

МОДЕЛІ АГОНІСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ЇХ ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ

Стаття присвячена особливостям моделювання безкомпромісної боротьби, їх філософсько-методологічним засадам та можливостям формалізації. Використані результати дисертаційного дослідження «Моделювання агоністичної діяльності (філософсько-методологічний аналіз)», викладені у третьому розділі. Наводиться велика кількість прикладів з історії військового протистояння та спорту найвищих досягнень, які виступили матеріалом для філософського узагальнення та логічної формалізації. В якості підсумку поданий алгоритм змагальної діяльності у безкомпромісній ситуації, який може бути використаний як для підготовки військовослужбовців, так і професійних спортсменів, так і будь-якою людиною, яка особисто цікавиться стратегіями успішної діяльності

Ключові слова: *філософсько-методологічні засади, теорія, модель, діалектика, формалізація, соціальний процес, суб'єкт-об'єктна та суб'єкт-суб'єктна ситуації, боротьба, філософія спорту*

Стаття презентує ті результати дисертаційного дослідження «Моделювання агоністичної діяльності (філософсько-методологічний аналіз)», які набули формалізованого вигляду. Власне філософські засади аналізувались у окремих статтях [14; 15] Під агоністичною діяльністю маються на увазі ситуації боротьби, що має принципово безкомпромісний характер. Такого роду приклади можна знайти в історії військового протистояння, а також під час сучасних спортивних змагань найвищого рівня.

Відразу зауважимо, що спорт у якості плацдарму для змагання між особами та цілими країнами видається куди кращою альтернативою у порівнянні зі з'ясуванням стосунків на полі бою. В той же час не можна вдаватись до намагання відкинути ідею змагання та боротьби зі сфери людського світогляду остаточно. Спроба редукувати боротьбу до різновиду незмагального спілкування, характерне для комунікативної філософії, здатне привести хіба що до спрощеної картини. Це не виховання якоїсь нової неагресивної культури спілкування, а набуття навичок не помічати очевидне, відкидати змагання та боротьбу, якими пронизане наше існування на всіх рівнях – від біологічного еволюційного до соціально-економічного і духовного. Очевидно, що поточна мода на комунікативну філософію та негативний асоціативний ланцюг «боротьба → діалектика → радянська філософія» сприяють формуванню ціннісних установок, орієнтованих на діалоги, дискурси, компроміси. Проте в методологічному плані будь-яка обмеженість веде до крайності, що в процесі подальшого розвитку переходить у свою протилежність. Другу Світову війну розпочала не лише фашистська Німеччина, але й ті, хто намагався з нею домовитись, даючи майбутньому агресору час та впевненість у власних силах – а згодом уже не просто час, але й ресурси та технології розділеної та поглиненої Чехословаччини, яка спочатку переважала сусіда у військовому відношенні і могла особисто загасити майбутню пожежу у випадку твердої позиції союзників [27, 15 – 30]. Прагнучи не забувати уроки минулого, які набули такої актуальності у наш час, звертаємо увагу на проблему дослідження безкомпромісної боротьби. І хоча в роботі використані формально-логічні засоби, в методологічному плані її варто віднести до парадигми діалектичної. Останньої не варто боятись. Скоріше небезпеку для вітчизняного філософа становить підсвідома тоталітарна установка, що спокушає вдатися до крайнощів, створивши нового кумира із парадигми комунікативної.

Причому ідеї боротьби не позбавлені і погляди, які лежать в основі багатьох концепцій сучасної західної філософії. Мова йде про філософію І. Канта. Наведемо коментар М.А. Булатова з приводу відповідних місць «Ідеї всесвітньої історії...»: «Замечательной чертой философии истории Канта является диалектическое понимание развития. «Средство, которым природа пользуется для того, чтобы осуществить развитие всех задатков людей, – это антагонизм их в обществе, поскольку он в конце концов становится причиной их законосообразного порядка. Под антагонизмом я разумею здесь недоброжелательную общительность людей, т.е. их склонность вступать в общение, связанную, однако, с всеоб-

