

Олег ХАЙРУЛІН

ІГРОВИЙ ІМПЕРАТИВ СУЧАСНОЇ ВІЙНИ

Oleh Khairulin

GAME IMPERATIVE OF MODERN WARFARE

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>

УДК: 167/168 : 159.9.01

“... Найбільш гнітюча із ігор – це, звичайно, війна”.
Е. Бери [4, с. 42].

“І якщо був спроможний здобути перемогу хитрістю,
ніколи не старався отримати її силою, промовляючи,
що славу дарує перемога, а не спосіб, у який вона дісталася”.
Н. Мак'явеллі [25, с. 313].

Актуальність і головна ідея дослідження. Культурні, економічні і, як наслідок, геополітичні особливості сучасного світу об'єктивно створюють для суб'єкта життєдіяльності низку атрибутивних умов його існування, що дослідниками позиціонуються як умови нестабільного і малопередбачуваного середовища. Кортж аргументованих теорій та їм відповідних метафор позначення такого середовища містить низку влучних сенсів, що мають єдину природу, спільний контекст і комплементарно посилюють одна одну: світ VUCA [58; 59], світ “плинної сучасності” (З. Бауман) [2], “суспільство ризику” (У. Бек) [3], “вислизуючий (рос. ускользающий) світ” (Е. Гідденс) [15], світ ростучого прекаріату (П. Бурд'є, Г. Стендінг) [10; 40], “коліхкий світ безперервних невизначеностей” (Г.П. Щедровицький) [54], світ соціальної гри (Й. Гейзінга, Р. Кайуа) [19; 49; 60], світ неосяжного хаосу творчих актів (К. Леві-Строс) [10; 22], світ гри-боротьби за сприйняття й оцінювання

(П. Бурд'є) [6; 7] та ін. Сучасними дослідниками такі аспекти суспільного та особистого життя позначаються передусім нестабільністю, невизначеністю, суперечливістю соціальних явищ, статусів, умов і процесів та пов'язуються з особливостями світу, в якому панують парадокси цивілізації постмодерну (див. [8; 9; 23; 31; 32]). Актуалізація наведених аспектів і тенденцій хронологічно співпала з постанням і посиленням постнекласичного періоду розвитку наукового знання [18; 30; 31; 37–39; 55].

Тенденції нестабільності, невизначеності, суперечливості соціальних явищ, статусів, умов і процесів з часом почали використовуватися певними світовими суб'єктами майже в усіх сферах життєдіяльності людства, особливо в тих, де відбувається зіткнення геополітичних інтересів таких суб'єктів. Наслідком цього стала актуалізація багатостороннього, поліцентричного, глобального світоустрою, в якому поступово і виразно зростали роль та значення стратегій асиметричних впли-

вів. Сьогодні такі впливи вилились у концепцію гібридної, проксі-війни (proximity warfare). Вони характеризуються підвищеною активністю недержавних економічних і політичних угруповань, появою й активністю нових засобів досягнення економічних і воєнно-політичних переваг та цілей. Таких, скажімо, як інформаційної, психологічної війни, кіберзагроз і кібер-нападів без явного авторства, нових квазіконвенційних видів використання силових засобів (щонайперше мовиться про незаконні збройні формування, приватні збройні структури, реваншистські громадські організації та ін.) [14; 35; 56; 67].

Наукові розвідки стосовно особливостей та способів існування у “світі невизначеності” розпочалися американськими військовими дослідженнями, які у часі співпали із завершенням Другої світової війни, початком “холодної війни” та інтенсифікувалися наприкінці ХХ століття у зв’язку із політичним загостренням ситуації в низці регіонів. У подальшому оголилося російське авторство регіональної дестабілізації, яскравими прикладами чого стали окупація Автономної Республіки Крим, воєнні дії на українському Донбасі та у Сирії, ескалація напруження у Балтійському регіоні та в Арктиці – східноєвропейському поясі безпеки НАТО, що межує із Росією.

Шостий рік на Сході України триває Операція об’єднаних сил (Антитерористична операція). На початку третього тисячоліття Україна, її громадяни, всі складові сектору безпеки та оборони держави виявилися втягнутими у збройний конфлікт на власній території, що має ознаки гібридної, неконвенційної війни та включає в себе як відкриті бойові дії різної інтенсивності за участю антиукраїнських незаконних (іррегулярних) військових формувань, диверсійні та диверсійно-розвідувальні операції, так і повзучий сепаратизм “руського міра”, інформаційну, психологічну війну, дипломатичне та економічне протистояння на регіональному й міжнародному рівнях (див. [5; 53; 67]).

Сучасні форми геополітичної боротьби все більше набувають характеру гри в її сутності й контексті, так як їх розуміють прихильники концепції Great Game [6; 7; 20; 50] і класики дослідження самого феномену гри. Зокрема, це такі дослідники, як Йохан Гейзінга (1872–1945), який довів універсальність визначення гри як “культурної функції війни” [49, с. 134], П’єр Бурд’є (1930–2020), розвідками якого світові процеси розглядаються як утілення гри-

боротьби за суб’єктне та групове сприйняття й оцінювання [10], Роже Кайфа (1913–1978), яким запропоновано розглядати явища світу через оптику оригінальної теорії та класифікації гри як реалізації певних людських інстинктів [19; 60].

Приємно констатувати, що до розробки сутності, генези, основних функцій, онтології і феноменології гри долучилися й українські дослідники. Зокрема А.В. Фурман за участю представників його школи (С.К. Шандрук, О.М. Хайрулін) започаткували психософійне вивчення гри як онтофеноменальної даності-вчинення у її основоположному призначенні – охопити у своїй екзистенційній буттєвості увесь світ всеможливої людської життєактивності. Послугуючись надскладною методологічною оптикою постнекласично здійснюваного пізнання, у 2014 році запропонована *теоретична модель повноцінної гри як учинення* в логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постання світу ігрової діяльності) і післядіяльного (рефлексія успішності/неуспішності гри) періодів. При цьому доведено, що онтофеноменальне оприявлення розвиткового функціонування діяльного ігрового практикування розгортається як синхронна відповідність названих періодів ігрового дійства восьми фазам процесно-екзистенційного становлення, оновлення, здійснення і згасання гри як циклічно довершеного вчинку (див. [43a], а також [45]).

За парадигмальними висновками А.В. Фурмана, що набули канонічних ознак для діяльності дослідників його наукової школи, гра – це соціокультурний феномен та одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб’єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу; вона є прикладним атрибутом, вчинковим інструментом інтелектуального практикування в рамках вітакультурної та системомислєдільної методології [1; 44; 45; 54]. Гра в сучасних онтологічних вимірах постає “формою особистісної причетності усупільненого індивіда до світу і характеризує його екзистенційну присутність у цьому світі, водночас саме гра визначає онтофеноменальний вітакультурний формат його психодуховного самоздійснення і вчинкового самозреалізування” [44, с. 102].

Наведені обставини вимагають від національної наукової психології обґрунтованих пропозицій для створення теоретичних моде-

лей і прагматичних технологій продуктивного протистояння воєнно-політичним ризикам і загрозам, дієвого врахування можливостей будь-якого змісту та природи, які удосконалюють військово-політичний потенціал нашої держави, збільшують можливості сектору безпеки та оборони країни.

Сучасними дослідниками геополітична активність, зокрема російська, обґрунтовується реалізацією у XXI столітті нової воєнно-політичної моделі, коли державні утворення знаходяться в безперервному конфлікті одне з одним, а сторони конфлікту діють, не афішуючи себе. Така модель є застосуванням концепції “м’якої сили” (soft power), що в осучасненому вигляді обіймає також формати “жорсткої” (hard) та “розумної” (smart) сили [27; 28; 56; 61; 67; 63-66]. Ось чому закономірно, що за висновками західних дослідників, “за останнє десятиліття держава, яка не задіяла до своєї зовнішньополітичної стратегії концепцію “м’якої сили”, є швидше винятком, аніж правилом” [66, с. 71]. У числі сучасних і таких, що відповідають найефективнішим технологіям воєнно-політичного впливу, має бути й український арсенал засобів.

Об’єктом методологічного вивчення є гра як онтофеноменальна форма буття людини і суспільства в умовах поступового культурного розвитку за актуальних умов як кооперації, так і конфронтації.

Предметне поле дослідження становлять сутність і зміст гри як імперативу діяльності в сучасних умовах конкурентної боротьби і водночас як інваріантного засобу, що удосконалює арсенал суб’єкта і соціальної групи стосовно освоєння і застосування ефективних способів мислєдіяльності в умовах потенційної та проявленої небезпеки на основі врахування особливостей постнекласичного етапу розвитку наукового знання.

Головна концептуальна ідея статті полягає у здійсненні постнекласичної методологічної розвідки та рефлексивному інтегруванні її результатів щодо актуальних психологічних і міждисциплінарних теоретичних підходів стосовно феномену та онтології гри як теоретичного і практичного імперативу діяльності за складних обставин конкурентної боротьби, включно – війни.

Методологічну оптику чинного дослідження гри як імперативу постнекласичного модусу війни становлять: філософсько-психологічна теорія вчинку (Роменець, 1989), теорія оргдіяльнісної ігрової практики (Щедро-

вицький, 1995, 2004, 2005; Фурман, Шандрук, 2014а, 2014б), вітакультурна методологія і циклічно-вчинковий підхід (А.В. Фурман, 2005-2017, 2016; О.Є. Фурман (Гуменюк), 2008, 2015), теорія сучасної періодизації науки, психології (В.С. Стьопін, 2000, 2009, 2012; М.С. Гусельцева, 2015), культурно-аналітичний підхід у психології (Гусельцева, 2015), теорія культуротворчої функції (Й. Хейзинга, 1938), теорія гри людських інстинктів (Р. Кайуа, 1958), теорія гри як універсальної форми боротьби за суб’єктне та групове сприйняття й оцінювання (П. Бурд’є, 1987, 1993), теорія ігор (Мак-Кінсі, 1960, Нейман співавт., 1970; Шелінг, 2007), теорія гібридної, прокси-війни (Cline, 1975; Nye, 1990, 2004; Fleming, 2011; Amos etc., 2017), теорія стратегічних комунікацій (Goldman, 2007; Hallahan etc., 2007) та ін.

Виклад основного матеріалу дослідження. Війна є особливим станом і процесом для держави й суспільства, що вимагає виняткового напруження усіх їхніх структур і функціональних організованостей, виявляючи їх справжній, реальний потенціал. Війна – це прояв застосування воєнної агресії з боку однієї держави або групи країн стосовно іншої чи інших країн. Сучасними дослідниками геополітичного протистояння воєнно-політична сила позиціонується як “спроможність одного уряду примусити інший уряд робити те, до чого за інших обставин він би не вдавався” [65 с. 8], або як “здатність впливати на поведінку інших для отримання бажаного результату” (курсив наш) [53, с. 1]. Причому такими формоутворювальними щодо реалізації сили і влади суб’єктами можуть бути окремі особи, громадські організації, економічні об’єднання й усе інше, що спроможне виступати у ролі носіїв сили [65].

Не вдаючись у глибину і розмаїття інваріантів тлумачення універсалії “війна”, оберемо вихідною основою нашого методологічного дискурсу та відповідного рефлексивного інтегрування конвенційно прийнятий у науковому товаристві загальнофілософський зміст цієї універсалії [42, с. 89-90; 30, с. 425].

Особливості феномену гри як культурної функції війни нами розкриті в окремому дослідженні [46], зважаючи на що, дозволимо собі акцентувати увагу і ноетичну спрагу читача саме на *воєнних аспектах гри як імперативу сучасної війни* і відповідного періоду розвитку наукового знання постнекласичного типу.

Для набуття ознак і функцій *імперативу*, гра як буттєвість і як універсалія культури і феномен повинна відповідати низці вимог. Імператив (від лат. *imperativus* – повелительний) є вимогою, законом, наказом. І. Кант у класичній роботі “Критика практичного розуму” формулював імператив як загальнозначимий моральний припис на протипагу максими або особистісному принципу. Гіпотетично імператив набуває своєї сили лише за певних обставин. Категоричний імператив є безумовним принципом поведінки [31, с. 100]. Імперативи не нав’язують або диктують правила. Вони повідомляють члену спільноти про те, яку реакцію цієї спільноти на його дії належить очікувати. Міру свободи і, відповідно, конкретну інтерпретацію змісту імперативів, у кожному окремому випадку обирає сам суб’єкт дії. При цьому він обізнаний у тому, що весь час знаходиться на виду в інших суб’єктів завдяки актуальній комунікації [55, с. 612].

Змістовне насичення феноменальної форми “імператив” стосовно її агоністичного, воєнного контексту є можливим і доцільним через особливий характер функціонального осердя феномену гри. Гра, за підсумками здійснених досліджень: 1 – спосіб буття; 2 – феномен; 3 – категорія науки; 4 – світоглядна універсалія (лат. *universalis* – загальний), тобто категорія культури, що через універсалії “діяльність”, “вчинок” у родовидовому відношенні транзитивно продовжує аспекти культури. Інакше кажучи, це культурна функція суперечки, протиборства, включаючи й світоглядну універсалію “війна” (див. [1; 4; 10; 11; 18; 43; 44; 49, с. 134; 57]).

