

ТЕОРЕТИЧНА МОДЕЛЬ ГРИ ЯК УЧИНЕННЯ

У статті вперше з позицій філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця, системомиследіяльнісної методології Г.П. Щедровицького та авторських концепцій професійного методологування і принципів та закономірностей циклічно-вчинкової динаміки розвитку науки запропонована теоретична модель повноцінної гри як учинення у логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постання світу ігрової діяльності) і післядіяльного (рефлексія успішності/неуспішності гри) періодів. Онтофеноменологічне оприявлення розв'язково-го функціонування діяльнісного ігрового практикування розгортається, як синхронна відповідність названих періодів ігрового дійства восьми фазам процесно-екзистенційного становлення, оновлення, здійснення і згасання гри, як циклічно доведеного вчинку. Доведено, що кожна вчинково організована гра, характеризуючись специфічними пофазними новоутвореннями, подібна до монади Г.В. Ляйбніца: у своєму трансформаційному розвитку спричинена як невідворотним минулим, так і бажаним майбутнім, прагне до власного самозреалізування й наділена внутрішнім імпульсом до вдосконалення та абсолютизації свого існування.

Ключові слова: людина, гра, вчинок, особистість, ігрова діяльність, гра як учинення, ігрове відношення, поле гри, мотиваційна межа гри, рефлексія наслідків гри, учинковий цикл гри, світ гри, монада.

Постановка проблеми. Гра як соціокультурний феномен широкого поля повсякденного практикування індивідом своєї причетності до дійсності сучасного світу є, поруч з учінням і працею, є одним із вкрай важливих інтегральних чинників самореалізації людини упродовж її онтогенезу і як суб'єкта життєактивності, і як повноцінної діяльної особистості, і як учинково зрілої індивідуальності, і як універсуму локалізованого суспільствотворення й безмежного самісного самоздійснення. А це означає, що наукові здобутки монодисциплінарних (психологічних, педагогічних, соціологічних, культурологічних і навіть філософських) досліджень становлять не більше, як важливий різномірний матеріал для побудови зовсім іншої за теоретичним форматом і методологічним статусом онтофеноменологічної панорами гри як буттєво-екзистенційної данності. Мовиться, власне, про виняткову науково-культурну значущість створення такої міждисциплінарної моделі людської гри, яка б проливалася світло істини на її вершинне розвиткове функціонування, як досконалої вчинкової цілісності соціального повсякдення, як способу вираження повнозмістовної діяльності та її універсального і єдиного осередку –вчинку (В.А. Роменець [13; 14]).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Філософсько-гуманітарна думка у ХХ ст. здійснила прорив в осмисленні неперехідної вагомості ігрового складника в людській культурі та соціальному повсякденні загалом, адже з'ясувала природу, сутність, генезу і феноменологію гри. Піонерською у цьому проблемно-аналітичному контексті є класична робота Йохана Хейзінга «Номо Ludens» (1938), який обґрунтовує першотворчу роль гри в усіх сферах і сегментах людського життя та в історії людства у цілому [22]. Інша помітна розгортка широкого онтофеноменологічного формату гри в контексті пошуку людиною самої себе

та оновлення її, як особистості, здійснена в 30-60 роки минулого століття відомим письменником Германом Гессе, котрий небезпідставно стверджував, що «смісл гри – вмістити у собі весь світ» [6]. Оригінальну філософську концепцію гри також запропонував основоположник герменевтики Ганс Георг Гадамер, котрий, наділяючи гру своєю власною сутністю, що затягує у себе гравців і тримає їх до останніх миттєвостей завершення, витлумачує її, як суб'єктну данність специфічного онтофеноменологічного виміру, що уможлиблює і збагачення герменевтичного досвіду, і розуміння, як процесу злиття немов би для себе суцільних горизонтів, й урешті-решт осягнення, а точніше – здійснення, себто того, що є істина [4].

У філософському дискурсі останніх 70-50 років гра також тлумачиться, як основа людського співжиття, що визначає рамки слідування добровільно встановлених правил і втихомирює стихію пристрастей (Й. Хейзінга), як форма існування людської свободи (П. Сартр), як вище прагнення-заповзяття, що доступне повною мірою тільки еліті (Ортега-і-Гасет), як самоцінна діяльність, здатна задіяти індивіда у свою орбіту, як «перевершуюча його дійсність» (Г. Гадамер), як «мова трансценденції», як можливість, щовідкриває себе свободі людського вчинку (М. Гайдегер), як основний спосіб людського спілкування із можливим (І. Фінк), як можливість перебороти власні обмеженість і скутість, як динамічність виявлення повноти особистої екзистенції (Р. Кайюа), як «подія, котра ліквідує із якоїсь точки світу тавро насилля» (К.Б. Сігов) та багато інших. Крім того, у 1979 році в рамках Московського методологічного гуртка (керівник Г.П. Щедровицький) була віднайдена така унікальна форма імітаційно-ігрового практикування, як організаційно-діялісна гра, що передбачала наявність принаймні п'яти складових: а) комплексної про-

блемної ситуації у певній сфері людської діяльності, б) комунікативно-діяльній імітації даної сфери, в) конкретній проблемній ситуації в міжпрофесійному колективі, що безпосередньо пов'язана із розв'язанням цієї проблеми, г) активної проблематизації предметно-професійних способів і засобів мислєдіяльності, д) проєктивного програмування колективної мислєдіяльності за нормами і рамковими умовами її загальної методологічної схеми [5; 23].