щим сопротивлением, которое постоянно угрожает обществу разъединением». Кант видит источник этого в «человеческой природе». Человек, с одной стороны, имеет склонность общаться с себе подобными, ибо в таком состоянии он больше чувствует себя человеком, то есть чувствует развитие своих природных задатков. С другой стороны, ему присуще стремление к уединению, изоляции, необщительность, желание всё сообразовать со своим разумением и сопротивляться другим. Это сопротивление пробуждает все силы человека, заставляет его преодолевать природную лень. «Здесь начинаются первые истинные шаги от грубости к культуре, которая, собственно, состоит в общественной ценности человека». Без необщительности, корыстолюбия все таланты человека в условиях жизни аркадских пастухов остались бы нераскрытыми, неразвитыми. Будь люди кротки как овцы, они не поднялись бы выше уровня домашних животных. Итак, «человек хочет согласия, но природа лучше знает, что для его рода хорошо; и она хочет раздора. Он желает жить беспечно и весело, а природа желает, чтобы он вышел из состояния нерадивости и бездеятельного довольства и окунулся с головой в работу и испытал трудности, чтобы найти средства разумного избавления от этих трудностей» [10, 153 – 154]. Таким чином комунікація може бути недобррозичливою, хоча і невід’ємною для людини ознакою.

В той же час мова жодним чином не йде про те, що боротьба має завершуватись деструктивно. Обеззброїти опонента, не означає його знищити. Той, хто зазнав поразки, може потрапити до рук переможця – але перемога не прирівнює «можеш робити з ним, що хочеш» до «знущайся» або «нищ». Цікавий приклад в цьому плані можна знайти у сучасній дитячій літературі. Цикл славетних романів Дж. Ролінг (професійного педагога, яка ставила мету написати своєрідну «Педагогічну поему», показавши психологію дітей семи вікових груп), завершується повчальною інтригою. Втілення розуму, професор Дамблдор, будучи одним із ключових позитивних героїв циклу, помиляється саме у тому, що слідом за усіма дивиться на боротьбу за так звану «Старшу чарівну паличку» не крізь призму змагання. Вважаючи, що паличка визнає своїм господарем того, хто вбив попереднього власника, він у безвихідній ситуації дозволяє професору Снейпу вбити себе, аби дати йому в руки вирішальний засіб для остаточної перемоги. Втім навіть не припускає, що господарем палички давно вже став студент Драко Мелфой; який, обеззброївши Дамблдора, тобто перемигши його, на вбивство, як директор і прогнозував заздалегідь, не наважився [33, 607 – 629].

Серед особливостей, виокремлених у попередніх дослідженнях:

- у ситуації відсутності парадигми або єдиної теорії їх роль може виконати модель, яка має достатнє репрезентативне значення;
- створення моделі відбувається у кілька етапів аж до надання їй формалізованого вигляду;
- обов’язкове набуття моделлю, як певного роду теорією соціальної взаємодії, операціонального статусу;
- незалежність або практична, умовна незалежність суб’єктів соціальної дії (на рівні індивідів) один від одного. Що визначає взаємну непередбачуваність стратегій їх поведінки і відповідає постнекласичній картині із кількома незалежними джерелами активності в системі або взаємодії кількох незалежних систем;
- принципові складності із врахуванням мотивації суб’єкта дії. При тому, що сама мотивація є ключовою характеристикою людської діяльності;
- несумісність реалізації вимог об’єктивності та загальності наукового знання у ситуації побудови моделі людиномірного процесу. Мова йде про те, що у ситуаціях, характерних для природничих досліджень, загальне положення відображає об’єктивну закономірність – тоді як під час аналізу людських дій загальним правилом є саме суб’єктивність намірів актора, через що рідкісні випадки (саме з елементом випадковості!) суб’єкт-об’єктних ситуацій майже не можуть повторитися (переможений зробить все, аби уникнути такого стану справ, за якого його власні дії були нічого не варті, через що сам він розглядався переможцем як безпечний і прогнозований об’єкт впливу);
- проблема непрозорості та самонепрозорості суб’єкта.

У відповідності із цими особливостями будуватимемо формалізовану модель агоністичної діяльності, яка може (за умов подальшого змістовного наповнення) стати основою моделі соціальної взаємодії у більш широкому значенні.