Гра як психосоціальний феномен виконує низку функцій: а) акумулює історично накопичений соціальний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу; в) організується у реальному житті як матриця, схематизм, котрий зумовлює суб’єктне сприйняття світу, його переживання і розуміння; г) проявляється як базова структура людської свідомості й має універсальний об’єкто-творчий характер; г) відіграє роль глибинної програми соціального життя, котра серцевинно містить інваріанти всезагального змісту; д) характеризується смисловим наповненням, котре зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу певної епохи, спільноти, індивіда [43; 44].

Однак гра – це онтологічно вкорінений феномен, який концентрує, інституціоналізує

собою низку характерних і специфічних ознак різних модусів людської життєдіяльності [19; 29; 31; 33; 34; 42-49; 52; 60]. У цьому сенсі стосовно суто агоністичної тематики гра характеризується такими маркерами узмістовлення:

- довільна діяльність, що здійснюється як змагання з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності;

- розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень у ситуації моделювання відповідних імітаційно-вчинкових дій;

- професійний розвиток, навчання за правилами і в задоволення фаховим компетенціям, навичкам через моделювання відповідних ситуацій;

- утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою;

- імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів.

Наведені ознаки дозволяють тлумачити світоглядну універсалію “гра” як імператив мислєдіяльності в умовах будь-якого соціального протиборства, зокрема й війни.

Зважаючи на особливості, що притаманні різним типам наукової раціональності доцільно фіксувати чотири інваріантні (також таксономічні, що буде розкрито) форми гри як імперативні атрибути воєнної діяльності: а) донаукову версію; б) версію класичного типу раціональності; в) версію некласичного типу й г) версію постнекласичного типу раціональності.

Основоположенням, що фундує формування всіх історичних форм збройного протистояння, на нашу думку, має бути обраним базовий принцип класичного типу наукової раціональності – *конвенційність*. Уперше в епістемний вжиток категорію “конвенційність”, “конвенціоналізм” увів один із провідних світових науковців ХІХ–ХХ сторіччя Анрі Пуанкаре – французький математик, філософ та астроном, методолог науки, автор філософської доктрини конвенціоналізму [32, с. 386; 42, с. 292; 55, с. 1225]. Він першим із мислителів почав вживати та пояснював зміст поняття “умовної згоди” або “конвенції”. Останнє він увів головним чином для наукової спільноти з метою пояснення механізму формування і розвитку загальнонаукового знання, коли весь наявний корпус засобів пізнання може стати єдиною системою, передусім завдяки спільній діяльності та розлогову апарату понять суб’єктів учинення. Такі суб’єкти сприймають і використовують його як

каркас наукових теорій лише у результаті очевидного, відкритого або опосередкованого погодження, тобто конвенцій, котрі визначають фундаментальність, апріорність для людського існування тверджень, що самі собою не мають жодного сенсу, але отримують його лише завдяки впливовій дії угоди, спільної домовленості [32, с. 386–387; 42, с. 292]. В аспектах конкуренції, воєнного контексту принцип конвенційності означає визначення такого фактичного стану, коли певні суб'єкти сприймають актуальну ситуацію протистояння як спільну мету, незалежно від того, чи є вони противниками або союзниками в такій конкурентній ситуації.

Стосовно донаукового й особливо першого наукового – класичного – типу раціональності, в товаристві вчених набув своєї конвенційності постулат про те, що прадавньою імперативною основою, принципом будь-якого протиборства є зміст і логіка таліону – агоністичного канону рівної воздачі, норми “око за око” [32, с. 10, 571]. Водночас замикає, завершує діапазон можливостей гри як загальнокультурного феномену та конфліктного імперативу сучасний принцип пріоритету універсальної цінності людського життя: “Ніхто, у тому числі й держава, не в праві посягати на життя людини, навіть якщо це життя вбивці. В основі необхідної справедливої кари не повинен знаходитися принцип рівної воздачі (агоністика таліону), що більше притаманно первісним спільнотам. Держава не може хоча би у будь-якому сенсі уподоблятися до вбивці, відплачуючи йому його ж дією” [32, с. 10; 571]. Такий підхід зміцнює легітимність обрання гри як імперативу протиборства, причому незалежно підтверджує її інституціоналізацію у ролі “культурної функції війни” [49, с. 134].

У такий спосіб позначаються полюси-екстремуми, поміж якими знаходяться всі актуальні аспекти сучасної війни – змістовний, історичний, методологічний, методичний, технологічний. У просторі між указаними полюсами й розгортається *magnum opus* сучасної війни з нарощуванням її ігрової сутності.

Класична війна у будь-якому разі відповідає прадавній історичній архітектоніці війни як процесу виконання низки атрибутивних правил. Так, до теперішнього часу прийнята як у міжнародному нормативно-правовому просторі, так і в суспільстві в цілому, теза, що “війні передують офіційне повідомлення про початок воєнних дій, припинення дії угод мирного часу, проведення мобілізації” [42, с.

89]. Воднораз у сучасних війнах їх суб'єкти вже не дотримуються цієї вимоги як нормативної, обов'язкової, гнучко ігноруючи міжнародні правові угоди або вдало використовуючи їх змістовні слабкі сторони.

Спроби створення класичної формули війни були започатковані висновками античного філософа Геракліта, згідно з якими “війна – батько всього і всього цар” [42, с. 89]. Інший античний філософ Демокрит одним із перших серед мислителів свого часу почав розрізняти внутрішні та зовнішні війни. Платон розкрив економічні причини війни і намагався в “Законах” визначити правила її ведення [Там само, с. 89]. Геракліт наголошував: “Належить знати, що війна є загальноприйнятною, що ворожнеча – звичайний стан речей і що все виникає через ворожнечу та взаємний супротив” [30, с. 425]. Ідея війни як всезагальної ворожнечі знайшла своє відображення у концепції Т. Гоббса “війни всіх проти всіх”. За його висновками, допоки люди існують без загальної влади, вони знаходяться у перманентному стані війни, що полягає не лише у бойових діях, які відбуваються, але й у прагненні до них [Там само, с. 425].

Технологічний розвиток привніс певний скептицизм, включно й серед науковців, щодо сприймання війни як чогось суто прогресивного. В історичному сенсі цей розвиток лише спричинив ескалацію, поширення війни на всі аспекти людського існування як “стихійного лиха”. Так, до прикладу, сприймали війну Еразм Роттердамський і Спіноза [42, с. 89].

Суголосні думки виголошував і Дж. Локк, котрий підкреслював, що “той, хто намагається повністю підпорядкувати іншу людину своїй владі, тим самим занурюється у стан війни з нею” [30, с. 425]. І. Кант вважав, що природне становище людини є станом не миру, але війни у контексті не стільки безперервних конфліктних дій, скільки у сенсі їх постійної загрози [Там само, с. 426]. На відміну від Дж. Локка та інших прихильників теорії суспільного договору, Д. Юм обгрунтував виняткову роль інституту правління як боротьби поміж різними спільнотами, у ході якої відбувається звеличення одного із одноплемінників, у той час як інші привчаються до підкорення [Там само, с. 426].

Остаточо зафіксував класичний формат воєнної агоністики німецький “філософ війни” К. фон Клаузевіц, який дослідив її зв'язки з політикою, визначаючи першу як “продовження політики іншими, насильницькими

засобами”, а останню – як “розум уособленої держави”. Він доводив утопічність мрій про “вічний мир” [42, с. 89]. Зауважимо, що після К. фон Клаузевіца прив’язка війни до політики набула в науковому світі конвенційного характеру. Традицію розгляду війни у двосторонніх зв’язках з політикою підтримали німецькі теоретики (Мольтке, Шліффен), російські науковці XIX століття (Леєр, Міхневич), українські воєнні теоретики XX століття (Байков, Колодзінський, Петлюра) та ін. [Там само, с. 89–90].

Війна як класичний засіб вирішення конфліктів між соціальними суб’єктами досягла свого апогею наприкінці XIX – у першій половині XX сторіччя. Це стало певним підсумком ескалації руйнівного, суто таліонного, характеру війни, що простежується впродовж останніх сотень років, виходячи з кількості людських втрат. У XVII столітті у війнах загинуло 3 млн. осіб, тоді як у XVIII ця цифра складала 5,2 млн., а в XIX столітті – 5,5 млн. У XX війна включила в об’єкт руйнування не лише військові формування, комбатантів, але й цивільне населення і природне середовище. Так, у роки Другої світової війни тільки з числа цивільного населення Європи загинуло 22 млн. осіб [42, с. 89].

Таким чином, як донауковий, так і первісний науковий, власне класичний інваріант війни, через пряме, безпосереднє фізичне зіткнення на взаємне ураження сторін конфлікту пов’язаний із *прямолинійною логікою принципу агоністичної воздачі (таліону)*. В суто ігровій парадигмі конфлікту такий модус (інваріант) безпосередньо відповідає формі гри-змагання, *agon* (грецьк. – “суперництво, змагання”) – однієї із чотирьох метаформ гри, які вивів у власній класифікації автор оригінальної філософської концепції ігор, французький письменник, філософ та соціолог Роже Кайуа [19; 60].

Відтак застосування принципу конвенційності до рефлексії первинних, вихідних генетичних аспектів війни дозволяє висновувати про те, що таліон, агоністика, зонайперше як культурний принцип і водночас як конвенція, заслуговує на статус формоутворювального атрибуту класичного типу війни.

Мир, зонайперше як політична і психологічна альтернатива війні, завжди уможливує вибір шляхів-способів розв’язання соціальних конфліктів. Своєрідним підсумком того, що було зроблено мислителями за тисячі років, є формула: “війна є наскрізь суперечли-

вою” [42, с. 89]. Вона дає здобич і прибуток, рабів та коштовності, але водночас доводить до нищення навіть переможців (Руссо); виявляє суперечливе прагнення народів жити в мирі, як і звичку вирішувати суспільні суперечності за допомогою сили (Аристотель), породжує героїв і боягузів водночас (Еразм Роттердамський), “оздоровлює” дух народів і, одночасно, викликає низькі пристрасті (Гегель, Кант) [42, с. 90].

Неспроможність з боку класичної науки вирішити парадоксальність феномену війни, дати йому бодай відносно вичерпного трактування засвідчується тим, що, скажімо, англійський філософ і політик кінця XVII – першої половини XVIII Е. Шефтсбері висновок: на війні, незважаючи на те, що це найбільш дикунське суспільне явище, зміцнюються й покращуються людські стосунки. Шотландський філософ XVIII століття Д. Юм вважав, що громадянські війни, особливо ті, що спираються на принципи свободи, не лише не завадять літературній творчості та мистецтву красномовства, але, надаючи їм нові теми, сприяють мистецтвам [30, с. 426]. І більше того, видатний німецький філософ Г. В. Ф. Гегель мав ще більш суперечливе переконання, стверджуючи, що нації здобувають внутрішній спокій завдяки зовнішнім війнам [Там само, с. 426].

Розвиток засобів воєнного протистояння, зокрема технологічних (передусім мовиться про тактичні, оперативні, стратегічні принципи, закономірності, прийоми й моделі ведення реальних військових дій) та інструментальних (озброєння, техніка, транспорт, засоби зв’язку, устаткування тощо) в історії завжди носили парадоксальний характер. З одного боку, вони були безпосередньою причиною, стимулом наукових пошукувань з метою зміцнення воєнних можливостей політичних суб’єктів, з іншого – стимулювали до знаходження таких форм воєнно-політичного протистояння, за яких досягнення мети вартувало б політичному суб’єкту найменшої ціни людських і матеріальних втрат. Пік такого парадоксального стану співпав із початком домінування в науці неklasичного типу раціональності, коли одні й ті самі науковці – датський фізик, лауреат Нобелівської премії 1922 року Нільс Бор (1885–1962) і німецький фізик, лауреат Нобелівської премії 1932 року Вернер Гейзенберг (1901–1976) – результатами власних наукових розвідок одночасно створили підґрунтя для практичної розробки найпотужнішого засобу

ураження – ядерної зброї, а також сформулювали головні наукові принципи, які завершили етап класичної наукової раціональності та розпочали наступний – некласичний – етап розвитку наукового пізнання [30, с. 301; 494].

Зокрема фундаментальними атрибутами некласичної наукової раціональності стали *принцип доповнюваності* (комплементарності) і *принцип відповідності*, що були сформульовані Н. Бором (1885–1962), та *принцип невизначеності* В. Гейзенберга (1901–1976). Н. Бор, рефлексуючи нагальні на той час проблеми розвитку наукового знання, вбачав за потрібне не заперечувати класичні наукові конвенції відносно хвильової та корпускулярної природи внутрішньоатомних і взагалі фізичних явищ, а утримати їх у просторі фундаментальних атрибутів науки. Це переконання й привело його до формулювання двох вищенаведених засадничих принципів [30, с. 301; 169; 31, с. 560; 32, с. 597; 42, с. 62; 55, с. 210]. До того ж він сприймав такі принципи виразно розлого, відстежуючи їх дію у самих різноманітних галузях-сферах пізнання і діяльності. Так постало переконання, що в суспільних статусах, габітусах людини оприявнюються такі сторони і аспекти, що типово доповнюють одна іншу і що пов'язані з рухливою, динамічною межею з-поміж оцінки людських цінностей та загальними положеннями, на основі яких про такі цінності виносяться судження. Н. Бор рекомендував: “Домагаючись гармонії людського життя, ніколи не слід забувати, що на сцені буття ми самі є як акторами, так і глядачами” [30, с. 301].