Однак гра, зважаючи на її тотальну присутність у суспільному повсякденні, закономірно, є предметом дослідження різних наук і наукових дисциплін, які висвітлюють її виникнення, розвиток, функціонування і самоорганізацію із чітко уконкретнених предметно-змістових позицій. Іноді це приводить до методологічної капсулізації отриманих теоретичних побудов, а відтак – до невиправданої локалізації концептуальних узагальнень, що спотворюють істинну онтофеноменологічну картину гри як даності (тобто даності-за-даності). Яскравим прикладом тут є в цілому оригінальна психологічна *теорія рольової гри* російського вченого Д.Б.Ельконіна, який визначає гру, як таку діяльність, котра властива дитині дошкільного віку, кристалізується зі створених із допомогою уяви ситуацій і сутнісно є символічним відображенням того, що дається їй буденно, досвідно. Водночас він висновує таке: «...у сучасному суспільстві дорослих розгорнутих форм гри немає, їх витіснили і замінили, з одного боку, різні форми мистецтва, а з іншого – спорт» [25, с. 20]. Очевидна помилковість цього висновку, беручи до уваги все виголошене, не викликає сумніву, адже достатньо хоча б «згадати, – пише П.А. М'ясоїд, – рольові онлайн ігри, які проходять у віртуальному просторі й учасниками яких є не лише діти, а й дорослі. Окрім того, існують *ділові ігри дорослих*, що відтворюють зміст певної професійної діяльності і набувають поширення у зв'язку з необхідністю підготовки і підвищення кваліфікації кадрів» [9, с. 384].

Проте є психологічні теорії, які розширено тлумачать поняття гри. Прикладом тут може бути теорія трансактного аналізу Е. Берна, у лоні якої ігри витлумачуються і як форми поведінки, до яких вдається людина під час спілкування, і як специфічні стани свого Я, або Его-стани – Батько, Дорослий, Дитина, і як життєві сценарії, як способи планування і здійснення нею свого життя, і як спілкування (обмін трансакціями), тобто як угоди між людьми, що покликані привести до позитивного результату [2]. Ученим вивчаються також «приховані» трансакції, котрі виникають у випадках, коли люди говорять одне, а мають на увазі інше, адже кожен учасник прагне отримати вигоду, який не завжди досягається, що почасти закінчується драматично, а то й трагічно. Причому Е. Берн, вказуючи на безмір способів, стилів та операцій ігрового поведіння людини у світі, залежно від ситуацій спілкування як форми його оприявлення, виокремлює й описує низку великих груп: «Ігри на все життя», «Подружні ігри», «Ігри в компаніях, на вечір-

ках», «Сексуальні ігри», «Ігри злочинного світу» та ін., а також аргументовано доводить, що в будь-якій грі є своя «теза» (опис гри з позиції її учасника), «антитеза» (відсутність заборон в описі), «мета» (набування впевненості у собі), «ролі» (визначені одним з трьох Его-станів – Батька, Дорослого, Дитини), «трансактна парадигма» (форма «прихованої» трансакції), «ходи» (зусилля, які докладаються задля виграшу); та й адекватно зрозуміти гру й надати допомогу людині можна лише в ході розгортання психотерапевтичної ситуації [2]. І все ж, як пише у післямові перекладач названих робіт на російську М.П. Папуш «...Берн докладно не пояснив ні те, що таке ці самі «ігри», ані тим більше, що з ними робити... Перше, суто емоційне відчуття, яке у мене з'явилося, коли вдалося сформулювати для себе власну теорію бернівських ігор – це відновлення приголомшливого враження від того, наскільки вся тканина нашого життя ними пронизана» [10, с. 358–359].

Водночас автором у співпраці із С.К. Шандруком із 2013 року виконується держбюджетна тема «Організаційно-діяльнісна гра як інтегральна умова розвитку професійної креативності студентів сучасного ВНЗ» [21], у рамках якої щонайперше вивчена ігрова форма розвитку професійної мислєдіяльності як культурний феномен [20] й обґрунтовано вітакультурне постановня цього різновиду гри, як форми розвитку професійного мислення [19].

Мета дослідження: вивчивши досвід філософського та наукового осмислення *ігrogenези* у форматі людського життя на чітких методологічних засадах створити *модель повного учинкового циклу гри як онтофеноменологічної данності*.

Методологічну оптику чинного дослідження становлять чотири складники: а) *філософсько-психологічна теорія вчинку В.А. Роменця* [13; 14] і напрацювання, здійснені українськими і російськими науковцями в напрямку збагачення цієї теорії [11; 12]; б) системомислєдіяльнісна методологія, у тому числі теорія і практика організаційно-діяльнісних ігор Г.П. Щедровицького та його філософської школи [5; 23; 24]; в) вітакультурна методологія з її концепцією професійного методологування, що запропонована автором в останнє десятиліття [3; 16; 17]; г) циклічно-вчинковий підхід у розвитку науки (передусім соціогуманітарної, наукових шкіл і творчого шляху видатних мислителів) з його базовими принципами, концептами і закономірностями, що нещодавно обґрунтований у низці публікацій автора [15; 18].

Виклад основного матеріалу дослідження. Зasadничим моментом постановня будь-якої методологічної схеми є співвідношення в ній організаційно-діяльнісного плану, в якому існує місце для активності, так звана "позиція", яку може займати людина, та об'єктного плану, в якому зафіксовано зміст, що живе за незалежними від людини законами. У форматі конкретної гри це означає встановлення пропорційності між об'єктним полем і конкретною особою (особами)

як майбутнім гравцем (гравцями). Фактично у цьому разі мовиться про уконкретнення найбільш значущого співвідношення «Людина і Світ», що непроминально цікавить філософію з давних давен. А тому *гра, як і вчинок, – це спосіб існування людини у світі, спосіб самовідтворення буття*. Відтак гра як одна з трьох основних видів діяльності (поряд з учінням і працею) має вчинкову організацію, є за найкращих умов учиненням, подісва картина звершення якого починається з надання значення феноменам матеріального світу, тобто з *ігрової ситуації*. Далі значення, надане феноменам ігрового ставлення, але протиставлене їм як невідповідним, становить *мотивацію ігрового вчинення*, що спричиняє формування поля гри. Акт перетворення феномену особистісного вмотивування ігрового вчинення уможливує сам *учинковий акт як звершення дії гри*, де владарюють самовідданість і самозабуття гравця, інколи аж до екстатичного напруження. Завершення гри ще не означає зникнення ігрового вчинення, адже кожний гравець більшою чи меншою мірою усвідомлює результати пережитої гри та її наслідків для себе та інших.