Варто зазначити, що із методологічної точки зору ми отримуємо не приклад, а елементарну складову вирішення більш широкої проблеми моделювання соціальних процесів в умовах постнекласики. І, як ми покажемо нижче, вона має базуватися саме на таких прикладах — військових та спортивних. Довільного вибору чи звуження розуміння філософсько-методологічної проблеми при цьому не відбувається.

Зокрема, якщо вести мову про проблему внутрішнього світу людини, яку часто пов'язують із терміном «мотивація», то вихідним пунктом дослідження є саме утримання від спроб визначення мотивації. Висловлюючись термінами Е. Гусерля, у нашому дослідженні практикується «епохе» щодо суджень про конкретну мотивацію суб'єкта соціальної дії. Причому під таким суб'єктом мається на увазі індивід, а не соціальні інститути або соціальні ролі. Останні є саме тим, на що перетворюється індивідуальний та неповторний суб'єкт під дією методів узагальнення, які в соціології набувають характеру усереднення. Звичайно, зведення соціуму до інститутів та ролей є однією із теоретично можливих методологічних установок, проте ми її не поділяємо і ставимо собі за мету створити модель, яка б потенційно враховувала усю повноту мотивації будь-якого індивіда. Тут ми фактично приходимо до парадоксу: для того, аби не обмежуватись окремою гіпотезою щодо визначення внутрішнього світу людини, ми враховуємо, що він здійснює істотний вплив на людську діяльність, але у формалізованій моделі не конкретизуємо жодних механізмів такого впливу. Схожий парадоксальний підхід використовував свого часу Т. Парсонс, який зазначав: «Один из парадоксов подхода, использованного в теории действия вытекает из этого отказа заниматься внутренней структурой. Этот парадокс заключается в том, что, делая весь упор на структуру, теория действия описывает актора так, что временами кажется, будто он вообще не имеет никакой внутренней структуры» [31, с. 473].

Терміном для позначення повноти внутрішнього світу людини (не обов'язково у вигляді системи, як бачив це Т. Парсонс), на нашу думку, може бути, наприклад, індивідуальна проста субстанція, у розумінні Г.В. Ляйбніца.

Останній термін особливо прийнятний, оскільки Г.В. Ляйбніц будує модель взаємодії монад, зокрема розумних монад, на загально-філософському та онтологічному рівні у своїй «Монадології». Проте вирішити проблему взаємодії незалежних джерел активності та цілепокладання він не може, оскільки знаходиться у рамках класичного ідеалу раціональності і змушений зняти це питання, домисливши Супермонаду та принцип наперед встановленої гармонії, і фактично перетворивши багато монад на одну субстанцію.

Проте розвиток наукового знання, який призвів до розширення філософсько-методологічних установок та засад раціонального мислення в цілому, втілюється, зокрема, у більш широке, некласичне розуміння самого ідеалу раціональності. Еволюція відкритих систем виявляється пов'язаною з дією атракторів, які певною мірою порушують принцип всезагального зв'язку, роблячи певні зв'язки привілейованими. Результатом цього стає те, що замість дисипації під дією ближніх зв'язків на певний час виникають складні структури під впливом атрактора. Цей приклад уже показує, що некласична наука в подальшому вимагатиме нової діалектики, як некласичної теорії розвитку.

Модель Монадології Г.В. Ляйбніца ще складніша, оскільки взаємодія навіть двох монад аналогічна взаємодії двох систем, не пов'язаних між собою, із власним принципом розвитку всередині. Це аналогічно моделі зіткнення двох Всесвітів із власним набором законів природи у кожному з них. І питання полягає у тому, чи можливо без домислювання спільного для них принципу створити хоча б якусь модель їх взаємодії.