Ідея доповнюваності передбачає некласичне використання класичних понять. Як принцип вона є одним із найважливіших методологічних засад науки, що стосується опису складних і непридатних до порівняння в контексті звичайного людського досвіду явищ та реальності. Принцип був запропонований Н. Бором у 1928 році з метою вирішення проблеми дуалізму просторової структури речовини та випромінювання. Його застосування призвело до створення *концепції доповнювальності*, вагомість та значення якої виходить за межі власне фізики і стосується біології, психології, осмислення розмаїття і багатоманіття культур, соціогуманітарного знання в цілому. Вперше поняття “доповнюваність” використав американський філософ, психолог, один із засновників-методологів прагматизму В. Джеймс (Джеймс) (1842–1910) [55, с. 210]. Він поз-

начав цим терміном відносини взаємовиключення. Саме його психологічні напрацювання, а також інтерпретації Х. Геффдингем філософського доробку С. К'еркегора, слугували ідейним джерелом концепції доповнюваності Н. Бора. Суть останньої становить органічне узагальнення класичного способу для опису нової спільної імплементації двох взаємнесумісних картин – енергетично-імпульсної (динамічної) та часопросторової (кінематичної) [42, с. 62; 169; 55, с. 210].

Фундаментальним у трактовці принципу доповнюваності є філософське розуміння суперечливих (симетрично-згармонізованих) сторін явищ або як повністю роз'єднаних, взаємовиключних, що веде до зовні рядоположних еквівалентних описів, або ж як внутрішньо об'єктивно поєднаних. Цей принцип встановлює і характеризує зв'язок між тими даними, які одержані за різних умов дослідження і можуть бути наочно витлумачені лише на основі взаємнесумісних відносно одне до одного уявлень. *Принцип доповнюваності є узагальненням давнього ідеалу причинності*, який не враховував, що поведінка об'єкта може залежати від способів його спостереження.

Інший наріжний методологічний принцип некласичного наукового пізнання – *принцип відповідності*, що виконує функцію регулятора взаємовідношення між старими та новими системами знань, науковими теоріями, що хронологічно йдуть на заміну колись актуальних, але з плином часу тих, що втратили таку актуальність. Дію цього принципу було помічено ще у XIX сторіччі у зв'язку із побудовою неевклідових геометрій. У фізиці цей принцип було сформульовано Н. Бором, який відшукував зв'язок з-поміж новими квантовими уявленнями та класичними теоріями [32, с. 597].

Розуміння принципу відповідності розпочинається з того, що усталена теорія уявляється певним крайнім, межовим, граничним випадком нової. Тому й перехід як від давньої у бік нової, так і навпаки, реалізується у вигляді такого екстремально-межового переходу. Водночас ключовий, ядерний сенс цього принципу полягає в тому, що він встановлює не лише можливість граничного переходу від нової теорії до задавненої, а й *генетичний зв'язок* [курсив наш] поміж ними. Давно відома теорія не відпадає, не скасовується і не спростовується, швидше вона створює сходинку, засновок для утворення нової.

Фундаментальні структурні складові усталеної теорії певним необхідним чином включаються до структури нової. І саме цей генетичний зв'язок є основою для можливості зворотного переходу від новопосталої теорії до раніше створеної. При цьому саме такий перехід необов'язково є граничним, адже з-поміж теоріями існують й інші форми зв'язків [31, с. 560; 32, с. 597; 42, с. 62]. Отож принцип відповідності уособлює собою логічну транзитивність, інваріантну змістовність і таксономійну поступовість розвитку пізнання, науки та культури в цілому.

Наступні два методологічні принципи не-класичного наукового пізнання були сформульовані завдяки методологічним розвідкам послідовників Н. Бора. Зокрема В. Гейзенберг у 1927 році в розвиток пошукувань свого вчителя сформулював *принцип невизначеності* (або співвідношення невизначеностей), що обмежував застосування до мікрооб'єктів класичних наукових понять [16; 30, с. 494; 55, с. 173], і *принцип спостережуваності* (у співавторстві з М. Борном та В. Паулі) [32, с. 5; 42, с. 606–607].

Згідно із нормативами принципу співвідношення невизначеностей В. Гейзенберга для будь-якої фізичної системи є іманентним те, що спостерігач за її динамікою не має змоги одночасно вимірювати координати елемента системи та його імпульсу. Інакше кажучи, фізична система не може знаходитися у стані, при якому для спостерігача одночасно можливо точно зафіксувати імпульс частки елемента та місця її перебування саме в момент спостереження. При цьому принцип невизначеності діє об'єктивно і незалежний від присутності довільного спостерігача, який здійснює свої вимірювання. Все вказане стосується й інших канонічних сполучних величин: енергії та часу, моменту кількості руху та кута (див. [16]).

Принцип співвідношення невизначеностей і принцип доповнюваності мають тісний зв'язок: при визначеності значень імпульсу та енергії мікрооб'єкта одночасно неможливо чітко встановити його просторово-часові координати, через що повний його опис потребує спільного (доповнюваного) використання його кінематичних (просторово-часових) і динамічних (енергетично-імпульсних) характеристик, але яке не повинно сприйматися як поєднання в цілісній картині чи описах класичної науки. Доповнюваний спосіб описання іноді називають не-класичним використанням класичних понять [30, с. 691].

Принцип спостережуваності являє собою методологічну вимогу, що пред'являється науковій теорії і відповідно до якого така теорія повинна мати емпіричне обґрунтування її вихідних положень та сутнісних логічних наслідків із них. Цей принцип продовжує методологію класичного природознавства, згідно з якою усяке теоретичне положення має спиратися на сукупність спостережуваних даних, зводиться до них. Мовиться, зрештою, про емпіричну підтвердженість усякого теоретичного положення науки, що в повному обсязі є справою недосяжною. Водночас принцип спостережуваності набуває своєї об'єктивності через виконання допущення, що фізика, наука в цілому, не може виходити за межі спостережуваного. Тому увесь теоретичний арсенал науки має підпорядковуватися одному завданню: повно й точно описувати спостережуване. Вочевидь принцип спостережуваності носить суто методологічний характер, слугуючи зв'язуванню теоретичного знання з емпіричним і навпаки. Він зіграв позитивну роль у розвитку фізики ХХ століття й філософському осмисленні здобутків не-класичного природознавства, зміцнив позицію евіденціалізму, суть якого відображає методологічне настановлення про межу епістемічної раціональності. Згідно з ним переконання (belief) є епістемно раціональним лише тоді, коли у розпорядженні агента, суб'єкта знання знаходиться корпус емпіричних даних (evidence), що забезпечують достатню логічну або пробабілістську (вірогіднісну) підтримку даному переконанню [55, с. 1126].

Особливе місце в шереду ключових принципів не-класичного типу раціональності посідає *принцип суперпозиції* або *накладання*, за яким результируючий ефект складного процесу дії є сумою ефектів, які викликані кожною простою дією за умови, що *останні не впливають одна на одну*. Принцип суперпозиції точно виконується лише стосовно лінійних систем, поведінка яких описується прямими співвідношеннями. В теорії класичних полів і у квантовій механіці цей принцип означає положення, відповідно до якого результат накладання допустимих станів фізичної системи (або можливих процесів у ній) є також допустимим станом (або можливим процесом). У релятивістській квантовій теорії, де розглядають взаємні перетворення частинок, елементів, принцип суперпозиції доповнюється правилами супердобору (відокремлення суперпозиційних станів, які фізично не реалізуються в

природі). Зміна методологічного змісту вказаного принципу віддзеркалює перехід фізики від концепції нескінченної подільності процесів, станів тощо до більш повного врахування їхньої якісної непересічності та цілісності [42, с. 617–618].

Можливості виконання принципу суперпозиції у психології пов'язані з особливим поєднанням фаз або модусів, інваріантів станів суб'єкта (активність чи пасивність, латентність чи проявленість, концентрація чи розсіювання, твердість чи пружність, ригідність чи пластичність (еластичність), уніфікація чи диверсифікація, стабільність чи криза, підйом чи спад тощо) і стадіями змін в актуальних середовищних умовах діяльності такого суб'єкта. Адже детермінація станів останнього актуальними зовнішніми умовами (як і навпаки) є завжди специфічною і часто незначною, або ж взагалі нульовою, а залежність суб'єкта від оточення (і навпаки) – дуже опосередкованою. Стадії процесів, до яких потрапляє суб'єкт, пов'язані з хронологічними та позиційними (хронотоп) ознаками таких процесів. Стосовно модусів (габітусів) суб'єкта, то така процесна стадійність, незалежна від нього за об'єктивними за часом, місцем і ситуативним контекстом-сценарієм, потоковими змінами актуального впливу середовища. Принцип суперпозиції об'єднує собою всі вірогідні фази (модуси, інваріанти) психічних станів, процесів, властивостей, тенденцій та утворень особи в хронотопному потоці змін середовища, у якому вона діє, властивостей актуальної для суб'єкта ситуації. При цьому цей принцип більш повно виконується суб'єктом тоді, коли він здатен забезпечити фазами свого стану кожний момент ситуаційної динаміки – від її початку до завершення й відтак охопити більшу кількість вірогідних змін ситуації. В контекстах ігрового моделювання суперпозицію доцільно сприймати як вихідний кооперативно-інтенційний полімодальний стан суб'єкта життєдіяльності.

Корисну ілюстрацію дії принципів доповнюваності, невизначеності і суперпозиції наводить у фундаментальній роботі 1958 року “Структурна антропологія” французький філософ та етнограф К. Леві-Строс: “обидва можливих випадки [що якимось чином можуть бути пов'язані з певною подією] не виключають один одного. Так ми, наприклад, можемо сприймати війну як крайній вибух національної незалежності, або як результат махінацій торговців гарматами; обидва пояснення

логічно є несумісними [нетранзитивними], проте ми допускаємо справедливість кожного з них у тому чи іншому випадку. Оскільки обидва цих пояснення допустимі й ми легко переходимо від одного до іншого, відповідно до випадку і моменту, тому й у свідомості багатьох вони обидва спроможні мимовільно співіснувати. Такі різноманітні тлумачення фактів, наскільки б серйозно їх не було б змоги обґрунтовувати, в індивідуальній свідомості під об'єктивний аналіз не підпадають. Водночас існують у ній як взаємно доповнювані наслідки нечітких, остаточно несформульованих, установок, котрі кожний з нас займає стосовно фактів, уважаючи, що черпає їх із власного досвіду. Проте такий особистий досвід залишається неоформленим свідомо та неприйнятним емоційно, якщо тільки він не впишеться в ту чи іншу схему, що притаманна культурі даної групи. Лише *асиміляція* [курсив наш] таких схем спроможна дозволити об'єктивувати суб'єктивні стани, сформулювати неоформлені враження і задіяти особистий досвід в єдину систему” [22, с. 151].

Одже, неklasична формула раціонально осмисленої війни має передбачати відповідність власних узмістовлень щойно наведеним принципам. Зокрема виконання вимог принципу доповнюваності вказує на обов'язковість та атрибутивність пошуку і використання альтернативних, допоміжних, відмінних від класичних засобів ведення протиборства. Принцип відповідності вказує на те, що практикування новітніх оригінальних засобів впливу має бути синхронізованим із застосуванням класичних (традиційних) засобів. Повнота дотримання вимог принципу співвідношення невизначеностей полягає у здатності суб'єкта мінімізувати невизначеність, збільшувати очевидність і повноту актуальної інформації про свій стан, стан противника, можливості утворення коаліцій, утримання ініціативи. Принцип спостережуваності означає повноцінну відповідність актуальних моделей дій реальним учинкам, моторним актам суб'єкта вчинення. Принцип суперпозиції фундується на максимальній здатності особи враховувати у власній поведінці вірогідну рефлексивну варіативність та доцільність змін свого положення і будь-яких, навіть найменш вірогідних, змін довкілля, середовища, у якому він діє, реагування на модифікаційний плин складників і параметрів актуальної для себе життєвої ситуації.

Зауважимо, що реалізація вищезгаданих принципів неklasичної науки у діалектичний

спосіб відбувалася як в американській, так і в радянській військовій науці протягом 60-х–80-х років минулого століття. Так, американськими військовими науковцями, розпочинаючи із зазначеного періоду й до теперішнього часу, розроблена й удосконалюється *концепція стратегічних комунікацій* як воєнно-політичного продукту інтеракціоністського підходу в психології і теоріях комунікації [33; 34; 42, с. 291-292, 382]. При цьому стратегічними визначаються *“цілеспрямовані комунікації, що здійснюються організацією для виконання своєї місії, свого призначення”* [68, с. 4].

