

7. Маслоу А. Новые рубежи человеческой природы: Пер. с англ. / А. Маслоу / Под общ. ред. Г. А. Балла, А. В. Киричука, Д. А. Леонтьева. — М. : Смысл, 1999. — 425 с.
8. Петровский А. В. К психологии активности личности / А. В. Петровский // Вопр. психол. — 1975. — № 3. — С. 26—38.

**БОЧЕЛЮК В. Й.**

### **ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ МОТИВАЦИЕЙ ПЕРСОНАЛА В СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЕ**

*В статье освещены социально-психологические основы управления мотивацией персонала в социальной сфере. Особое внимание уделяется результатам нашего исследования, которые указывают на то, что мотивационная сфера работников социальной сферы специфическая и недостаточно изучена.*

*Ключевые слова: социально-психологические основы, управление, мотивация, персонал, социальная сфера.*

**BOCHELYUK V. Y.**

### **PSYCHOLOGICAL BASES OF MOTIVATION MANAGEMENT PERSONNEL IN THE SOCIAL SPHERE**

*The article is devoted to the socio-psychological foundations of the motivation management of staff in the social sphere. Particular attention is paid to the results of our study which indicate that the motivational sphere of social workers is very specific and insufficiently studied.*

*Keywords: socio-psychological foundations, management, staff motivation, social sphere.*

Стаття надійшла до редколегії 12. 09. 2013 року.

УДК 159.9

**БРИГАДИР М. Б**

Тернопільський національний економічного університету

## **ПОХОДЖЕННЯ, ЕВОЛЮЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ТА СУТНІСТЬ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

*У статті здійснено теоретичний аналіз становлення та розвитку гри як виду діяльності, культурного феномену, методологічного принципу організації постмодерніського простору та різновиду мислелітності. Описано дослідження науковців щодо призначення і значимості ігрових технологій. Розглянуто філософський, методологічний, психологічний та педагогічний підходи трактування ігрової діяльності.*

*Ключові слова: гра, діяльність, культура, організаційно-діяльнісна гра, постмодернізм.*

Гра традиційно трактується як провідний різновид діяльності дітей, завдання якого – емоційне пізнання дійсності. Вона характеризується рядом специфічних ознак та рис, передбачає насолоду від діяння, новизну, неочікуване та особливі форми переживання.

Указана форма людської активності така ж давня, як і мова, вона виникла через потребу у спілкуванні і завжди з собою несе позитивні емоції та переживання. З часів своєї появи і до сьогодні вона еволюціонувала, набула нових ознак та форм, і стала виконувати різноманітні функції. Гра є: ідеальним середовищем соціалізації підростаючого покоління, формою передачі та засвоєння знань, умінь, навичок та цінностей (розроблені численні ігрові методики навчання), спонукальним механізмом внутрішньої саморегуляції та прогнозування циклів життєдіяльності індивіда. У межах психології та педагогіки розроблено методи ігротерапії та казкотерапії.

У своєму еволюційному розвитку гра набула не лише позитивних, але і негативних характеристик, перемістившись із віртуальної площини маніпуляції учасниками та предметами у світ живих реальних людей. Так в історії людства неодноразово з'являлись тирані, які «гралісь» долями, цінностями і життями окремих осіб і народів, спираючись при цьому на ідеали гуманізму.

У фізіологічному аспекті гра пов'язана з відчуттям насолоди, що забезпечує людині ілюзію постійної мінливості і зміну вражень. Діючи на систему рецепторів, вона підвищує загальний тонус організму, заряджає його оптимізмом. У психологічному контексті таке явище сприймається як відчуття свободи та наявність змістового наповнення життя. Мета гри – відчуття радості, насолоди, духовне задоволення від процесу перетворення реальності у вигадку. Впродовж всього існування людського суспільства гра ви-

конує роль збереження і трансляції системи цінностей.

Попри численні дослідження гри, не існує системних розробок, які б виявили особливості організації та використання ігрових технологій у розв'язанні проблем різного змісту та характеру.

Феномен гри науковці досліджували з різних позицій та підходів, зокрема у філософському аспекті його аналізували: М. Бахтін, М. Каган, Ж. Бодріяр, І. Хейзінг, К. Гросс, Ф. Шіллер. Г. Щедровицький використовує вказаний вид діяльності як інструмент організації мислєдіяльності. Психологічні та педагогічні особливості такої активності вивчали: Д. Ельконін, Л. Виготський, З. Фройд, Е. Берн, А. Петровський, А. Адлер, Д. Узнадзе, О. Леонтєв.