Відштовхуючись від логічної структури вчинку у взаємодоповненні ситуаційного, мотиваційного, діяльного і післядіяльного (рефлексивного) компонентів [11–14] і зреалізовуючи принципи та закономірності циклічно-вчинкової динаміки розвитку соціогуманітарного знання [15; 18], є підстави визначити чотири етапи *методологічної схеми* будь-якої повноцінної **гри як учинення**.

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

На початку гри людина, щонайперше, роздвоює себе на "власне себе" і "гравця". "Гравець" – це та його субособистість, котра буде грати на ігровому полі. Таке розмежування дуже важливе, адже ніхто ніколи не грає у грі "цілком". Мовиться про постійну присутність рефлексивного усвідомлення роздільності "ролі" (маски), що живе за законами гри, і зовнішньої людини, котра грає цю роль. Свідоме роздвоєння на "себе самого" і на "себе-представника гри" характеризує феномен *ігрового ставлення* "до" та "у" локалізованому світі. Більше того, цей поділ на себе і на маску, на свої думки, пристрасті, смисли і своє лицедійство є настільки загальним для людського життя, що буденно дуже рідко люди, взаємодіючи між собою, говорять відкрито, широко, відверто. Не випадково Г. Гессе висновує, що «будь-яке пояснення, всіляка психологія, усякі спроби розуміння потребують... допоміжних засобів, теорій, міфологій, лукавства» [6, с. 242]. Вся система стосунків між ними пронизана взаємодією "масок" і "личин". Тоді особа, яка діє широко і відверто, потрапляє у положення "ідіота" (1862) – князя Мишкіна, зображеного Ф. Достоевським.

Людина, починаючи ігрове дійство у ситуаційно невизначених обставинах (створюючи новий образ ситуації), майже завжди змушена використовувати свого "репрезентанта" як інструмент (індикатор) у

новому полі, вже заздалегідь припускаючи, що його доведеться змінювати у процесі розгортання гри. Тому ситуація як певна просторово-часова конфігурація сил, смислів, дій і «найвищий рівень єдності динамізму середовища і людських пристрастей» [13, с. 728] характеризується для потенційних гравців певною проблемністю, вимагає особистого пристосування до неї, що вимагає не лише її адекватного означення, а й формування ігрового ставлення до локалізованого ігрового довкілля, що уможливує мотиваційне самовизначення кожного гравця, ігротехніка, присутнього.

Невідповідність правил, за якими діє новий носій, викликає боротьбу між учасниками, у якій зброєю є здебільшого самі "репрезентанти", їх зміна чи заміна, взаємний рефлексивний розрахунок. Це, природно, надає ігровій ситуації певної конфліктності, перш за все внутрішньої, що більшою чи меншою мірою виявляється зовнішньо (у репліках, рухах, міміці, емоціях гравців). Тому, якщо описувати подібні ігрові вчинки, то, крім понятійно-категорійного ладу філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця, треба максимальню задіяти добре розвинений й адекватний епістемний апарат теорії рефлексивних ігор, розробленої В.О. Лефевром [7]. У будь-якому разі завершення цього стартового подієвого моменту гри пов'язане із чітким розрізненням двох субособистостей: людини, яка створює гру, і людини, котра в неї грає. Остання субфігура вельми культурно значуща, на що свого часу звернув увагу ще Й. Хейзінга: "Софіст...– це наступник тієї головної фігури архаїчного культурного життя, яку ми почергово називали пророком, шаманом, ясновидцем, Чудотворцем, поетом, і яку будемо й надалі іменувати краще "vates" [22]. Однак, і це очевидно, формування ігрових стосунків ще не означає появи самої гри, але однозначно вказує на з'яву її своєрідного стартового майданчика для актуально здійснюваного ігрового вчинення, що охоплює зовнішнє довкілля (головно-об'єктивні умови), суб'єктивні обставини (здіяних осіб і стосунки між ними) і психодуховні зусилля людини, як гравця, вийти за межі цих об'єктивних умов та суб'єктивних обставин і перетворити їх на чинник становлення і здійснення гри як учинку. Причому ігрова ситуація, хоча й позбавляється своєї значеннево-сміслової домінантності, все ж не зникає, а продовжує існувати у своїй змінній якості, функціонально й змістовно підпорядковуючись логіці ігрового вчинення аж до моменту його завершення й до ініціювання нової гри. І тут «конкретним психологічним механізмом і результатом самовизначення людини в ситуації є мотивація» [11, с. 121].

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

Відновлення гри полягає, перш за все, у визначенні об'єктивної сфери, тобто того, які ще сутності, крім інших людей, будуть задіяні в неї та у свідомому спонуканні гравців до ігровопрактикування. І тут осно-

вна антропологічна мета гри – вільна реалізація бажань і домагань людини. Ось чому, формуючи гру, вона починає внутрішню роботу з приведення невідладних їй сил і предметів у розмірний її зусиллям стан. Робиться це через створення "репрезентантів" або «носіїв» цих сил і предметів у грі: ролей, вбодівальників, амплуа – для людей, об'єктів і моделей, для сил природи, іграшок, для окремих долучених предметів. Скажімо, дитина замість коня, з яким вона не впорається, бере прутик, дівчинка, котра не здатна впоратися із живим немовлям, маніпулює лялькою. Вчений, будучи не в спроможності експериментувати планетами або мікрочастинками, створює теоретичну модель. Слабкі люди на карнавалах стають всесильними королями, Попелюшки – принцесами. «Призначення мотивації, зауважує В.А. Роменець, – перебороти конфліктність ситуації та прийняти рішення діяти певним чином» [13, с. 762], а її психологічне ядро – боротьба мотивів, що задіює механізм перетворення ігрової ситуації і сприяє тому внутрішньому вмотивуванню, що відповідає прийнятому гравцем ідеалові – або одержати задоволення, або самореалізуватися, або перемогти й здобути винагороду чи славу. Загалом «мотиваційні доводи «за» і «проти» тривають доти, доки людина починає діяти. Тоді вона концентрується у своєму духовному естві, входить в екстаз учинку. Починається його звершення. Тепер уже мотивація переходить у витримку, волю, що сприяють здійсненню мети» [11, с. 122].