Сучасне трактування поняття *“стратегічні комунікації”* в нормативних документах міністерства оборони США змістовно є таким: *“цілеспрямовані зусилля уряду США для залучення і досягнення розуміння цільовими аудиторіями з метою створення, посилення, збереження умов, сприятливих для просування інтересів, політичного курсу, першочергових завдань і цілей уряду США через використання скоординованих програм, планів, завдань, повідомлень, синхронізованих із діями всіх елементів національної сили”* [66]. Актуальними документами військового планування *стратегічні комунікації* визначаються як *“інтегрована частина зусиль та досягнень політичних і військових цілей Альянсу (НАТО)”* [57, с. 3-1]. До єдиного кортежу засобів указаних комунікацій включено як класичне вогневе ураження супротивника, так і заходи інформаційно-психологічного характеру, що спрямовані передусім на зміну поведінки цільових груп [57]. Емілі Голдман, радниця зі стратегічних комунікацій відділу координації діяльності щодо боротьби з тероризмом Державного департаменту США, у статті *“Стратегічні комунікації: інструмент асиметричної війни”* зазначає, що у підґрунті стратегічних комунікацій знаходиться *психологічний феномен управління сприйняттям* [курсив наш], у якому найбільш важливу роль має відігравати координація інформаційних потоків, ідей, рішень і практичних дій, котрі спрямовуються на приведення сприйняття цільових аудиторій у відповідність до завдань державної політики” [62]. Водночас радянські військові науковці ще в 90-х роках минулого століття дійшли висновку, що розвиток засобів ведення воєнно-політичного протиборства повинен вийти за межі його класичних засобів, тобто засобів лише фізичного ураження. Тому дієвими шляхами вдосконалення воєнної здатності держави вважалась *“боротьба за інформаційну*

та інтелектуальну перевагу, за досягнення першості у технологічній і технічній галузях, що ведуться не лише під час бойових дій, але і в мирний час”

[12, с. 18]. У рамках розвитку теорії бойових систем у цей період групою радянських дослідників констатовано факт переходу сучасних засобів бойового ураження на якісно інший рівень: *“масове розгортання досконалих бойових систем тактичного призначення призводить до змін характеру збройної боротьби, вимагає розробки принципово нових форм і засобів застосування військ і сил для вирішення поставлених завдань... Разом із тим здійснювані роботи спрямовані на пошук нових, нетрадиційних засобів і способів впливу на окремі елементи та властивості бойових систем супротивника, які спроможні зірвати їх функціонування без застосування ударної (ядерної або звичайної) зброї і до того ж без негативних екологічних або біологічних наслідків останньої”* [17, с. 25]. При цьому автори цієї теорії ввели в науковий вжиток, поряд із терміном *“бойова система”*, поняття *“система воєнного призначення”*. Це поняття безпосередньо вказує на обрання радянськими науковцями у ролі основної концепції невоєнних засобів досягнення державою її воєнно-політичної мети. Така концепція відповідає сучасним формулюванням уявлень про неконвенційні організованості та інструменти боротьби і загалом про всі можливі засоби ведення гібридної війни як методологічно обґрунтований курс розвитку воєнної справи.

Сутність принципу доповнюваності, на наш погляд, як вимоги пошуку і використання альтернативних, допоміжних, комплементарних, відмінних від класичних засобів ведення протиборства, найповніше розкривається саме у феномені гри. Адже усі атрибути гри стосовно суто воєнної тематики, що окреслені вище, оприявнюються саме через імплементацію цього неklasичного принципу.

Удіяльнення принципу відповідності в неklasичному форматі раціонального осмислення сучасної війни реалізується генетичним зв'язком засобів досягнення воєнно-політичної мети на всьому доступному людині діапазоні таких засобів: від використання особистої, індивідуальної холодної і вогнепальної зброї, способи застосування яких збереглися з античних часів, і до засобів інформаційно-психологічного тиску, на яких обережно, але впевнено наголошував ще Н. Мак'явеллі [25], і які повноцінно увійшли до арсеналу війсь-

кового протиборства сьогодні (*див. список вик. літ.*). Ігрові аспекти принципу відповідності пов'язані з комбінаторністю вибору суб'єктом засобів для втілення у життя власних цілей – від класики фізичного ураження до некласики ментального тиску, включно й завдання шкоди засобами інформаційно-психологічного впливу, рефлексивного управління чи операційно-силового вчинення.

Принцип співвідношення невизначеностей атрибутивно привносить у військову сферу обов'язковість варіативного моделювання вірогідних дій з урахуванням максимального спектру чинників, що спроможні як поліпшити, так і погіршити досягнення поставленої мети. А це означає, що розрахунки і планування повинні передбачати максимальний обсяг навіть гіпотетичних, але, тим не менше, вірогідних факторів майбутнього реального зіткнення. Причому місце і характер такого зіткнення мають бути пов'язані з усім актуальним комунікаційним, інформаційним простором. Цей принцип також повноцінно оприявлений у змісті універсалиї “гра” саме через атрибутивність невизначеності як окремого простору та важливої умови розгортання гри [44–50].

Принцип спостережуваності спонукає теорію ведення війни від суто наукової розробки до нормативного, бойового документу включно до раціонального упрозорення реальності, максимальної прагматичності, буттєвої доцільності та відповідності всіх активно задіяних складників і компонентів прийнятим до втілення моделям і завданням. Усі настанови і розрахунки у майбутній практичній реалізації мають спиратися на сукупність спостережуваних фізичних даних, зводитися до емпіричних фактів. Ігровий аспект тут виявляється в тому, що комунікація і предметне фізичне маніпулювання є генетичними витоками гри як одного з видів провідної діяльності у їх загальній таксономії [33; 34].

Принцип суперпозиції має рефлексивно охоплювати ігрову сутність. Адже найкраще саме у стані гри суб'єкт набуває своєї максимальної здатності враховувати вірогідну варіативність змін і відповідних залежностей як власних психічних станів, процесів, властивостей, утворень і моделей поведінки, так і всього шерегу послідовних змін довкілля і середовища, у яких він діє.

Загалом, на наше переконання, некласичний тип наукової раціональності став еволюційною відповіддю на здобутки фізики ХХ століття та особливо квантової механіки, що

засвідчили обмеженість класичної (механістичної) картини світу. Тут виникла та зміцнилася форма некласики, що мала своїми засновками методологічні принципи, про які йшлося вище. З'явилися нові формоутворення системної організації – складні системи, що працюють на кібернетичних та синергетичних закономірностях. Основними метафорами некласичної науки стали тези “світ як єдина органічна система” та “світ як загальний процес”. Були введені у загальнонауковий апарат атрибутивні уявлення про гомео- та гетеростаз, саморегуляцію і самоорганізацію, дисипативність динамічних нелінійних структур, яким підпорядковуються процеси біологічних, соціальних і технобіотичних систем [51, с. 2388].

Протягом некласичного періоду розвитку науки суб'єкт, агент дії, актор стає домінуючим предметом наукової уваги [55, с. 334]. Це було пов'язано передусім із посиленням позицій *антропоцентризму* [30, с. 142] та *інтерсуб'єктивності* [55, с. 300] як безумовних атрибутів біологічних, соціальних і технобіотичних систем. Вказані обставини стали результатом поступового об'єктивного, передусім онтогенетичного, ускладнення та диверсифікації складових цих систем з їх доцентровим тяжінням саме до царини антропогенного, людського фактора.

Архітектоніка типів наукової раціональності дозволяє екстраполювати зміст методологічного каскаду “класичний – некласичний – постнекласичний” на інваріантну сутність і відповідні модуси (класичний, некласичний, постнекласичний) феномену війни. Раніше нами зауважувалося, що класичний модус війни доцільно розглядати через оптику принципу агоністичного таліону. Введення в контекст аспектів залежності модальної сутності війни від типу наукової раціональності вимагає позначення спільного й відмінного між класичним і некласичним її модусами. В основі такого порівняння і подальшого моделювання атрибутів некласичної війни нами закладаються ключові принципи некласичного наукового пізнання: 1) доповнюваності; 2) відповідності; 3) співвідношення невизначеностей; 4) спостережуваності й 5) суперпозиції. Щоб набути атрибутивних ознак саме некласичного модусу внутрішньої природи війни її розуміння і витлумачення повинні відповідати вимогам цих принципів.

У некласичному інваріанті війни в доповнення до фізичної агоністики, таліону доєд-

нуються наступні дві з чотирьох онтофеноменальні ігрові ознаки-властивості: 1) гра випадку, гра-жереб, *alea* (з лат. – “гра в місюру”, рос. – “гра в кости”) і 2) гра-симуляція, гра-імітація, *mimicry* (лат. – “наслідування, імітація”) [19; 60]. Це відбувається завдяки актуалізації наведених неklasичних принципів, передусім – доповнюваності та співвідношення невизначеностей, коли суб’єкт має рівні потенційні можливості для осмисленого рефлексування небезпеки в організації власних дій, включно з мімікрійними, імітаційними, маскувальними формами військової хитрості; для обрання найкращої моделі актуальної дії або для покладання своєї долі і діяльності на волю випадку, коли максимум зусиль докладено і варто лише очікувати слушний момент для вдалої реакції [19; 46; 60].

Пошук підстав для транзитивного, послідовного переходу від класичного (раціонально витлумаченого) типу війни-таліону до наступних – неklasичного та постнеklasичного модусів війни – приводить до розгляду технічних аспектів її метасистемного функціонування як явища культури і цивілізації. Причому технічних аспектів не лише як орудних (професійно важливі якості, фахова компетентність комбатанта, зброя, устаткування, засоби зв’язку, транспорт та ін.), а й як технологічних (закономірності і практики побудови, управління, застосування, відновлення тощо).

Наприкінці ХХ століття основні наукові тенденції розвитку техніки у широкому історичному аспекті пов’язувались із трьома еволюційними циклами (ступенями) такого розвитку: а) орудним, б) машинним та в) циклом автоматичної системи машин (автоматів). Кожний із таких циклів характеризується різним ступенем участі у виробничому процесі техніки і людини. Якщо на початковому (орудному) ступені розвитку техніки основні виробничі функції залишалися за людиною, то на вищих етапах вони все більшою мірою передавались техніці. Крім того, на орудному ступені у процесі праці людина використовувала прості, а потім усе складніші і складніші знаряддя. При цьому вони приводилися у дію або мускульною силою людини, або силами природи [41, с. 12–13]. У цей період техніка являла собою, як правило, тільки виконавчий механізм.

На другому етапі розвитку техніки ручна праця все більше заміщується орудною системою – машиною. Цей період К. Маркс описує таким чином: “Машина заміщує не лише

живу працю, а також і самого робітника та його ремісничий інструмент” [39, с. 13]. При цьому машина становить не просту кількість, набір окремих предметів знаряддя, а є цілісною механічною системою, що має певну структуру і спрямована на досягнення визначених функціональних цілей. З’являються машини-двигуни, що перетворюють один вид енергії в інший. Замість одного, виконавчого, механізму чи вузла машина включає вже три механізми: рухаючий, передавальний і виконавчий. На заміну простої техніки приходять технічна система [Там само, с. 13].

На вищому, третьому ступені розвитку техніки з’являється система машин, у якій, поряд із вказаними трьома механізмами, є механізм керування, що містить у собі механічні, електричні або електронно-обчислювальні пристрої. Технічний прилад, завдяки появі принципово нового механізму – механізму керування, починає відповідати визначенню “автоматична система машин з інтегративними властивостями”. І далі, із зростанням складності таких пристроїв з’являються технічні системи, що отримують назву “велика технічна система” [Там само, с. 13].

Таким чином, технічний аспект сучасної цивілізації, охоплюючи мілітарні ресурси, пройшов свій шлях розвитку від простого знаряддя до великої технічної автоматичної системи машин з інтегративними властивостями. Зважаючи на те, що інтегроване динамічне керування внутрішніми процесами складної системи неможливе без вичерпного врахування іноді навіть протилежних станів її модульних компонентів, вважається, що поява саме великих технічних систем з інтегративними властивостями є одночасно і фактором і наслідком настання неklasичного етапу в розвитку війни як масштабного ковітального феномену. Це надає підстави вважати, що неklasичний тип війни пов’язаний передусім із використанням великих технічних систем з інтегративними властивостями, до яких, скажімо, належать системи розвідувально-ударних комплексів.

Історіографією науки факторами розвитку наукової раціональності визначаються наукові революції відповідно першого (XV – XVIII ст.), другого (XVIII – кінець XIX ст.), третього (кінець XIX – XX сторіччя) типів і сучасна науково-технічна революція [41, с. 19–21; 35–37]. Зокрема наукова революція, що розпочалась наприкінці XIX століття й завершилася у середині XX-го, зафіксувала на-

стання неklasичного етапу розвитку наукового знання і створила підґрунтя для сучасної науково-технічної революції. Вона втілилася в глибокому проникненні в мікросвіт і суттєвій перебудові наукових уявлень про тотожність макро- і мікросвітів. Її визначальною рисою, науково-технічної революції, що набула перманентних ознак, стала безперервність процесу від наукового відкриття до його матеріалізації у виробництві. Відтоді наука стала атрибутивною виробничою силою суспільства.

Отже, засоби воєнного протиборства спільно із загальним науковим розвитком, а часто і як його безпосередній стимул, пройшли складний шлях від орудного рівня простих засобів фізичного ураження і формалізації науки до великих і складних технобіотичних систем військового призначення. Загальноігровий аспект у контексті наукового розвитку сфери мілітарного протистояння присутній у тому, що культуротворча функція гри як його оптимізаційний атрибут призвела до широкої якісної диверсифікації засобів цієї межової форми протиборства. При цьому характерним є те, що максимальні цілі протистояння тут почали досягатися в оптимальний спосіб, мінімальною ціною, часто неявно, приховано, що все більше оприявнювало імперативність гри як визначальної вітакультурної функції війни.