**Мета статті:** на теоретичному рівні дослідити особливості становлення, еволюції та розгортання ігрової діяльності; здійснити аналіз вказаного феномену з філософського, методологічного і психологічного підходів; виявити механізми ініціювання, розгортання та управління мислєдіяльності у межах ОДІ.

Попри численні використання терміну «гра» не існує системного дослідження його семантичного значення. У культурі давньої Греції активно використовують слово «агон», яке позначає боротьбу та змагання, що є основою появи конкуренції, яка вимагала активної економічної участі жителів у справах міста [6]. У результаті – ігрові змагання об'єднали людей у конкуруючій за певними встановленими громадою правилами. Така форма взаємодії з часом розповсюдилась на політику, війну, побут, художню творчість та спорт, де встановились правила чесної боротьби і достойної перемоги.

Особливий ігровий метод розгортання слова, речення та трактування єврейського алфавіту (у якому 22 приголосних букви, а голосні позначаються крапкою над буквою), створеною Давньоєврейськими кабалістами. Їх учення ґрунтується на причинно-наслідкових зв'язках духовного джерела, які поєднуються одною ціллю – досягнення Творця. Ними виокремлено три методи можливого розгортання змісту слова у реченні: 1) коли кожна буква вихідного слова розумілась як перша буква слова в реченні; 2) метод заміни одних букв у слові іншими за певною системою; 3) кожне слово має своє числове значення, його треба замінити іншим, рівним йому за числовим значенням [16].

Аналізуючи гру, Ф. Шіллер зауважує, що вона має естетичне походження і є основою будь-якого мистецтва, яке живиться енергією задово-

лення після реалізації потреб, важливих для фізичного життя. Він зауважує, що саме у такому виді діяльності людина творить: себе як гармонійну особистість, реальність вищого порядку, «естетичне» суспільство [12]. Г. Спенсер пояснює виникнення гри, як можливості реалізації «надлишкової енергії» через наслідування [9]. К. Гросс трактує гру як феномен, притаманний вищим видам тварин і зумовлений внутрішніми потребами у діяльності, що реалізується у вправленні і наслідуванні [14].

А. В. Петровський вважає гру формою діяльності в умовних ситуаціях, її завдання відтворення та засвоєння суспільного досвіду. Саме через неї закріплюються норми людського існування. Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтєв зазначали, що гра має соціальне походження. Зокрема Д. Ельконін, підтримуючи ідеї Л. Виготського у праці «Психологія гри» визначає соціально-історичний характер гри, діти, обираючи ролі дорослих, відтворюють та моделюють діяльну систему відносин у суспільстві [5]. Для розвитку психіки підростаючого покоління цей вид діяльності має незамінне значення, він є раціональним та економічним, легко нав'язує потрібні моральні норми та існуючі стереотипи. Гра впливає на смислову динамічну структуру свідомості, задіюючи водночас інтелектуальні, вольові та афективні процеси, тренує механізми регулювання і саморегулювання.

У теорії психоаналізу ігрова діяльність трактується як прояв несвідомого, інстинктів бажань, прагнень (З. Фройд), самоствердження та реалізації (А. Адлер) [11].

З інших позицій трактує явище гри філософ та культуролог І. Хейзінг, у своїй праці «Людина граюча» він обґрунтовує значення такого виду діяльності з багатовекторної позиції, відслідковуючи його у мистецтві, науці, філософії, військовій справі, політиці, юриспруденції [10]. Науковець значно розширює межі вивчення такого явища, зазвичай гру розглядають у межах дитячого віку і вважають її провідним видом діяльності у цьому віковому періоді. І. Хейзінг аналізує гру через призму становлення і розвитку культури людства, вважаючи, що вона притаманна всім людям, незалежно від віку. Культуру він розглядає як форму гри, саме остання є генетичною основою мистецтва. Головна ознака, притаманна грі – це наявність свободи вибору, що робить людину вільною.

Гра завжди наповнена подіями і передбачає перехід від реальності до уявного світу. Така обставина пов'язана з зміною стану і переходом у

нову якість, де є раптовість, випадковість, ірраціональність.