Відтак численні здобутки і досвід культурного життя людства спрямовується на вирішення цього грандіозного завдання: внутрішньо перетворити неспильні людині речі соціального повсякдення в "іграшки", кардинально переорієнтувавши її внутрішню мотивацію. Таке перетворення – основний процесний акт становлення гри, що згармонізовує домагання й можливості, бажання і волю: людина має право входити у гру і виходити з неї, вона сама своєю особистістю і своїми правилами встановлює межі гри (щораз ситуаційно різні), плаваючи її через власний мотиваційно-ціннісний фільтр, причому навіть тоді, коли використовує стандартний ігровий набір. Отож, усіляка гра співмірна людині, яка в неї грає. Як тільки ця співмірність порушується, то гра зникає, натомість виникає примус, диктат, убивство, нісенітниця. А. Брудний з цього приводу констатує: "Гра створює світ, рівнопотужний дійсному. Звісно, не рівний йому за гігантським розмірам і різноманіттям. Але за значенням, головню через прийняті умови, аж ніяк не слабший для тих, хто грає... Гіпотетично гра – це спосіб існування іншого світу, точніше – лише один із таких способів. Є також і той світ" [1].

Назване перетворення все ж не стільки акт, скільки акорд: у грі це постійне психоемоційне напруження, постійна "агонія" між прагненням гравця підпорядкувати собі репрезентантів зовнішнього світу і їхнім безпосереднім життям за законами природи, суспільства, долі. Ця внутрішня драматичність ігрово-

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

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

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

Процес учинкового уреальнення замкнутого світу гри (зі своїми простором і часом, гравцями і присутніми, наборами речей (репрезентантів) та ідей) здебільшого спричиняє здійснення низки суто ігрових заходів та операцій, які не мають кореспондента ("господаря") у природному (наприклад, кості, карти та інші гральні предмети). До того ж обмежений простір і час гри не означає наявність бідного набору варіантів розвитку подій. "Хороша" гра вибудована на тому, що, кореспондуючись зі своїм "господарем" ігрові репрезентанти діяльно породжують усе нові і нові смисли і варіанти розвитку подій у грі. Для порівняння "речі культури" (ноти, цифри, письменна), якими маніпулюють кастальці у грі в бісер (Г. Гессе), можна скласти зовсім мимовільно. Однак будь-яка комбінація "репрезентантів", або носіїв ігрового вчинення

повинна мати хоча б потенційну можливість скласти-ся, якщо такого немає, то неможливо вловити смисл гри. Тоді вона перетворюється на безглузде пересування нічого не значущих значків (див. твори Х.Л. Борхеса), і замість складної культурної інтриги з'являється безглуздий набір незначущих музейних смислів, які перебираються з важливим і багатозначним виглядом.

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

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

Реальне втілення гри в житті – квінтесенція ігрового вчинення, що надзвичайно різноманітне і практично завжди вимагає специфічного утворення, себто генератора гри. Передусім, для того щоб гра відбулася, потрібні люди, які є її учасниками (глядачі в театрі, гравці і глядачі у спорті, слухачі музичного твору, диспутанти, опоненти в роботі "круглого столу") і які викликають ігрові відносини і стосунки (здатність до яких передбачається сформованою інституційно – люди вмінють грати із самого початку). Водночас треба чітко вказати, на що саме спрямоване і як реалізувати в даній грі ігрове ставлення. Саме цьому служать

генератори гри, котрі містять "запечатані" чи "зашифровані" способи ігрового дійства, ігрові предмети, можливості діяльної участі у грі. При вчинковому "розшифруванні" такого генератора починає відновлюватися світ гри як самобутня онтофеноменологічна данність.

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

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

Очевидно, що для учасників доконаної гри наслідки можуть бути пов'язані або із позитивними емоціями і почуттями від факту задоволення відповідної потреби чи досягнення поставленої мети, або з негативними, коли результативно участь у грі є неуспішною (здебільшого через програш чи передчасний вихід зі гри). Однак саме у другому випадку, більше ніж у першому, *постігрова ситуація* примушує критично замислитися і принаймні визнати, що здійснена гра вичерпала лише один із безлічі векторів вчинкової активності, тому успіх попереду. «І це не може не бентежити, – пишуть В.А. Татенко і Т.М. Титаренко. – Саме тому кожний здійснений учинок на етапі післядії викликає у неї амбівалентні почуття, які зрештою стають психологічним підґрунтям для наступних учинків» [11, с. 123].

З метою унаочнити вищевикладене і водночас зосередити дослідницькі зусилля на сутнісних моментах циклічного розгортання гри як вчинення нами побудована *теоретична модель гри як онтофеноменологічної данності* (рис.), що у чіткій логіко-змістовій наступності і взаємодоповненні чотирьох періодів і синхронно відповідних їм восьми фаз процесного становлення, точніше – динамічно екзистенційного стану постійного оновлення, гри як циклічно доведеного вчинку. Зрозуміло, що окремим завданням найближчого майбутнього має стати конкретизація принципів (учинковості, метасистемності, циклічності, синергійності) та закономірностей до особливостей предметно-змістового наповнення пропонованої моделі за аналогією до того, як одним з авторів описана цілісна парадигмальна картина циклічно-вчинкової динаміки

розвитку науки [15; 17; 18]. Наразі вкажемо на найпримітніші моменти.

По-перше, гри як онтофеноменологічній данності притаманні щонайменше дванадцять розрізнявальних ознак, а саме – це (1) такий різновид фізичної, інтелектуальної та особистісної діяльності і відповідно (2) спосіб учинення, що (3) позбавлені практичної доцільності та життєвої прагматики, (4) вимагають суворого дотримання системи правил, які (5) створюють специфічний ігровий часопростір, (6) пов'язані з гострими емоційними переживаннями гравців і спостерігачів, (7) спричиняють досягнення ними збуджено-екстатичного стану задоволення чи розчарування від гри, (8) надають граючій особі можливість самореалізувати власні сутнісні сили і можливості (9) за рамками актуальних соціальних ролей, де (10) її вищу цінність становить не результат, а сам процес ігрового діяння, (11) його безпосередня вчинкова подієвість, (12) екзистенція самовідданості і самозабуття гравця як особистості та індивідуальності.