Воднораз надбання науково-технічних революцій кінця ХІХ-початку ХХІ століть, зокрема в царині масової комунікації (поява кінематографу, телебачення, Інтернету, цифрових носіїв і передавачів інформації, медіа-технологій візуалізації і звукового відтворення тощо), посилили всі аспекти і можливості воєнно-політичного протиборства, особливо ті з них, метою застосування яких є *вплив на свідомість людини*. Зауважимо, що в неklasичний період історіографії науки суб'єкт, людина стає домінуючим об'єктом і предметом уваги [18; 55, с. 334; 38]. Це пов'язано з тим, що людський фактор в умовах посилення складності "великих технічних систем з інтегративними властивостями" (щонайперше військового призначення) став відігравати ключову роль на фоні повномасштабної автоматизації таких систем, створення мегасистем на засадах використання можливостей штучного інтелекту (технобіотичних систем).

З підвищенням складності та збільшенням видів соціальних і технобіотичних систем, принципів неklasичної науки стало недостатньо для раціонального опанування явищ світу і відповідної організації життєдіяльності.

За висновками когорти дослідників з початку ХХІ сторіччя актуалізується наступний за неklasичним – постнеklasичний – етап розвитку наукового пізнання [18; 37-39; 51; 55]. В. С. Стьопін є одним із ініціаторів і засновників сучасної періодизації науки. Він стверджує, що перехід від неklasичного до постнеklasичного типу наукової раціональності був викликаний тим, що центральним об'єктом і завданням наукового пізнання стало опанування *складними системами, що саморозвиваються*: "... сьогодні пізнавальне і технологічне опанування складними системами, які здатні до саморозвитку, починає визначати стратегію переднього краю науки і технологічного розвитку" [37, с. 264].

Постнеklasичний тип раціональності пов'язаний з уявленнями про системи, що еволюціонують у часі і здатні до саморозвитку. Концепція саморозвитку охоплює уявлення про самоорганізацію і саморегуляцію, але не зводиться до них. Саморозвитковим системам притаманна здатність породжувати у процесі свого історичного розвою нові форми і рівні власного існування. Кожний етап розкриття відкритої системи, котра зосереджує її досвід життя в актуальному середовищі, здійснює зворотний вплив (неklasичні принципи доповнюваності і відповідності) на раніше утворену форму, перебудовує її, внаслідок чого така система набуває нових властивостей, зміцнює цілісність й удосконалює власну функціональність. З появою нових форм організації система диференціюється, в ній з'являються нові, відносно самостійні, підсистеми, перебудовується внутрішнє самокерування, виникають нові параметри упорядкованості, оновлені типи прямих та зворотних зв'язків [51, с. 2389–2390].

В умовах діяльності соціономічних і технобіотичних саморозвиткових систем, незважаючи на зростання випадків і локацій участі штучного інтелекту, головним суб'єктом життєдіяльності великих версій таких систем з інтегративними властивостями залишається і буде залишатися людина. Особливо вагомим аспектом людський фактор проявлятиметься за умов задіяння вказаних систем у ситуаціях воєнно-політичного протиборства. Тому надалі все більшої актуальності набуватиме теза філософа, засновника системомислєдїяльнїсної методології, автора методу організаційно-діяльнїсної гри Г.П. Щєдровицького про те, що "для того щоб розвиватися, належить... максимально вільно ставитися до колихкого світу

– світу безперервних невизначеностей – і навчитися рухатися в ньому” [54, с. 68].

У постнекласичній науці невизначеність постає об’єктивною потребою розвитку інших ідеалів і типу раціонального знання як головного спричинення на шляху вдосконалення всього корпусу пізнавальних методів, засобів, інструментів. Стосовно психологічної науки на це вказує М.С. Гусельцева як прибічниця культурно-аналітичного підходу у психології постнекласичного періоду: “Горезвісна кризовість, еклектичність, невизначеність, примус до вибору характеризують ситуацію постнекласичної свободи в епістемології, водночас саме непередзаданість перебігу дослідження збільшують його методологічну рефлексивність і креативну складність” [18, с. 39]. З іншого боку, сучасний світ надає суб’єкту діяльності невичерпні можливості для подолання будь-якої власної дефіцитарності (активності, якості та релевантності інтенції, пізнання, практики): “Світ, що візуалізується через постнекласичну методологічну оптику, не з’являється перед нами як застиглий (картографія класичної науки), або суворо наслідувальний закономірні стадії розвитку (лінійний еволюціонізм некласичної науки). Він грає (переливається) смислами, іскрить можливостями та утримує допитливий розум у напруженні нестабільністю, непередбачуваністю і невизначеністю” [Там само, с. 114].

У сучасному світі постнекласичних можливостей формальні процедури, такі як “офіційне повідомлення про початок військових дій, припинення дії угод мирного часу, проведення мобілізації” [42, с. 89] втрачають свою атрибутивну актуальність [27; 28; 56; 63-65]. Воєнне протистояння перейшло передусім в економічний, фінансовий, інформаційний, науковий, медіа-простір, хоча, безумовно, класичні форми фізичного впливу на супротивника не втратили своєї ваги, ролі та ефективності.

У будь-якому разі постнекласичний тип раціональності вимагає від суб’єкта перманентної, атрибутивної здатності до саморозвитку і самовдосконалення в будь-якому актуальному довкіллі-середовищі. За крайніх форм соціального протистояння, війни така спроможність починає носити для суб’єкта життєво визначальний характер. Інакше кажучи, ковітальний суб’єкт, здатність якого до саморозвитку на тлі урівноваженості інших потенціалів буде вищою за відповідну здатність конкурента, більш вірогідно і з меншим збит-

ком для себе перемагатиме у цьому протистоянні. Грайливість сенсів та можливостей світу небезпеки і невизначеності створює саме *ігрову атмосферу* в ситуаціях, через які цей суб’єкт сприймає світ та через які він впливає на нього, у часопросторі якого постійно перебуває.

В американській науці середини ХХ століття з’явилась окрема математична галузь, яка отримала назву “теорія ігор” [24; 29; 52], що у радянській версії згодом набула формату “теорії прогнозування і прийняття рішень” [41]. У наведених теоріях гра вже на некласичному етапі розвитку наукового пізнання набуває ознак *матриці конкурентної діяльності*. Зокрема теорія ігор позиціонується як “сукупність математичних методів аналізу та оцінки конфліктної ситуації, що знаходить свій широкий ужиток у... плануванні військових операцій та управлінні військовою технікою” [24, с. 8].

Контекст гри в умовах постнекласичного етапу наукового пізнання зосереджує у собі можливість реалізації двох фундаментальних принципів життєдіяльності соціономічних і технобіотичних систем, що придатні до саморозвитку, – *антропоцентризму* та *інтерсуб’єктивності* [30; 42; 55]. Принцип антропоцентризму (від грецьк. *anthropos* – людина, і лат. *centrum* – центр) – це сукупність поглядів на людину, яка є одночасно центром і кінцевою метою світобудови. Він становить світоглядний базис для вироблення нової стратегії взаємодії людини з природою, стратегії виживання людства. Антропоцентризм, починаючи з другої половини 80-х років минулого сторіччя, домінує в діяльній концепції людини, започаткованої представниками Київської світоглядно-антропологічної школи (див. [42, с. 33; 55, с. 64]).

Сутність антропоцентризму висловлена британським філософом, соціологом Г. Спенсером (1820–1903), який зауважував, що “кожне соціальне явище повинно мати власним джерелом відомі властивості індивідів”, через що “тип суспільства визначається природою одиниць, які його утворюють” [30, с. 142]. Розгорнуту інтерпретацію антропоцентризму надав німецький філософ, соціолог та економіст М. Вебер (1868–1958), який сформулював постулат суб’єктивної інтерпретації: “ніщо не спроможне бути зрозумілим краще, аніж індивідуальна осмислена дія” [Там само, с. 142]. Отож практичні аспекти принципу антропоцентризму повинні включати в себе

зміст соціальних явищ через властивості та індивідуальні осмислені дії осіб, які їх створюють. Уточнює такі аспекти й поняття “габітусу” як інкорпорованої соціальності французький філософ і соціолог П. Бурд’є [6; 7].

Принцип інтерсуб’єктивності означає, що можливість порозуміння та соціокультурної особистісної ідентифікації різних суб’єктів першочергово забезпечується спільністю їхньої структурної мозаїки психіки, миследіяльності, досвіду і результатів пізнання [55, с. 300]. Як уточнення змісту принципу інтерсуб’єктивності доцільно використати висновок британського філософа К. Поппера (1902–1994), котрий зауважував, що “наукова об’єктивність може бути визначена як інтерсуб’єктивність”, як результат постійної та взаємної раціональної критики, якою характеризуються стосунки суб’єктів [Там само]. Відтак соціономічній системі для набуття нею ознак самоорганізованої потрібно виконувати вимоги принципу інтерсуб’єктивності [Там само].

Генетичний зв’язок неklasичних і постнеklasичних принципів організації науки вдало свого часу аргументував В. Гейзенберг, який часто цитував у своїх роботах слова К. Вайцзеккера: “Наука йде вперед не лише тільки тому, що нам стають відомі і зрозумілі нові факти, але й тому, що ми щоразу заново вчимося новому тлумаченню слова “розуміння”. Цими словами видатного фізика ХХ століття, одного із засновників неklasичного типу наукової раціональності, сформульовано більш глибоке, універсальне трактування розуміння, що пов’язане із втратою наочності елементів наукового пізнання, з роллю неklasичних принципів, з неможливістю відсторонення людини-суб’єкта в пізнанні нею феноменальної картини світу [32, с. 283].

Наведені принципи постнеklasичного етапу розвитку наукового пізнання закладають підґрунтя для реалізації суб’єктами протистояння напруженої, нестабільної, непередбачуваної невизначеності у вигляді актуальних завдань і виконання вимог неklasичних принципів наукової раціональності. Динаміка внутрішнього напруження і рівень складності таксономічної моделі взаємодії поданих у дослідженні компонентів, передусім систем і принципів їх функціонування, вказує на оптимальність використання універсалії “гра” як методологічної матриці імперативу сучасної війни.

Формоутворювальна спіраль модусів війни розгортається поступово, з набуттям атрибутивності кожної із її компонентів: від драма-

тичної простоти війни-таліону, чистого агон-протистояння, що характеризують протонауковий і класичний етапи наукової раціональності, через витонченість неklasичних форм доповнюваності, відповідності, невизначеності, спостережуваності й суперпозиції в колоритні постнеklasичні форми саморозвитку, антропоцентризму та інтерсуб’єктивності. Таким чином komponується суцільний простір реалізації ігрового імперативу війни в моделюванні та практиці суспільного повсякдення (див. рис.).

У постнеklasичному модусі війни повновагомо розгортається зміст запропонованої Р. Кайуа загальної класифікації гри як субстанції, сутності у вигляді чотирьох її фундаментальних видів: 1. Гра-змагання, агон (грецьк. – “суперництво, змагання”); 2. Гра випадку, гра-жереб, alea (лат. – “гра у кості”); 3. Гра-симуляція, гра-імітація, mīmīcra (лат. – “наслідування, імітація”) і 4. Гра-умлівання, ilīnx (грецьк. – “вирва, вир”, тут у значенні: “умлівання”) [19; 60]. Завдяки актуалізації четвертого типу гри за Р. Кайуа – гри-умлівання, ilīnx, що змістовно відповідає гедонії – виразно позитивному психічному стану динамічної внутрішньої комфортної стабільності суб’єкта [33, с. 79], контур імперативних ігрових модальностей у протистоянні замикається та набуває вичерпних ознак. Проте, якими б заспокійливими не виглядали поняття “гедонія”, “гра-умлівання”, такий позитивний психічний динамічний стан досягається суб’єктом не на фундаменті його інтенційного прагнення до спокою, уникнення напруження, пасивного гомеостазу (що більш притаманно інваріанту маскування, гри-симуляції, гри-імітації, mīmīcra), а навпаки на досягнення відповідного ступеню напруженої динаміки змін середовища, ситуації його балансу, де має місце свідоме занурення й утримання себе у ситуації без втрати внутрішньої рівноваги, тобто продуктивно, гедонійно.