З психологічної точки зору проаналізував явище гри Е. Берн. Він називав нею серію послідовних прихованих додаткових транзакцій, які мали чітко передбачуване завершення [2]. Транзакція – це взаємодія, спілкування, одиниця співставлення однієї людини з іншою. Науковець, створивши «теорію гри», проаналізував різноманітні форми спілкування, визначив види ігор і поділив їх за певними категоріями, тим самим виявив усі практичні ситуації, у які потрапляє людина. Е. Берн виокремив три основних стани або архетипи поведінки: Батько, Дорослий, Дитина, вони всі одночасно присутні у кожній людині.

Ю. Лотман використав теорію гри для вирішення конфліктних ситуацій у сім'ї, він аналізує її як особливу модель дійсності, механізм плекання творчої свідомості. Він зауважує на пізнавальній цінності гри, вважає її засобом оволодіння різними життєвими ситуаціями, саме вона навчає різним типам поведінки.

У постмодернізмі гра є світоглядним методологічним принципом. Все може бути грою, або нею представлено. Якостей ігрового методу набувають також технології. Головне завдання такого виду діяльності – досягнення максимальної ефективності. Основна матрична форма гри – мовна [15]. При цьому гра цілком руйнує абсолютні моральні цінності та високі ідеали. Вона – ефективний засіб боротьби із тотальністю, диктатурою розуму та іншими утвореннями модернізму [4].

Ігровий елемент завжди присутній у культурі, проте він виконував у різні історичні епохи відмінні функції і набирав різних форм. Тому гра у постмодернізмі не тотожна ігровій моделі Й. Хейзінга, у сучасних уявленнях вона цілком позбавлена ігрового порядку і набуває інтелектуальності. У постмодернізмі реальність розглядається як комбінація різних мов та мовних ігор. Гра в постмодернізмі – це єдина універсальна цінність і константа, яка потенційно може стати основою парадоксальною цілісністю образу світу [8].

У Ж. Бодрієра гра як знак проходить чотири стадії розвитку: 1) відображення деякої глибинної реальності; 2) маскування та спотворення цієї реальності; 3) маскування відсутності глибинної реальності; 4) втрата зв'язку з реальністю. Також визначає три стадії, які вона проходить: ритуальну, естетичну та політичну [3].

На сьогодні актуальними залишаються проблеми вивчення природи гри, її пізнання, став-

лення знання до реальності гри, оцінки істинності знання, здобутого у грі. Отриманий ігровий досвід перевіряється і на моральну істинність.

М. Каган визначає гру як феномен культури, вона добровільно обирається людиною і здійснюється мимоволі. Кожному виду активності індивіда притаманний ігровий потенціал, який перебуває у латентному стані, за відповідних обставин він перетворює працю на гру і навпаки [7]. Тоді метою здійснення активності є процес діяння, а не результат. Така діяльність самомотивована, а Д. Узнадзе позначає її характеристикою свободи здійснення.

У культурному просторі особливе місце належить активності, яка займає проміжний стан між грою і працею. М. Каган до таких проявів суб'єктивності відносить ритуал, обряди, символічну поведінку [7]. Так, відбувається поєднання практичної доцільності дій і визначення оправданих цілей (соціальні, організацій, культурні, релігійні і ін.).

На думку М. Бахтіна: «Гра – це особливий вид комунікації, остання є актом творчої взаємодії комунікаторів. Грі, як особливому виду людської діяльності, властиві процеси діалогізму і полілогізму» [1]. Саме вказаний вид людської активності сьогодні активно використовується для вирішення ряду теоретичних та прикладних завдань, а у досвіді роботи Московського методологічного гуртка доведено ефективність використання ігрової діяльності у методології.

У визначених соціокультурних умовах виникають спеціалізовані моделі ігор, які ґрунтуються на потенціалі існуючої у кожного ігрової субстанції. Завдяки цьому з'являються гібриди форм людської активності, які у собі поєднують гру та працю (навчальні ігри, ділові ігри, спортивні ігри і т. ін.)

ОДІ (організаційно-діяльнісна гра) створена Г. П. Щедровицьким, і є інтенсивною формою вирішення міждисциплінарних комплексних проблем за участі фахівців із різних галузей. Специфіка такої гри полягає у тому, що кожний учасник створює своє власне відрефлексоване знання, долаючи етапи пошуку, напруги та відкриття. ОДІ передбачає обов'язкове використання методів активного мислення, тим самим позбавляючись стихійності і випадковості при вирішенні проблем та дає змогу кожному систематизувати своє мислення, виявити помилки та шукати нестандартні рішення.