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

По-третє, пропонується модель також фіксує основні новоутворення, що мають місце на кожному із восьми етапів ігрового вчинення: від психологічної готовності до гри та ігрового ставлення через мотиваційне поле гри і внутрішню вмотивованість особи грати до самовідданості у побудові нею власної моделі гри і самозабуття під впливом ігрового азарту чи навіть екстазу й аж до оцінки успішності (неуспішності) і результатів гри і самозвітування як особистісне підсумовування зіграного, минушого. Крім того, як окремий смисловий пласт, модель утримує бінарно організовані складники повноцінного *вчинку гри*, котрі домінують на кожному із чотирьох періодів його розвиткового функціонування: *ситуаційний – потреба + правила, мотиваційний – домагання + репрезентанти, вчинково-діяльний – задоволення + змагальна подієвість, післядіяльний – рефлексія + ігровий дос-*

від(причому не стільки в особистому вимірі, скільки у соціокультурному).

Названі складники – це водночас засадничі умови реального уможливлення циклічно-вчинкової динаміки гри у взаємодоповненні її двох планів буття (про що говорилося вище) – оргдіяльнісного, усуб'єктного та об'єктивного, позаособистісного. Евристичність такого методологічного кроку вдослідженні сутності гри очевидна, і тому сподіваємося на продовження пошукувань цьомунапрямку. *По-четверте*, гіпотетично є підстави онтофеноменологічний зріз гри тлумачити й у термінах монадології (Г.В. Ляйбніц), щонайперше розуміючи під поняттям «монада» (від грецьк. – одиничне, єдине) той зміст, що фіксує її як «вихідну одиницю буття» (Ф.М. ван Гельмонт), «фундаментальний елемент буття» (Г.В. Ляйбніц, М.А. Можейко), «індивідуальну духовну сутність» (Р.Г. Лотце), «тільки певне число подієвих сингулярно стей, а саме тих, в околі яких окрема монада задана» (Ж. Дельоз) та ін. У будь-якому разі кожна вдієвлена гра подібна до монади, адже «перебуває на певній стадії свого розвитку і тому, з одного боку, спричинена своїм минулим, а з іншого – «вагітніє» майбутнім. Вона є своєрідний потік трансформацій, тому що наділена (власним суб'єктивним – А.В.) прагненням до самореалізації (appetitus) і внутрішнім імпульсом до вдосконалення та абсолютизації свого існування (conatus), котрі, проте, можливі лише за посередництва її розвитку у зв'язку зі всіма іншими «монадами» (іграми)...», пульсація «згортання» і розгортання узмістовлень гри також забезпечує не тільки нескінченність життя, а й якісний безмір її оприявнень [8, с. 644, 645]. Вочевидь, що ця гіпотеза потребує окремої методологічної перевірки.

Висновки та перспективи подальших досліджень. 1. Гра – соціокультурний феномен і водночас інтегральний чинник самоздійснення людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності упродовж її онтогенезу. На часі виняткової актуальності набувають міждисциплінарні дослідження гри як буттєво-екзистенційної данності, що теоретично пояснюють і методологічно обґрунтовують її онтофеноменологічну панораму розвитку, функціонування, самоорганізації.

2. Вивчення гри як онтофеноменологічної данності і як психосоціокультурного феномену здійснювалося упродовж останнього століття з різних предметних і методологічних позицій як у сфері філософії (Й. Хейзінга, Г. Гессе, Г.Г. Гадамер, П. Сартр, М. Гайдегер, І. Фінк, Р. Кайюа, Г.П. Щедровицький), так і у царині соціогуманітарної науки (Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, Е. Берн, С.К. Шандрук та ін.). Гра, задаючи простір свободи і визначаючи буттєвий формат життєдіяльності людини, становить і спосіб розуміння особистістю людського повсякдення, і головний канал її спілкування з можливим і недійсним. Тому, зважаючи на те, що смисл гри – охопити у собі весь світ, виникає нагальна потреба з'ясувати

суб'єкту природу, вчинкову сутність, соціогенезу, номенологію і феноменологію гри шляхом використання більш складної й водночас істотно досконалі-

шої методологічної оптики комплексного (філософсько-гуманітарного) дослідження.