Також постнеklasична методологічна актуалізація гри-умлівання, ilīnx, пов’язана з аспектами суто мілітарного характеру. Адже саме властивості гедонійного стану динамічної внутрішньої стабільності суб’єкта є центральною мішенню інформаційних, психологічних і фізичних впливів вірогідного супротивника. Система потенціалів для таких впливів диверсифікована і розмаїта, але суцільна і збалансована: від впливів “м’якої сили” шляхом ініціювання симпатії, свідомої прихильності та погодження, через впливи “розумної сили” шляхом аргументації, підкупу, рефлексивного

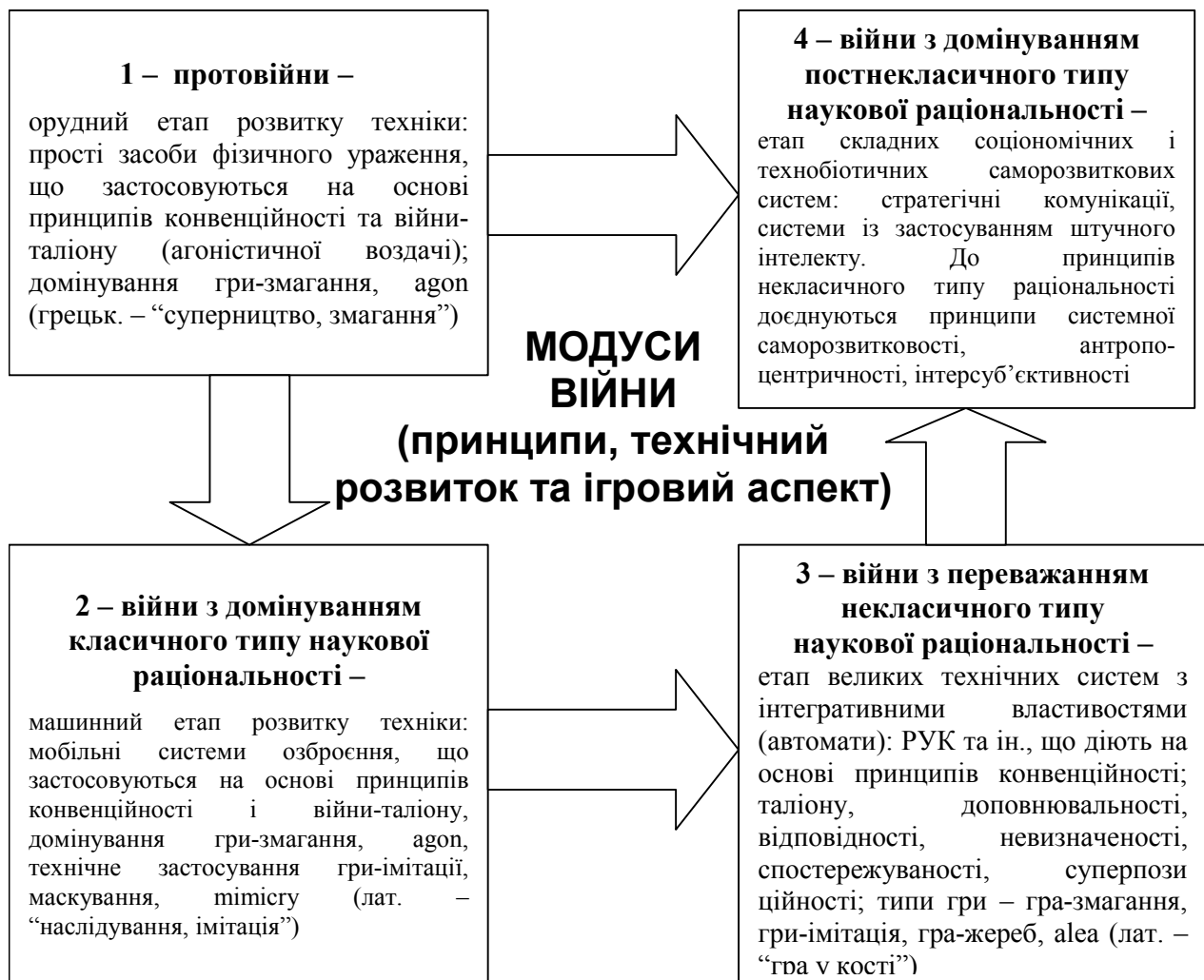


Рис.
Формоутворювальна спіраль модусів сучасної війни

управління до таліон-агоністичних засобів “жорсткої сили”, щонайменше через пряму демонстрацію загрози фізичного знищення [63-66; 66]. Усі названі засоби нормативно передбачаються світовими суб’єктами геополітичної боротьби як шлюзи для виконання завдань метасистеми воєнного призначення з інтегративними властивостями, якою є система політичних стратегічних комунікацій (*див. список вик. літ.*).

Китайський політик і полководець III сторіччя н. е. Цао Цао зазначав: “У військових дій не існує встановлених форм. Усе, що можливо про них засвідчити – вони наслідують шлях хитрощів” [36, с. 67]. Отже, сутність і динаміка сучасної війни цілковито наслідують всі історичні форми збройного протистояння і має імперативне підґрунтя, що зосереджене у гри як світоглядній універсалії.

ВИСНОВКИ

Результати дискурсивно-прикладного дослідження гри як онтофеноменальної форми актуального буття людини і суспільства; визначення сутності, змісту, принципів та умов реалізації гри в її імперативному звершенні в сучасних умовах конкурентної боротьби як інваріантного засобу, що удосконалює арсенал суб’єкта з освоєння і застосування ефективних способів діяльності в наявному часопросторі конкурентної боротьби, включно – війни, на основі урахування особливостей постнекласичного етапу розвитку психологічного знання дають підстави для таких **в и с н о в к і в**.

1. Історичний розвиток змістовних і функціональних аспектів, джерел і сутності сучасної війни відбувається відповідно до умов і динаміки наукового розвитку, характеризу-

ється невинним, поступовим і диверсифікованим збільшенням та ускладненням засобів протиборства. Характерні ознаки сучасного розвитку воєнних систем мають одночасно виражений історичний вимір і ті формати розвитку сучасної цивілізації, що джерелять із парадоксів постмодерну. Такі парадокси передусім стосуються нестабільності, невизначеності, суперечливості соціальних явищ, статусів, умов і процесів, що панують в сьогочасному світі. Крім того, культурна світова динаміка постмодерну хронологічно співпала з постанням і посиленням постнекласичного періоду розвитку наукового знання, що об'єктивно і формоутворювально впливає на розвиток онтологічної картини мілітарних систем.

2. Постнекласичний етап розвитку наукової раціональності став логічним втіленням адаптації психологічної науки до вимог актуального середовища на кожному проміжку історичного часу. Каскад науково-технічних революцій некласичного етапу, що набули перманентних ознак та оприявнень, зумовив безперервність і латентний характер процесу гуманітарного пізнання й матеріалізації його результатів у повсякденній практиці. Особливість військової сфери наукової теорії і практики, потреба оптимальної організації відповідних систем у парадоксальному світі постмодерну вимагають установлення методологічного імперативу війни постнекласичної епохи. Зважаючи на природу сучасного світоустрою таким імперативом доцільно визначати гру як універсалію культури.

3. Постнекласичний модус чи інваріант воєнно-політичного протиборства (війни) розгортається в історичному просторі як таксономійна модернізація усіх попередніх етапів свого розвитку. Стрижнем його генетичного змістовлення і формоутворення став кортеж принципів, що поступово набули своєї актуальності протягом історії розвитку наукової раціональності. Донауковий інваріант та інваріант класичного типу раціональності у військовій сфері оприявнюється через прямолінійну логіку і зміст таліону й агоністики – культурних принципових конвенцій, що утворюють атрибути класичного типу війни. Інваріант некласичної війни, поглинаючи дію класичних принципів таліону й агоністики і базуючись на них, доєднує до кортежу свого змістовлення і форморозбудови ключові принципи некласичної раціональності. Постнекласичний інваріант воєнного протиборства, таксономійно спримаючи класичну і некласичну еволюційні

лінії свого розвитку через інкорпорацію їх провідних принципів, узмістовлюється і формопостає на основі постнекласичних принципів. Таким чином постнекласичний модус-інваріант політичного протиборства (війни) атрибутивно реалізується через виконання принципів: 1) конвенційності; 2) таліону (агоністичної воздачі); 3) доповнювальності; 4) відповідності; 5) невизначеності; 6) спостережуваності; 7) суперпозиційності; 8) системної саморозвитковості, 9) антропоцентричності та 10) інтерсуб'єктивності. Очевидно, що в контекстах ігрового моделювання суперпозиційність доцільно сприймати як вихідний кооперативно-інтенційний полімодальний стан суб'єкта життєдіяльності за будь-яких умов, особливо конфліктних.

4. Засоби воєнного протиборства синхронно із загальним науковим розвитком пройшли історичний шлях від знаряддевого рівня очевидного фізичного ураження та інституціоналізації науки до складних технотіотичних систем військового призначення і механізмів сучасної науково-технічної революції. Домінуючою ознакою розвитку науково-прикладних модусів війни на всіх його історичних хронотопах поступово став імператив, який виголошував, що максимальні цілі протистояння повинні досягатися в оптимальний спосіб, мінімальною ціною, неявно, приховано. Така сутність військового протиборства у його інтерпретаційному збагаченні постнекласичними принципами добування новітнього знання надає універсалії “гра” ознак імперативності й акцентує її статус культурної функції війни.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Академік Роменець: творчість і праці: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. Л.О. Шатирко. Київ : Либідь, 2016. 272 с.
2. Бауман З. Текучая современность. Санкт-Петербург: Питер, 2008. 240 с.
3. Бек У. Общество риска: На пути к другому модерну. Москва: Прогресс-Традиция, 2000. 384 с.
4. Берн Е. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. Philosophical arkiv, Sweden, 2016. 164 с.
5. Біла книга антитерористичної операції на Сході України (2014–2016) / за заг. наук. ред. І.С. Руснака. Київ : НУОУ, 2017. 148 с.
6. Бжезінський З. Велика шахівниця. Львів, Івано-Франківськ: Лілея-НВ, 2000. 236 с.
7. Бжезинский З. План игры: геостратегическая структура ведения борьбы между США и СССР. Москва: Прогресс, 1986. 243 с.
8. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. Пер. с фр.

- А. Качалова. Москва: Издательский дом “ПОСТУМ”, 2015. 240 с.
9. Бодрияр Ж. Фатальні стратегії. Львів: Кальварія, 2010. 192 с.
10. Бурдые П. Начала. Choses dites. Москва: Socio-Logos, 1994. 288 с.
11. Бурдые П. Социология политики. Москва: Socio-Logos, 1993. 336 с.
12. Вайнер А.Я. О противоборстве в сфере управления. *Военная мысль*. 1990. №9. С. 18–23.
13. Вітакультурна методологія: антологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана: колективна монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2019. 980 с.
14. Герасимов В. По опыту Сирии. *Военно-промышленный курьер (ВПК). Ассоциация военно-промышленных компаний*. 2016. № 9. С. 5.
15. Гидденс С. Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь. Москва: Издательство “Весь Мир”, 2004. 120 с.
16. Гейзенберг В. Физика и философия. Москва: Наука. Гл. ред. физ.-мат. лит., 1989. 400 с.
17. Голосов Р.А., Сабуров Г.И., Шевелев Е.Г., Харламов Н.Н. К теории боевых систем. *Военная мысль*. 1990. №9. С. 24–33.
18. Гусельцева М.С. Культурно-аналитический подход к изучению эволюции психологического знания: дисс... доктора психол. наук: 19.00.01. Москва, 2015. 459 с.
19. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Москва: ОГИ. 304 с.
20. Казанцев А.А. “Большая игра” с неизвестными правилами: Мировая политика и Центральная Азия. Москва: Фонд “Наследие Евразии”, 2008. 248 с.
21. Китайское искусство войны. Постигание стратегии / сост. и ред. Т. Клири. Санкт-Петербург: ЕВРАЗИЯ, 2012. 256 с.
22. Леви-Строс К., Структурная антропология. Москва: Наука, 1985. 536 с.
23. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. Москва: Институт экспериментальной социологии, Спб.: Алетейя, 1998. 160 с.
24. Мак-Кинси Дж. Введение в теорию игр: монография. Москва: Гос. изд. физико-математ. лит., 1960. 420 с.
25. Макьявелли Н. О военном искусстве. Сочинения исторические и политические. Москва: Астрель, 2012. 318 с.
26. Методологія і психологія гуманітарного пізнання. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана: колективна монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 998 с.
27. Мягкая сила. Мягкая власть. Междисциплинарный анализ: колл. монография. Москва: ФЛИНТА, Наука, 2015. 230 с.
28. Най Дж. С. Будущее власти. Как стратегия умной силы меняет XXI век. Москва: АСТ, 2014. 448 с.
29. Нейман Дж. фон, Моргенштерн О. Теория игр и экономическое поведение. Москва: Наука, 1970. 707 с.
30. Новая философская энциклопедия: В 4 т. / научно-ред. совет: предс. В.С. Степин, заместители предс.: А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семигин, уч. секр. А.П. Огурцов. Москва: Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Мысль, 2010. Т. 1. 744 с.
31. Новая философская энциклопедия: В 4 т. / научно-ред. совет: предс. В.С. Степин, заместители предс.: А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семигин, уч. секр. А.П. Огурцов. Москва: Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Мысль, 2010. Т. 2. 634 с.
32. Новая философская энциклопедия: в 4 т. / научно-ред. совет: предс. В.С. Степин, заместители предс.: А.А. Гусейнов, Г.Ю. Семигин, уч. секр. А.П. Огурцов. Москва: Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; Мысль, 2010. Т. 3. 692 с.
33. Психологічна енциклопедія / авт.-упорядник О. М. Степанов. Київ: Академвидав, 2006. 424 с.
34. Психологический словарь / под ред. В.В. Давыдова, А.В. Запорожца, Б.Ф. Ломова и др.; Москва: Педагогика, 1983. 448 с.
35. Савин Л.В. Сетевая война. Введение в концепцию. Москва: Евразийское движение, 2011. 130 с.
36. Солонько И. В. Феномен концептуальной власти: социально-философский анализ. Москва, 2011. 304 с.
37. Степин В. С. Классика, неклассика, постнеклассика: критерии различения. *Постнеклассика: философия, наука, культура*. Санкт-Петербург, 2009. С. 249–295.
38. Стёпин В.С. Научная рациональность в техногенной культуре: типы и историческая эволюция. *Рациональность и ее границы*. Мат. междунар. науч. конф. “Рациональность и ее границы” в рамках заседания Междунар. института философии в Москве (15-18 сентября 2011 г.). Москва: ИФРАН, 2012. 233 с.
39. Стёпин В.С. Теоретическое знание: структура, историческая эволюция. Москва: Пресс-традиция, 2000. 744 с.
40. Стендинг Гай. Прекариат: новый опасный класс. Москва: Ад Маргинем Пресс, 2014. 328 с.
41. Теория прогнозирования и принятия решений: уч. пос. Саркисян С. А., Каспин В. И., Лисичкин В. А., Минаев Е. С., Пасечник Г. С. / под. ред. С. А. Саркисяна. Москва, Высш. школа, 1977. 351 с.
42. Філософський енциклопедичний словник: довідкове видання під кол. ред. Київ: “Абрис”, 2002. 742 с.
43. Фурман А.В. Идея і зміст професійного методологування: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2016. 370 с.
- 43а. Фурман А.В. Теоретична модель гри як учинення. *Наука і освіта*. 2014. №5/СХХІ. С. 95-104.
44. Фурман А. В., Шандрук С. К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 272 с.
45. Фурман А. В., Шандрук С. К. Сутність гри як учинення: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 120 с.
46. Хайрулін О. М. Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі. *Психологія і суспільство*. 2018. №1-2. С. 83–108.
47. Хайрулін О. М. Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра”. *Психологія і суспільство*. 2017. №3. С. 32–50.
48. Хайрулін О.М. Каскад ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта. *Психологія і суспільство*. 2019. №1-2. С. 60–91.
49. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
50. Хопкирк П. Большая игра против России: Азиатский синдром. Москва: РИПОЛ КЛАССИК, 2004. 640 с.

