лекции по общей психологии / А.Р. Лурия. – СПб.: Питер, 2006. – 320 с.
6. *Орбан-Лембрик Л.Е.* Соціальна психологія [Текст]: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Л.Е. Орбан-Лембрик. – К.: Академвидав, 2005. – 446 с.
7. *Прокопенко О.В.* Аксиологічні виміри реального й ідеального у філософській концепції Н. Гартмана // Мультиверсум. Філософський альманах / гол. ред. В.В. Лях. – Вип. 77. – К., 2009. – С. 107–108.
8. *Слободчиков В.И., Исаев Е.И.* Антропологический принцип в психологии развития / В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев // Вопросы психологии. – 1998. – № 6. – С. 3–17.
9. *Слободчиков В.И., Исаев Е.И.* Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъективности : [учебное пособие для вузов] / В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев. – М.: Школа-Пресс, 1995. – 384 с.
10. *Тітов І.Г.* Взаємозв'язок онтологічного, гносеологічного, аксіологічного та праксеологічного аспектів особистісного буття / І.Г. Тітов // Філософські обрії. – 2012. – Вип. 28. – С. 124-134.
11. *Фурман А.В.* Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман / Психологія і суспільство. – 2013. – № 4. – С. 18-37.
12. *Фурман А.В.* Ідея професійного методологування: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман. – Ялта-Тернопіль: Економічна думка, 2008. – 205 с.
13. *Фурман А.В.* Методологія наукових досліджень : [модульно-розвивальний підручник] / Анатолій Фурман. – Тернопіль: Економічна думка, 2005. – 40 с.
14. *Фурман А.В.* Парадигма як предмет методологічної рефлексії / Анатолій В. Фурман / Психологія і суспільство. – 2013. – № 3. – С. 72–85.
15. *Щедровицкий Г.П.* Избранные труды / Георгий Петрович Щедровицкий. – М.: Шк. культ. политики, 1995. – 760 с.
16. *Роменець В.А., Маноха І.П.* Історія психології ХХ століття : [навч. посіб.] / Володимир Роменець, Ірина Маноха. – К.: Либідь, 1998. – 992 с.
17. *Ананьев Б.Г.* Человек как предмет познания. – Л., 1968. – 340 с. – Режим доступу: http://elbib.gnpbu.ru/text/ananyev_chelovek-kak-predmet_1968/go,338;fs,1/