ОДІ як різновид мислєдіяльності у своєму розвитку проходить три етапи:

- підготовчий – розробляються основний задум та концепція гри, формуються основ-

ні робочі цілі, розробляються оргпроекти, програми і плани гри, формуються команди організаторів, методологів і дослідників;

- основний – в ігровій формі здійснюються попередньо спроектовані і запрограмовані робочі процеси, які забезпечують виникнення продуктів і результатів, описаний етап має декілька функціональних фаз (спочатку всім учасникам гри повідомляється задум, основна концепція та робочі цілі, пропонується оргпроект, програма і регламент, потім розпочинається практичне входження учасників у гру, переробка та освоєння робочих та ігрових цілей, організація та самоорганізація ігрових груп, основним тут є самовизначення учасників і те, наскільки ефективно воно відбувається);
- цілеспрямованого, свідомого, рефлексивного і мислительного аналізу досвіду проведення гри та фіксація його у культурно-значущих формах – нормативних проектних, методологічних, науково-дослідних програмах [13].

Принципи організації ОДІ: присутність багатьох цілей, між якими виникають конфлікти, чим їх більше, тим ефективніша гра, тим більше продуктивних результатів вона дасть; створення хаосу з метою отримання наперед намічених результатів. Відтак ОДІ є системою самодіяльною, самоорганізованою і саморозвиваючою. Основний етап гри розгортається за такими основними фазами: увага організаторів і керівників спрямована на активізацію діяльності всіх учасників, це призводить до зіткнення ідей, думок, позицій, що передбачає конкуренцію, боротьбу за простір-час; самоорганізації, при цьому вирішуються дві взаємодоповнюючі задачі, мають організуватись внутрішньо- і міжгрупова взаємодії, утворитись комунікативний колектив, а також має сформуватись одна мислительна «мегамашина»; цілеутворення і проблематизація [13].

Головне завдання організаторів ОДІ – довести колектив до такої точки, коли всім стане зрозуміло, що засоби, методи мислення та мислительності, якими вони володіють, а також ті форми організації мислення і діяльності, які вони реалізовували, не вирішують проблеми. Цю ситуацію треба перекласти у культурно-значущі проблеми, розкласти їх на задачі і вирішити [13]. Такий момент має бути усвідомлений учасниками як об'єктивний стан речей, а не як їх некомпетентність чи професійна невідповідність. Тому треба створювати свої форми і методи колективної мислительності, так починає реалізовуватись третій принцип ОДІ – саморозвитку (починається третя фаза основного етапу).

Основним механізмом реалізації самоорганізації та саморозвитку є рефлексія. Вона у професійній роботі визначає умови та межі застосування знань, умінь і навичок, у колективній – констатує можливість мислительності. Кожен учасник має оволодіти під час ОДІ вміннями самоаналізу, взаємодопомоги, самокритики, самовизначення та саморозвитку, що неможливо без рефлексії.

Сьогодні гра сутнісно трансформувалась і набула нового смислового значення, захопивши всі сфери соціального життя: політику, мистецтво, освіту, бізнес, інформаційні технології, релігійні практики і т. ін. У грі поєднується реальне та нереальне. Щодо процесів мислительності, у яких водночас відбувається мислення (як ідеальна сутність) і діяльність (як реальна сутність) – гра відповідає умовам та особливостям здійснення колективної мислительності. Через задіяння рефлексивних процесів, результатами діяльності учасників ОДІ притаманна ефективність, системність та моральність.

#### Список використаних джерел

1. Бахтин М. М. Литературно-критические статьи / М. М. Бахтин. — 1986. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=3294685>.
2. Берн Е. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Е. Берн. — М.: Эксмо, 2003. — 576 с.
3. Бодрийяр Жан. Симулякри і симуляція / Ж. Бодрийяр. — К.: ОСНОВИ, 2004. — 230 с.
4. Гречко П. К. Концептуальные модели истории / П. К. Гречко. — М.: Логос, 1995. — 141 с.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М.: Педагогика, 1976. — 304 с.
6. История Древнего мира. — Том 2. // Расцвет древних обществ [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://lib.rus.ec/b/203238>.
7. Каган М. С. Философия культуры / М. С. Каган [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://nashaucheba.ru/v52442/?cc=1&page=10>.
8. Осипова Н. Студенческий словарь по культурологии / Н. Осипова // Редакторы-составители: Л. С. Чернов, А Турбина. — УРАГС [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.countries.ru/library/art/postmodernizm.htm>.
9. Спенсер Г. Синтетическая философия (в кратком изложении Говарда Коллинза) / Г. Спенсер. — К.: Ника-Центр, 1997. — 512 с.
10. Хейзинг И. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / И. Хейзинг. — М.: Прогресс, 1992. — 464 с.
11. Хьелл Л., Теории личности / Л. Хьелл, Д. Зиглер. — СПб.: Питер, 2003. — 608 с.
12. Шиллер Ф. Эстетика. / Ф. Шиллер. — К.: Мистецтво, 1974. — 360 с.
13. Щедровицкий Г. П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (1) / Г. П. Щедровицкий. — М.: Наследие ММК, 2004. — 288 с.
14. Gross K. Die Spiele der Menschen. Lend. — 1899. — 231 s.
15. Liotard J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. — Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 1984.
16. <http://uk.wikipedia.org/wiki/Іврит>.