51. Фундаментальные и прикладные исследования современной психологии: результаты и перспективы развития. Отв. ред. А. Л. Журавлёв, В. А. Кольцова. Москва: Изд-во "Институт психологии РАН", 2017. 2704 с.

52. Шеллинг Т. Стратегия конфликта. Москва: ИРИСЕН, 2007. 366 с.

53. Шерр Дж. Жесткая дипломатия и мягкое принуждение: российское влияние за рубежом. Київ: Заповіт, 2013. 152 с.

54. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов. Т. 9 (2) Москва: Наследие ММК, 2005. 320 с.

55. Энциклопедия эпистемологии и философии науки / под ред. В.С. Степина, П.П. Гайденоко, И.Т. Касавина, Т.И. Ойзермана, Т. Рокмора, Р. Харре, К. Хюбнера, П.Г. Щедровицкого, Б.Г. Юдина. Москва: "Канон+" РООИ "Реабилитация", 2009. 1248 с.

56. Amos C. Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo-Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, LAND WARFARE PAPER. No. 112. March 2017. 23 p.

57. AJP-3(B) ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS., STANAG 2490. Союзницька Загальновійськова Доктрина для Ведення Операцій НАТО

58. Bennett, N. & J. Lemoine. 2014. What VUCA really means for you. Harvard Business Review, 2014 papers.ssrn.com

59. Brian C. Scott, Broadening Army Leaders for the Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous Environment. U.S. Army War College, 122 Forbes Avenue, Carlisle, PA 17013

60. Caillois R. Man, Play and Games. UNIVERSITY OF ILLINOIS PRESS. Urbana and Chicago. 2015. 208 p.

61. Cline R. S. World power assessment: A calculus of strategic drift. Washington: Center for Strategic and International Studies, Georgetown University. 1975.

62. Goldman E. Strategic Communication: A Tool for Asymmetric Warfare. *Small Wars Journal*. October 6, 2007. URL: <http://smallwarsjournal.com/blog/strategic-communication-a-tool-for-asymmetric-warfare> (accessed: 12.10.2018).

63. Nye J. (Jr.) Soft Power: The Means to Success in World Politics. NY: Public Affairs, 2004.

64. Nye Joseph S. Bound to lead: the changing nature of American power. Basic Books, 1990. 167 p.

65. Nye. J. The future of Power. New York: Public Affairs, 2011. 320 с.

66. Roselle L., Miskimmon A., O'Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power. *Media, War & Conflict*. 2014. Vol. 7(1). P. 70–84.

67. Fleming Brian P. The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art. Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College, 2011.

68. Hallahan K., Holtzhausen D., Van Ruler B., Vercic D., Siramsh K. Defining Strategic Communication. *International Journal of Strategic Communication*. 2007. No 1.

REFERENCES

1. Akademik Romenets: tvorchist i pratsi: zb. st. / uporiad. P.A. Miasoid; vidp. red. L.O. Shatyрко. Kyiv : Lybid, 2016. 272 s.
2. Bauman Z. Tekuchaia sovremennost. SPb. : Pyter, 2008. 240 s.
3. Bek U. Obshchestvo ryska: Na puty k druhomu modernu. M. : Prohress-Tradytsiya, 2000. 384 s.
4. Bern E. Yhry, v kotorye yhraiat liudy. Psykholohyia chelovecheskykh otnoshenyi. Philosophical arkiv, Sweden, 2016. 164 s.
5. Bila knyha antyterorystychnoi operatsii na Skhodi Ukrainy (2014–2016) / za zah. nauk. red. I.S. Rusnaka. Kyiv : NUOU, 2017. 148 s.
6. Bzhezynskyi 3. Velyka shakhivnytsia. Lviv, Ivano-Frankivsk: Lileia-NV, 2000. 236 s.
7. Bzhezynskyi Z. Plan yhry: heostratycheskaia struktura vedenyia borby mezhdu SSHa y SSSR. M. : Prohress, 1986. 243 s.
8. Bodryiia Zh. Symuliakry y symuliatsyy / Zh. Bodryiia; per. s fr. A. Kachalova. – M. : Yzdatel'skyi dom "POSTUM", 2015. – 240 s.
9. Bodryiia Zh. Fatalni stratehii. Lviv : Kalvariia, 2010. 192 s.
10. Burde P. Nachala. Choses dites. M. : Socio-Logos, 1994. 288 s.
11. Burde P. Sotsyolohyia polityky. M. : Socio-Logos, 1993. 336 s.
12. Vainer A.Ia. O protyvoborstve v sfere upravlenyia / Voennaia mysl. 1990. №9. S. 18–23.
13. Vitakulturna metodolohyia: antolohyia. Do 25-richchia naukovoii shkoly profesora A.V. Furmana : kolektyvna monohrafiia. Ternopil: TNEU, 2019. 980 s.
14. Herasymov V. Po opytu Syryi // Voенно-promyshlennyi kurer (VPK). Assotsyatsyia voенно-promyshlennykh kompanyi. 2016. № 9. S. 5.
15. Hyddens Ye. Uskolzaiushchyi myr: kak hlobalyzatsyia meniaet nashu zhyzn. M. : Izdatel'stvo "Ves Myr", 2004. 120 s.
16. Heizenberh V. Fyzyka y fylosofyia. Moskva : Nauka. Hl. red. fiz.-mat. lyt., 1989. 400 s.
17. Holosov R.A., Saburov H.Y., Shevelev E.H., Kharlamov N.N. K teoryi boevykh system // Voennaia mysl. 1990. №9. S. 24–33.
18. Huseltseva M.S. Kulturno-analytycheskyi podkhod k yzucheniyu evoliutsyy psykholohyicheskoho znanyia : dySSERTatsyia ... doktora psykholohyicheskyykh nauk : 19.00.01. M., 2015. 459 s.
19. Kaiua R. Yhry y liudy. Staty y esse po sotsyolohyy kultury. M. : OHY. 304 s.
20. Kazantsev A.A. "Bolshaia ihra" s neyzvestnyimi pravylami: Myrovaia polityka y Tsentralnaia Azyia. Moskva : Fond "Nasledye Evrazyi", 2008. 248 s.
21. Kytaiskoe yskusstvo voiny. Postyzhene stratehyy / sost. y red. T. Klyry. SPb.: EVRAZYIa, 2012. 256 s.
22. Levy-Stros K., Strukturnaia antropolohyia. M. : Nauka, 1985. 536 s.
23. Lyotar Zh.-F. Sostoiane postmoderna. M. : Ynstytut eksperymentalnoi sotsyolohyy, Spb.: Aleteiia, 1998. 160 s.
24. Mak-Kynsy Dzh. Vvedenye v teoryiu yhr: monohrafiia. M. : Hos. yzd. fyzyko-matemat. lyt., 1960. 420 s.

25. Makiavelly N. O voennom yskusstve. Sochyneniya ystorycheskye y polytycheskye. M. : Astrel, 2012. 318 s.
26. Metodolohiia i psykholohiia humanitarnoho piznannia. Do 25-richchia naukovoii shkoly profesora A.V. Furmana : kolektyvna monohrafiia. Ternopil: TNEU, 2014. 998 s.
27. Miahkaia syla. Miahkaia vlast. Mezhdystsyplynarnyi analiz: koll. monohrafiia. M. : FLYNTA, Nauka, 2015. 230 s.
28. Nai Dzh. S. Budushchee vlasty. Kak stratehiia umnoi syly meniaet KhKhI vek. M. : AST, 2014. 448 s.
29. Neiman Dzh. fon, Morhenshtern O. Teoriya yhr y ekonomycheskoe povedeniye. M. : Nauka, 1970. 707 s.
30. Novaia fylosofskaia entsyklopediia: V 4 t. / nauchno-red. sovet: preds. V.S. Stepyn, zamestytely preds.: A.A. Huseinov, H.Iu. Semyhyn, uch. sekr. A.P. Ohurtsov. M.: Yn-t fylosofyy RAN, Nats. obshch.-nauchn. fond; Mysl, 2010. T. 1. 744 s.
31. Novaia fylosofskaia entsyklopediia: V 4 t. / nauchno-red. sovet: preds. V.S. Stepyn, zamestytely preds.: A.A. Huseinov, H.Iu. Semyhyn, uch. sekr. A.P. Ohurtsov. – M.: Yn-t fylosofyy RAN, Nats. obshch.-nauchn. fond; Mysl, 2010. T. 2. 634 s.
32. Novaia fylosofskaia entsyklopediia: v 4 t. / nauchno-red. sovet: preds. V.S. Stepyn, zamestytely preds.: A.A. Huseinov, H.Iu. Semyhyn, uch. sekr. A.P. Ohurtsov. – M.: Yn-t fylosofyy RAN, Nats. obshch.-nauchn. fond; Mysl, 2010. T. 3. 692 s.
33. Psykholohichna entsyklopediia / avt.-uporiadnyk O. M. Stepanov. K. : Akademvydav, 2006. 424 s.
34. Psykholohycheskyi slovar / pod red. V.V. Davydova, A.V. Zaporozhtsa, B.F. Lomova y dr.; M.: Nauch.-yssl. yn-t obshchei y pedahohycheskoi psykholohyy Akad. ped. nauk SSSR. Pedahohyka, 1983. 448 s.
35. Savyn L.V. Setetsentrychnaia y setevaia voina. Vvedeniye v kontseptsyiu. M. : Evraziyskoe dvyzheniye, 2011. 130 s.
36. Solonko Y. V. Fenomen kontseptualnoi vlasty: sotsyalno-fylosofskyi analiz. M., 2011. 304 s.
37. Stepyn V. S. Klassyka, neklassyka, postneklassyka: krytery razlycheniia // Postneklassyka: fylosofiia, nauka, kultura. SPb., 2009. S. 249–295.
38. Stëpyn V.S. Nauchnaia ratsyonalnost v tekhnohennoi kulture: typy y ystorycheskaia evoliutsiia // Ratsyonalnost y ee hranytsy. Materyaly mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsyy “Ratsyonalnost y ee hranytsy” v ramkakh zasedaniia Mezhdunarodnogo ynstituta fylosofyy v Moskve (15-18 sentiabria 2011 h.). M. : YFRAN, 2012. 233 s.
39. Stëpyn V.S. Teoretycheskoe znanye: struktura, istorycheskaia evoliutsiia. M. : Press-tradytsiia, 2000. 744 s.
40. Stendynh Hai. Prekaryat: novyi opasnyi klass. M. : Ad Marhynem Press, 2014. 328 s.
41. Teoriya prohozyrovaniia y pryniatiia reshenyi : uchebnoe posobyie / Sarkysian S. A., Kaspyn V. Y., Lysyehyn V. A., Mynaev E. S., Pasechnykh H. S. pod. red. S. A. Sarkysiana. M., Vyssh. shchkola, 1977. 351 s.
42. Filofofskyi entsyklopedychnyi slovnyk: dovidkove vydanniia / pid kol. red. K. : “Abrys”, 2002. 742 s.
43. Furman A.V. Ideia i zmist profesiinoho metodolohuvanniia : monohrafiia. Ternopil : TNEU, 2016. 378 s.
- 43a. Furman A. V. Teoretychna model gry yak uchyneniia. Nauka i osvita. 2014. №5/ CXXI. S. 95-104.
44. Furman A. V., Shandruk S. K. Orhanizatsiino-diialnisi ihry u vyshchii shkoli: monohrafiia. Ternopil: TNEU, 2014. 272 s.
45. Furman A. V., Shandruk S. K. Sutnist hry yak uchyneniia: [monohrafiia] / Anatolii Vasylovych Furman, Serhii Kostiantynovych Shandruk. – Ternopil: TNEU, 2014. – 120 s.
46. Khairulin O.M. Psykholohichni vymiry ihrovoho modeliuvanniia u viiskovii spravi // Psykholohiia i suspilstvo. 2018. №1-2. S. 83–108.
47. Khairulin O.M. Teoretyko-psykholohichni analiz zmistu katehoriinoho poniattiia “hra” // Psykholohiia i suspilstvo. 2017. №3. S. 32–50.
48. Khairulin O.M. Kaskad ihrovoho modeliuvanniia zhyttiediialnosti subiekta // Psykholohiia i suspilstvo. 2019. №1-2. S. 60–91.
49. Kheizynha Y. Homo ludens. Chelovek yhraishchyi. SPb. : Yzd-vo Yvana Lymbakha, 2011. 416 s.
50. Khopkyrk P. Bolshaia yhra protyv Rossyy: Azyatskyi syndrom. M. : RYPOL KLASSYK, 2004. 640 s.
51. Fundamentalnye y prykladnye yssledovaniia sovremennoi psykholohyy: rezultaty y perspektyvy razvytiia / otv. red. A. L. Zhuravlev, V. A. Koltsova. M. : Yzd-vo “Ynstitut psykholohyy RAN”, 2017. 2704 s.
52. Shellynh T. Stratehiia konflikta. M. : YRYSEN, 2007. 366 s.
53. Sherr Dzh. Zhestkaia dyplomatiia y miahkoe prynuzhdeniye: rossiyskoe vlyaniye za rubezhom. K. : Zapovit, 2013. 152 s.
54. Shchedrovyytskyi H.P. Orhanyzatsyonno-deiatelnostnaia yhra. Sbornyk tekstov. T. 9 (2) M.: Nasledye MMK. 2005. 320 s.
55. Entsyklopediia epistemolohyy y fylosofyy nauky. / za red. V.S. Stepyna, P.P. Haidenko, Y.T. Kasavyna, T.Y. Oizermana, T. Rokmora, R. Kharre, K. Khiubnera, P.H. Shchedrovyytskoho, B.H. Yudyna. M: «Kanon+» ROOY «Reabylytatsiia», 2009. 1248 s.
56. Amos C. Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo-Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, LAND WARFARE PAPER No. 112. March 2017. 23 p.
57. AJP-3(B) ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS., STANAG 2490. Soiuznytska Zahalnoviiskova Doktryna dlia Vedenniia Operatsii NATO
58. Bennett, N. & J. Lemoine . 2014. What VUCA really means for you. Harvard Business Review, 2014 papers.ssrn.com
59. Brian C. Scott, Broadening Army Leaders for the Volatile, Uncertain, Complex and Ambiguous Environment. U.S. Army War College, 122 Forbes Avenue, Carlisle, PA 17013
60. Caillois R. Man, Play and Games. UNIVERSITY OF ILLINOIS PRESS. Urbana and Chicago. 2015. 208 p.
61. Cline R. S. World power assessment: A calculus of strategic drift. Washington: Center for Strategic and International Studies, Georgetown University. 1975.
62. Goldman E. Strategic Communication: A Tool for Asymmetric Warfare. *Small Wars Journal*. October 6.