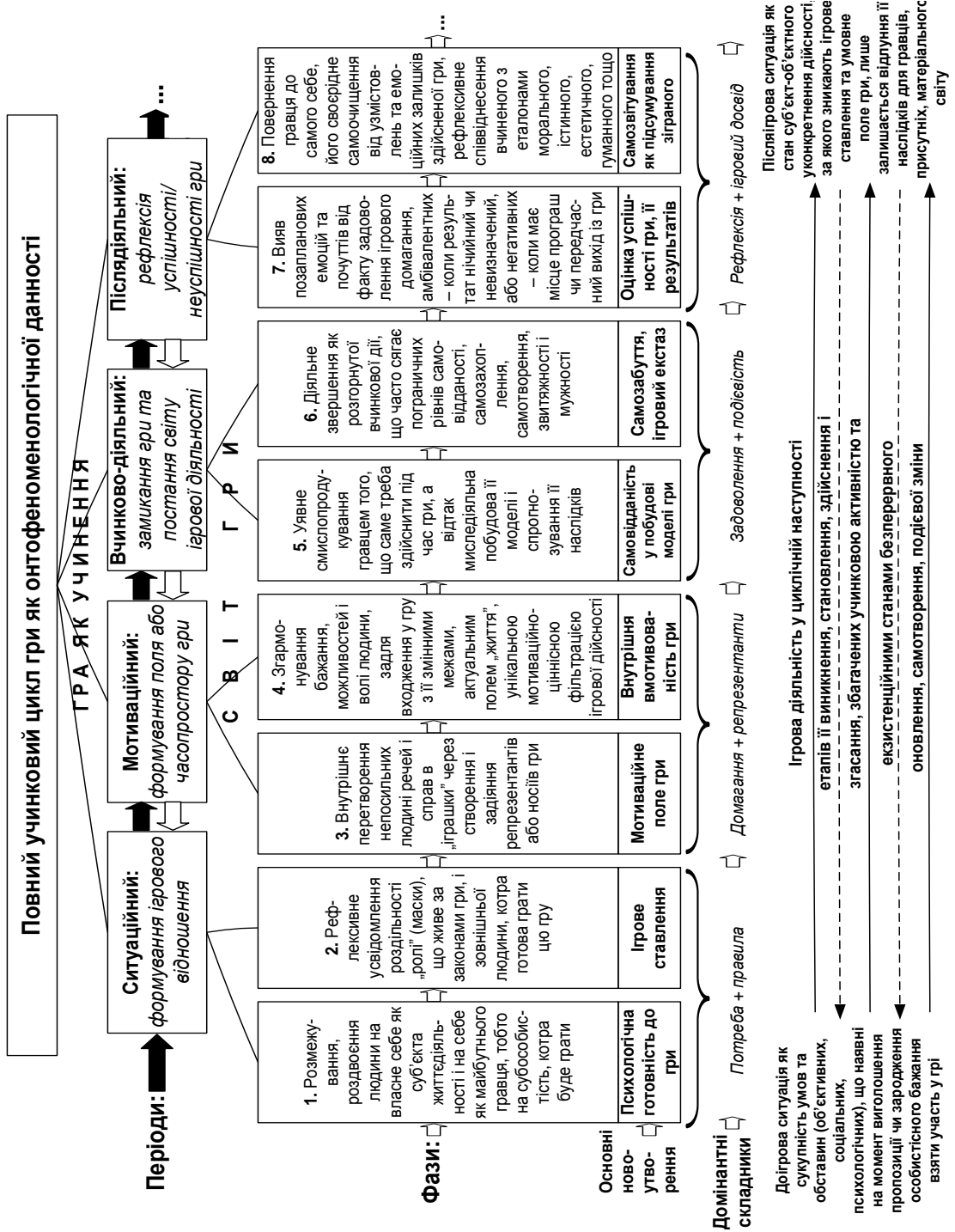


Рис. Циклічно-вчинкова модель гри як онтофеноменологічної данності

3. Новизна пропонованої авторської теоретичної моделі повного учинкового циклу гри як онтофеноменологічної данності стосується не лише новосинтетичного методологічного арсеналу дослідження (теорія вчинку, СМД- і вітакультурна методологія, циклічно-вчинковий підхід), а й принципів і закономірностей багатопараметричної буттєво-екзистенційної динаміки розвитку повноцінної гри як учинення. Перш за все до мислєдїяльного зреалізування взятї норми, приписи і вимоги чотирьох загальних принципів – вчинковості, метасистемності, циклічності, синергійності, що уможливили обґрунтування чотирьох фаз ігрового дійства: виникнення ігрового відношення, формування поля або часопростору гри, її

замикання на самій собі та постання світу ігрової діяльності й насамкінець рефлексія успішності/неуспішності гри.

4. Модель повного учинкового циклу гри дає змогу вивчати її із метасистемних теоретико-методологічних позицій, тобто у динамічній єдності та взаємодоповненні її синхронізованих періодів і фаз як онтофеноменологічної наявності, основних новоутворень і доміантних складників на кожному з етапів указаного циклічного перебігу, а також здолати (що не що-небудь!) іншої крайності – витлумачення гри як всюдисущності, тотальності. Адже пропонована модель чи не вперше задає парадигмальний еталон гри, її вчинковий канон, коли їй, крім того, аргументовано приписується дванадцять розрізнювальних ознак і монадна самоорганізація.

ЛІТЕРАТУРА

1. Апокриф: Культурологический журнал. – 1993. – №2. – 124 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди / Эрих Берн; пер. с англ. М. Будининой, Е. Перцевой, В. Никандровой. – М.: Изд-во Эксмо, 2003. – 320 с. – (Серия «Психологическая коллекция».)
3. Вітакультурний млин: Методологічний альманах / гол. ред.-консульт. А.В. Фурман. – 2005–2013. – Модулі 1–15.
4. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
5. Георгий Петрович Щедровицкий / Г.П. Щедровицкий; [под ред. П.Г. Щедровицкого, В.Л. Даниловой]. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2010. – 600 с.: ил. – (Философия России второй половины XX в.).
6. Кацук Н.Л. Гессе (Hesse) Герман / Н.Л. Кацук // Новейший философский словарь: [сост. и гл. научн. ред. А.А. Грицанов; 3-е изд., исправл.]. – Мн.: Книжный дом, 2003. – С. 242–243.
7. Лефевр В.А. Конфликтующие структуры / В.А. Лефевр. – М.: Мов. Радио, 1973.
8. Можейко М.А., Монада / М.А. Можейко // Новейший философский словарь: [сост. и гл. научн. ред. А.А. Грицанов; 3-е изд., исправл.]. – Мн.: Книжный дом, 2003. – С. 643–645.
9. М'ясоїд П.А. Курс загальної психології: [підручник: у 2 т.] / Петро М'ясоїд. – К.: Алерта, 2011. – Т.1. – 496 с.
10. Папуш М.П. Берн Э. Секс в человеческой любви / М.П. Папуш. – Минск, 2001. – С. 356–360.
11. Психологія вчинку: Шляхи творчості В.А. Роменця: зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. – К.: Либідь, 2012. – 296 с.
12. Психологія і суспільство: Спецвипуск, присвячений 85-ій річниці від дня народження В.А. Роменця. – 2011. – №2. – 190 с.
13. Роменець В.А. Історія психології ХІХ-почаю ХХ ст.: [навч. пос.] / В.А. Роменець. – К.: Либідь, 2007. – 832 с.
14. Роменець В.А. Історія психології ХХ ст.: [навч. пос.] / В.А. Роменець, І.П. Маноха. – К.: Либідь, 1998. – 996 с.
15. Фурман А.В. Генеза науки як глобальна дослідницька програма: циклічно-вчинкова перспектива / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №4. – С. 18–36.
16. Фурман А.В. Ідея професійного методологування: [монографія] / Анатолій В. Фурман. – Ялта-Тернопіль: Економічна думка 2008. – 205 с.
17. Фурман А.В. Методологія парадигмальних досліджень у соціальній психології: [монографія] / Анатолій В. Фурман. – К.: Інститут соц. і політ. психології НАПН України; Тернопіль: Економічна думка, 2012. – 100 с.
18. Фурман А.В. Парадигма як предмет методологічної рефлексії / Анатолій В. Фурман // Психологія і суспільство. – 2013. – №3. – С. 72–85.
19. Фурман А.В., Шандрук С.К. Вітакультурне постання організаційно-діяльнісної гри як форми розвитку професійного мислення / Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук // Проблеми педагогічної освіти: РВНЗ «Кримський гуманітарний університет» (М. Ялта). – 2014. – №1. – С. 115–128.
20. Фурман А.В., Шандрук С.К. Ігрова форма розвитку професійної мислєдїяльності як культурний феномен / Анатолій В. Фурман, Сергій Шандрук // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». – Додаток 1 до Вип. 31, Том VIII (50): Тематичний випуск «Вища освіта України в контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – К.: Гнозис, 2013. – С. 424–439.
21. Фурман А.В., Шандрук С.К. Методологічне обґрунтування організаційно-діяльнісних ігор як інтегральної умови розвитку професійної креативності / Анатолій В. Фурман, С. Шандрук // Вітакультурний млин. – 2014. – Модуль 16. – С. 15–28.
22. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнього дня / Йохан Хейзинга. – М., Прогресс, 1992. – 464 с.
23. Щедровицкий Г. Організаційно-діялісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мис-

ледіяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.

24. Щедровицький Г. Схема мислєдіяльності – системно-структурна будова, значення і зміст / Георгій Щед-

ровицький // Психологія і суспільство. – 2005. – №4. – С. 29–39.

25. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. – 560 с. (49).

REFERENCES

1. Apokrif: kulturologicheskii zhurnal [Apocryph: *Culturological Journal*]. (1993). № 2. [in Russian].
2. Berne, E. (2003). *Igry, v kotoryie igraiat liudi*. [Games People Play]. (M. Budynna, E. Pertseva, V. Nykandrova, Trans) Moskva: Eksmo[in Russian].
3. Furman, A.V. (2005-2013). *Vitakulturnyi mlyn: metodologichniy almanah*. [Vitacultural Mlyn: Methodological Almanac]. Ch. ed.-cons. A.V. Furman. Modules 1– 15. [in Ukrainian].
4. Gadamer, H.-G. (1988). *Istina i Metod: osnovy filosofskoi hermenevtiki* [Truth and Method: The Basics of Philosophical Hermeneutics]. H.-G. Gadamer. Moscow: Progress [in Russian].
5. Shchedrovitskyi, P.G., Danilova, V.L. (Eds.). (2010). *Georgii Petrovich Shchedrovitskyi*. Moscow: Russian Political Encyclopedia[in Russian].
6. Katsuk, N.L. Hesse German (2003). *Noveishyi filosofskii slovar* [Newest Philosophical Dictionary]. A.A. Gritsanov (Ed.). Minsk: Knizhnyi dom [in Russian].
7. Lefevre, V.A. (1973). *Konfliktuiushchiie struktury* [Conflicting Structures]. Moscow: Mov. Radio [in Russian].
8. Mozheiko, M.A. (2003). *Monad. Noveishyi filosofskii slovar* [Newest Philosophical Dictionary. Gritsanov A.A. (Ed.). Minsk: Knizhnyi dom [in Russian].
9. Miasoid, P.A. (2011). *Kurs z zagalnoi psyhologii (pidruchnyk u dvoh tomah)* [Course of General psychology: [textbook in 2 vs.]. Kyiv: Alerta. (Vols. 1). [in Ukrainian].
10. Papush, M.P. Berne, E. (2001). *Seks v chelovecheskoi liubvi*. [Sex and Human Love]. Minsk [in Russian].
11. Miasoid, P.A., Furman, A.V. (2012). *Psyhologiiia vchynku: shchliahy tvorchosti V.A. Romencia. zb. st. [Psychology of Act: Ways of Creative Work of V.A. Romenets: art. coll.]* A.V. Furman (Ed.). Kyiv: Lybid [in Ukrainian].
12. *Psyhologiiia i suspilstvo. Spetsialne vydannia, prysviacheno 85-ii richnytsi z dnia narodzhennia V.A. Romencia. [Psychology and Society: Special Edition Devoted to the 85th Anniversary of V.A. Romenets]*. (2011). №2. [in Ukrainian].
13. Romenets, V.A. (2007). *Istoriia psyhologii XIXpochatku XX st.(navch. posibnyk.)* [History of Psychology of the XIXearly XX century: [teach. guidance]. Kyiv: Lybid[in Ukrainian].
14. Romenets, V.A. (1998). *Istoriia psyhologii XX st.(navh. posibnyk.). History of Psychology of the XX century: [teach. guidance]*. Kyiv: Lybid[in Ukrainian].
15. Furman, A.V. (2013). *Genaza nauky yak globalna doslidnytska programa: tsyklichno-vchynkova perspektyva* [Genesis of Science as a Global Research Program: Cyclic-Action Perspective]. *Psyhologiiia i suspilstvo. Psychology and Society*. №4. (pp.18–36). [in Ukrainian].
16. Furman, A.V. (2008). *Ideia profesiinogo metodologuvannia: monografiia* [Idea of Professional Methodologization: [monograph]. Yalta-Ternopil: Ekonomichna Dumka [in Ukrainian].
17. Furman, A.V. (2012). *Metodologiiia paradygmalnyh doslidzhen u sotsialnii psyhologii: monografiia* [Methodology of Paradigm Researches in Social Psychology: [monograph]. Kyiv: Institut Sots. i Pol. Psyhologii of NAPN Ukrainy; Ternopil: Ekonomichna Dumka [in Ukrainian].
18. Furman, A.V. (2013). *Paradygma yak subiekt metodologichnoi reflersii*. [Paradigm as a Subject of Methodological Reflection]. *Psyhologiiia I Suspilstvo. Psychology and Society*. №3. (pp. 72–85). [in Ukrainian].
19. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). *Vitakulturene postannia organizatsiino-diialnisnoi gry yak formy rozvytku profesiinogo myslennia*. [Vitacultural Outline of Organization-Active Game as a Form of Development of Professional Thinking] *Problemy pedagogichnoi osvity. Problems of Pedagogical Education*. Yalta: RHEE «Krimskiyi Gumanitarniyi Universitet». №1. (pp. 115–128). [in Ukrainian].
20. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2013). *Igrova forma rozvytku profesiinogo myslennia* Game Form of the Development of Professional Thought-Activity as a Cultural Phenomenon. *Humanitarian Visnyk SHEE «Pereiaslav-Khmelnytskyi State Pedagogical University Named after H. Skovoroda»*. dod. 1 do Vyp. 31. (Vols. VIII (50)). *Tematychno Vydannia «Vyscha Osvita v Ukraini v Conteksti Integratsii v Evropeiskiyi osvittii prostir*. Kyiv: Hnozyz. (pp.424–439). [in Ukrainian].
21. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). *Metodologichne obruntuvannia organizatsiino-diialnisnyh igor yak integralnoi umovy rozvytku profesiinnoi kreatyvnosti*. [Methodological Substantiation of Organization-Active Games as an Integral Condition of the Development of Professional Creativity] *Vitakulturnyi Mlyn*. Modul 16. (pp. 15–28). [in Ukrainian].
22. Heizinga, J. (1992). *Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnia*. [Homo Ludens. In the Shadows of Tomorrow]. Moscow: Progress[in Russian].
23. Shchedrovitskyi, H. (2006). *Organizatsiino-diialnisna gra yak nova forma organizatsii ta metod rozvytku kolektivnoi myslediialnosti*. [Organization-Active Game as a New Form of Organization and Metod of the Development of Collective Thought Activity]. *Psyhologiiia i suspilstvo – Psychology and Society*. №3. (pp. 58–69). [in Ukrainian].
24. Shchedrovitskyi, H. (2005). *Skhema myslediialnosti – systemno-strukturna budova, znachennia i zmist*. [Scheme of Thought Activity – System-Structural Construction, Meaning and Contents]. *Psyhologiiia i suspilstvo – Psychology and Society*. №4. (pp. 29–39). [in Ukrainian].
26. Elkonin, D.B. (1978). *Psyhologiiia igry* [Psychology of Game]. Moscow: Prosveshchenie [in Russian].