**БРИГАДИР М. Б.**

### **ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ЭВОЛЮЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ И СУТЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*В статье осуществлено теоретический анализ становления и развития игры как вида деятельности, феномена культуры, методологического принципа организация пространства постмодерна и вида мыслительности. Описано исследование ученых относительно применения и значимости игровых технологий. Рассмотрены философский, методологический, педагогический и психологический подходы трактовки игровой деятельности.*

*Ключевые слова: игра, деятельность, культура, организационно-деятельностная игра, постмодернизм.*

**BRIGADIER M. B.**

### **ORIGIN, AND THE ESSENCE OF THE EVOLUTIONARY DEVELOPMENT OF GAMING ACTIVITIES**

*The article presents a theoretical analysis of the formation and development of the game as an activity, a cultural phenomenon, the methodological principle of postmodern space and a variety of thinking and action. We describe research scientists about the purpose and significance of gaming technology. Considered philosophical, methodological, psychological and pedagogical approaches interpretation of play.*

*Keywords: game, activity, culture, organizational-activity game, postmodern.*

Стаття надійшла до редколегії 07. 10. 2013 року.

УДК 159.9

**ВАСИЛЬЄВА Г. В.**

Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського

## **ГОМОСЕКСУАЛЬНІСТЬ ЯК ОБ'ЄКТ ПСИХОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ**

*У статті проаналізовано феномен гомосексуальної ідентичності, та його динаміку в історичному, культурологічному та соціально-психологічному контекстах. Визначено поняття ідентичності у рамках основних психологічних напрямів.*

*Ключові слова: особистісна ідентичність, гомосексуальність, об'єктні відносини.*

Дослідження гомосексуальності у вітчизняній та зарубіжній науці пройшли ряд етапів: від стигматизації і патологізації – до спроб феноменологічного опису явища. У наш час гомосексуалізм виключено зі списку психічних розладів, проте це питання продовжує викликати дискусії як серед вітчизняних учених, так і за кордоном. Більшістю фахівців визнано, що гомосексуальність не є хворобливим станом, девіацією, психічним відхиленням, не спричиняє за собою психопатологічних характеристик, не є соціально небезпечною формою статевої поведінки. Проте існує інша позиція. Так, Г. С. Кочарян наводить дані про те, «що вилучення гомосексуалізму з розряду патології супроводилось гальмуванням його досліджень і стало вагомим чинником, що перешкоджає його лікуванню». Ця обставина також перешкождала професійній комунікації фахівців з цієї проблеми [7].

Згідно Г. С. Кочарян, затишшя, що настало у дослідженнях, не було зумовлене якимись новими науковими доказами, що свідчать про те, що гомосексуалізм є нормальним і здоровим варіан-

том людської сексуальності [7]. Ця дискусія відображає неоднозначне відношення до гомосексуальності у сучасній вітчизняній науці і культурі у цілому, що визначає актуальність подальших досліджень у цьому напрямку.

Необхідність розробки цієї теми посилюється у зв'язку з тим, що у наш час тема гомосексуальності, ідентичності є досить широкою і піднімає пласт соціальних, культурних і психологічних проблем. У сучасному європейському й американському соціокультурному просторі відбувається помітна трансформація уявлень про варіативність сексуальної поведінки і гендерних норм. З одного боку, люди, що мають гомосексуальну орієнтацію, у зв'язку з суспільними і соціальними змінами все частіше легалізують свою гомосексуальність, з іншої – стикаються з соціальним несхваленням і стигматизацією.

Аналіз вітчизняної та зарубіжної літератури показує, що у прямій постановці проблема психології гомосексуальної ідентичності не розроблялась, хоча саме вона виявляється основним вузлом, де зосереджено основні питання: чинни-