2007. URL: <http://smallwarsjournal.com/blog/strategic-communication-a-tool-for-asymmetric-warfare> (accessed: 12.10.2018).

63. Nye J. (Jr.) *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. NY: Public Affairs, 2004.

64. Nye Joseph S. *Bound to lead: the changing nature of American power*. Basic Books, 1990. 167 p.

65. Nye. J. *The future of Power*. New York: Public Affairs, 2011. 320 c.

66. Roselle L., Miskimmon A., O'Loughlin B. *Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power*. *Media, War & Conflict*. 2014. Vol. 7(1). P. 70–84.

67. Fleming Brian P. *The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art*. Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College, 2011.

68. Hallahan K., Holtzhausen D., Van Ruler B., Vercic D., Siramsh K. *Defining Strategic Communication*. *International Journal of Strategic Communication*. 2007. No 1.

АНОТАЦІЯ

Хайрулін Олег Михайлович.

Ігровий імператив сучасної війни.

Сучасні тенденції нестабільності, невизначеності і суперечливості соціальних явищ об'єктивно ускладнюють умови життєдіяльності людини і суспільства. Такі тенденції з часом почали використовуватися певними світовими суб'єктами майже в усіх вимірах і сенсах впливу та сферах життєдіяльності людства, особливо в тих, де відбувається зіткнення геополітичних інтересів таких суб'єктів. Наслідком цього стала актуалізація багатостороннього, поліцентричного, глобального світоустрою, в якому поступово і виразно зростає роль та значення стратегій асиметричних впливів. Геополітична боротьба все більше набуває характеру гри – масштабної, підступної, мультисценаризованої, гібридної. У зіткненнях сучасних світових гравців повномасштабно оприявнюються фундаментальні атрибути гри, як універсальної онтофеноменальної форми буття людини і суспільства; інтегрального фактору самореалізації суб'єкта; інструменту інтелектуального моделювання і вчинкового практикування життєдіяльності; як культурної функції конкуренції, включно й війни. Гра в сучасному світі остаточно набула ознак імпліцитності своїх аспектів у багатоаспектній динаміці буття. Вона стала фундаментальним засобом для здійснення будь-якої суб'єктної активності за умов ризику і невизначеності, особливо у потенційній та проявленій небезпеці. В масштабі процесів як світового, так й побутового рівнів, вона субстанційно пронизує собою увесь простір як актуальних, так і тих, що носять латентний, неоприявлений характер антагоністичних зіткнень будь-якої природи. Цей статус гра отримує в процесі і завдяки еволюції засобів воєнного протиборства і ресурсів-засобів наукової раціональності, які онтогенетично і комплементарно визначають, підтримують і спрямовують свій взаємозалежний розвиток. Хронологія розвитку військової справи свідчить, що він

відбувається як безупинне, поступове і диверсифіковане збільшення та ускладнення засобів протиборства і чітко співпадає з хронологією наукового розвитку. При цьому взаємопроникнення мілітарних аспектів у наукові і навпаки з часом стає настільки синхронізованим та інтегрованим, що важко знайти межу, за якою одне перетворюється на інше. Цей стан нами пов'язується з тим, що нестабільність, невизначеність та суперечливість сучасного світу остаточно призвели до системного, дисипативного, синергетичного ефекту, коли загальносвітова система і процеси у ній починають урівноважувати самі себе. Така динаміка хронологічно співпала з постанням і посиленням постнекласичного періоду розвитку наукового знання. Це об'єктивно і формоутворювально впливає на розвиток онтологічної картини мілітарних систем. При цьому стає очевидним те, що розвиток військової справи цілком відповідає етапам трансформації типів наукової раціональності. Тому сучасний постнекласичний етап став логічним втіленням адаптації наукового, передусім – психологічного, знання до вимог актуального середовища, особливо за критичних умов політичного протистояння. Постнекласичний модус війни розгортається в історичному просторі як таксономійна модернізація усіх попередніх етапів розвитку. Через логіку і зміст класичних принципів конвенційності, таліону і агоністики, оприявнення агоністичного, змагального модусу гри утворюються атрибути протівійни і класичного типу війни. Втіленням ключових принципів некласичної раціональності та відповідну актуалізацію пробабілістського (ймовірнісного) та мімікрійного модусів гри на аспектах класично осмисленого типу війни стає актуальним її постнекласична інтерпретація. Наостанок, через інтеграцію некласичних та постнекласичних принципів, поєднання кола модусів гри в “замку” гедонії, як *alpha* і *omega* досягнення буттєвого гомеостазу суб'єкта виникає постнекласичний тип раціоналізації феномену війни. Отож постнекласичний модус-інваріант воєнно-політичного протиборства (війни) атрибутивно реалізується через виконання принципів: 1) конвенційності; 2) таліону; 3) доповнювальності; 4) відповідності; 5) невизначеності; 6) спостережуваності; 7) суперпозиційності; 8) системної саморозвитковості, 9) антропоцентричності та 10) інтерсуб'єктивності. При цьому в контекстах ігрового моделювання суперпозиційність доцільно сприймати як вихідний кооперативно-інтенційний полімодальний стан суб'єкта життєдіяльності за будь-яких умов, особливо конфліктних. Сучасний арсенал мілітарних засобів протиборства, особливо його кластер стратегічних комунікацій, остаточно заповнився засобами, що повноцінно забезпечують виконання ігрового імперативу протиборства, який виголошує, що максимальні цілі протистояння повинні досягатися в оптимальний спосіб, мінімальною ціною, неявно та приховано. Така сутність військового протиборства у його інтерпретаційному збагаченні постнекласичними принципами надає універсалії “гра” ознак імперативності й акцентує її статус культурної функції війни.

Ключові слова: імператив, гра, війна, протиборство, світ VUCA, гібридна війна, суб'єкт життєдіяльності,

вчинок, рівновага, принцип, модус, тип наукової раціональності, класична наука, некласична наука, постнекласична наука, стратегічні комунікації, конвенційність, таліон, доповнювальність, відповідність, спостережуваність, суперпозиція, системний саморозвиток, антропоцентризм, інтерсуб'єктивність.

ANNOTATION

Oleh Khairulin.

Game imperative of modern warfare.

Modern trends of instability, uncertainty and inconsistency of social phenomena objectively complicate the life conditions of a person and society. Such trends began to be used by certain world actors in almost all dimensions and spheres of human life, especially in those where there is a clash of geopolitical interests of such subjects. The consequence of this was the actualization of a multilateral, polycentric, global world order, in which the role and importance of the strategy of asymmetric influences gradually increased. The geopolitical struggle is increasingly acquiring the character of a game – large-scale, insidious, multi-scripted, hybrid. In the clashes of modern world players, the fundamental attributes of the game as a universal ontophenomenal form of human being and society are fully manifested; an integral factor of self-realization of the subject; his tool of intellectual modeling and practice of actions; cultural function of competition, including war, warfare. The game in the modern world has finally acquired signs of the implicitness of its aspects in multiaspect dynamics of being. It has become a fundamental tool for the implementation of any subject's activity on conditions of risk and uncertainty, especially in potential and manifested danger. In the scale of processes of both world and domestic levels, it substantially permeates the whole space of both actual and those that bear the latent, unacceptable nature of antagonistic collisions of any nature. Under such conditions, the game becomes an imperative of modern confrontation. The game gains this status in the process and thanks to the evolution of the means of military confrontation and resources-means of scientific rationality, which ontogenetically and complementarily define, support and direct their interdependent development. The chronology of military development indicates that it occurs as a continuous, gradual and diversified increase and complication of the means of warfare and clearly coincides with the chronology of scientific development. At the same time, the mutual penetration of military aspects into scientific ones and vice versa with time becomes so synchronized and integrated that it is difficult to find borders beyond which some turn into others. This paradox is explained by the fact that the instability, uncertainty and inconsistency of the modern world finally led to the appearance of a systemic, dissipative, synergetic effect, when the global system and processes in it begin to balance themselves. Such dynamics chronologically coincided with the emergence and strengthening of the post-non-classical period of development of scientific knowledge. This objectively affects the development of the

ontological picture of military systems and determines their content. At the same time, it becomes clear that the development of military affairs fully corresponds to the stages of the types transformation of scientific rationality. Therefore, the modern post-non-classical stage has become the logical embodiment of the adaptation of scientific, primarily psychological knowledge, to the requirements of the current environment, especially on critical conditions of military confrontation. The post-nonclassical mode of warfare unfolds in the historical space as a taxonomic modernization of all previous stages of development. Through the logic and content of the classical principles of conventionality, talion and agonism, the disclosure of agonistic, competitive mode of the game, the attributes of the proto-war and the classic type of war are formed. The embodiment of the key principles of non-classical rationality and the appropriate implementation of probabilistic (probable) and imitation modes of the game based on aspects of the classical type of warfare, its non-classical type becomes relevant. Finally, through the integration of nonclassical and post-non-classical principles, the combination of the modes of the game in the “castle” of hedonia as alpha and omega of achieving the subject's everyday homeostasis arises a post-non-classical type of rationalization of the war phenomenon. Therefore, the post-non-classical mode-invariant of military-political confrontation (war) is attributively realized through the fulfillment of the principles of: 1) conventionality; 2) talion; 3) complementarity; 4) compliance; 5) uncertainty; 6) observability; 7) superposition; 8) systemic self-development, 9) anthropocentricity, and 10) intersubjectivity. Moreover, in the contexts of game modeling, it is advisable to perceive the superposition as the initial cooperative-intentional subject's lifeactivity state on any conditions, especially in conflict. The modern arsenal of military means of confrontation, especially its cluster of strategic communications, was finally filled with funds that fully ensure the fulfillment of the game imperative, which determines that the maximum goals of the confrontation must be achieved in an optimal way, at a minimum price, implicitly and covertly. Such an essence of military competition in its enrichment with post-non-classical principles gives the universal “game” imperative value and emphasizes its status as a cultural function of war, warfare.

Key words: *imperative, a game, war, warfare, VUCA-world, hybrid war, subject of life activity, act, equilibrium, principle, modus, types of scientific rationality, classical science, non-classical science, post-non-classical science, strategic communications, conventionality, talion, complementarity, compliance, uncertainty, observability, superposition, systemic self-development, anthropocentrism, intersubjectivity.*

Рецензенти:

**д. психол. н., професор Москалець В.П.,
д. психол. н., професор Шандрюк С.К.**

Надійшла до редакції 25.08.2019.

Підписана до друку 19.09.2019.

Бібліографічний опис для цитування:

Хайрулін О.М. Ігровий імператив сучасної війни. Психологія і суспільство. 2019. №3–4. С. 73–94. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>