А. В. Фурман

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ ИГРЫ КАК ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ПОСТУПКА.

В статье впервые из позиций философско-психологической теории поступка В.А. Роменца, системомыследеятельностной методологии Г.П. Щедровицкого и авторских концепций профессионального методологизирования и принципов и закономерностей циклически-поступковой динамики развития науки предложена теоретическая модель полноценной игры как осуществление поступка в логико-содержательной последовательности ситуационного (возникновение игрового отношения), мотивационного (формирование поля или пространства игры), деятельного (замыкание игры и возникновение мира игровой деятельности) и последятельного (рефлексия успеха/неуспеха игры) периодов. Онтофеноменологическое наличие развивающего функционирования деятельностного игрового практицирования разворачивается как синхронное соответствие названных периодов игрового действия восьми фазам процессно-экзистенциального становления, обновления, осуществления и угасания игры как циклически совершенного поступка. Доказано, что каждая поступково организованная игра, характеризуясь специфическими пофазными новообразованиями, подобна монаде Г.В. Ляйбница: в своем трансформационном развитии вызвана как неотвратимым прошлым, так и желаемым будущим, стремится к собственному самоосуществлению и наделена внутренним импульсом к совершенствованию и абсолютизации своего существования.

Ключевые слова: человек, игра, поступок, личность, игровая деятельность, игра как поступок, игровое отношение, поле игры, мотивационная граница игры, рефлексия последствий игры, поступковый цикл игры, мир игры, монада.

A. V. Furman

THEORETICAL MODEL OF GAME AS REALIZATION OF ACT

In the article at first time from the position of philosophical-psychological theory of act of V.A. Romenets, system-activity methodology of H.P. Shchedrovitskyi and author's concepts of professional metodologization and principles of regularity of cyclic-action dynamics of the science development the theoretical model of a complete game as an act in logic-sense continuity of situational (forming the game attitude), motivational (forming the field or time-space of game), active (locking the game and the rise of the world of game activity) and post-active (reflection of progress/failure of the game) periods has been offered. Ontophenomenologicalpresence the developing functioning of the activity of the gamepracticing is deploying as a synchronic correspondence of mentioned periods of game action to eight phases of process-existential becoming, updating, implementation and extinction of the game as cyclically perfect act. Original frames of conditions of act range of the game are created by before game and postgame situations, between which the game activity takes place in strict continuity of periods and phases of its realization. Moreover, the offered model fixes the main new formations, which take place on each of the stages of game action, holds the binary organized components of complete act of the game, which dominate on each of four periods of its progressive functioning: situational – demand and rules, motivational – requirements and representatives, active – satisfaction and competitive succession of actions, post-active – reflection and game, including socio-cultural, experience. It is provedthat everyact-organized game, being characterized by specific out-fazes new formations, is similar to the monad of Gottfried W. Leibniz: in its transformation development is caused by both inevitable past and desirable future, aim to self-realization and and has the inner impulse to improvement and absolutsation of its existence.

Keywords: person, game, act, personality, game activity, game as an act, game attitude, field of game, motivational bound of game, reflection of game results, act cycle of game, world of game, monad.

Подано до редакції 08.04.2014.