Постановка питання у такому вигляді стала можливою не так давно і самим Г.В. Ляйбніцем в такий спосіб розглядатись не могла. У нашому дослідженні увага звертається на те, що його можна частково вирішити на соціальному полі. Проте величезна складність самої постановки питання (інтерація двох «непрозорих» один для одного суб'єктів) зумовлює те, що всі інші аспекти і параметри моделі мають бути максимально спрощені. Причому ми не торкаємось онтологічного аспекту — суб'єкти зі своєю мотивацією та внутрішнім

світом в цілому можуть виявитися проявами певної загальної закономірності — але на практиці за умов обмеженого часу та нестачі інформації зазирнути в душу іншому або прочитати його думки і напевно та однозначно спрогнозувати подальший розвиток подій видається проблематичним.

Таким чином, філософськими засадами побудови моделі агоністичної (змагальної) діяльності є:

- постнекласична наукова раціональність;
- Монадологія Г.В. Ляйбніца.

Методологічними засадами моделі є:

- класична раціональність (це не містить жодного протиріччя, оскільки некласичне у науковому мисленні завжди є розширенням класичного, а саме про наукові ідеали і йде мова) — у зв'язку з тим, що відбувається певною мірою штучне повернення до класики, можливо, варто вести мову про квазікласику;

- примітивізм;
- біхевіоризм (причому не такий, що намагається зрозуміти мотивацію через дослідження зовнішніх проявів, і не такий, що мотивацію відкидає, а такий, що визнає її в якості суттєвого параметру моделі, але такого, що не може бути жодним чином аналітично виражений, а отже постає для дослідника потужним, змінним, випадковим фактором);

- математичний мінімалізм (аналізується переважно взаємодія двох суб'єктів). Звернемо увагу на те, що приклад із поединком, до якого редукується соціальне протистояння у нижче наведеній моделі, цілком природно постав ще на рівні кодифікації міжнародного права щодо ведення війн. За результатами Гаазької мирної конференції 1898 року, зокрема склалось таке розуміння ситуації перемовин, коли «... роль государств-посредников на поминала роль секундантов во время дуэли, что подчеркивало аналогию между войной и дуэлью, а также между правом войны и дуэльным кодексом» [28, 38];

- соціальний редукціонізм (наводяться приклади із тих галузей людської діяльності, у яких цілепокладання є хоча б іноді очевидним до банальності — військова діяльність та спорт найвищих досягнень — хоча це не заважає військовим та спортсменам вдаватись до цілої низки хитрощів та інтелектуальних прийомів задля досягнення цієї мети).

Конкретним вирішенням поставленого питання стають ті ситуації, у яких мотивація тимчасово обмежена фізичною можливістю (боєць залишився без зброї у руках на відстані досяжності для зброї ворога)

Прихильники фрейдизму або прагматизму можуть розширити наявну модель, витлумачивши мотивацію конкретно по З. Фрейду, Ч. Пірсу, У. Джемсу. Це конкретизує та ускладнить її якісну інтерпретацію (що навряд чи слушно у межах нашого дослідження), але звужить логічну модель кількісно. В наявному вигляді вона є загальною схемою для потенційно можливих інтерпретацій

Ще одним аспектом, до якого варто звернутись, перш ніж розпочати побудову моделі агоністичної діяльності, є питання епістемологічних та ціннісних аспектів філософії спорту.

Ще Аристотель, роз'яснюючи питання щодо прагнення до щастя в якості піклування людини про саму себе, намагався відмежувати діяльність з приводу інтелектуального та етичного самовдосконалення від задоволення заради задоволення. У «Нікомаховій етиці» він висловлюється наступним чином: «... не в развлечениях заключается счастье, ведь это даже нелепо, чтобы целью было развлечение и чтобы человек всю жизнь работал и терпел беды ради развлечений. Ведь, так сказать, ради другого мы избираем все, за исключением счастья, ибо счастье и есть цель. А добродетельное усердие и труд ради развлечений кажутся глупыми и уж слишком ребячливыми...» [3, с. 280]. Особливо варто звернути увагу на те, що мова йде про важку роботу. Тобто це формулювання може бути віднесене або до професійних спортсменів (висловлюючись сучасною мовою), або до спортивних фанатів, які витрачають гроші, зароблені на своєму основному місці роботи, заради можливості, наприклад, підтримати улюбленого спортсмена або команду під час їх виступу за кордоном.

Піднімаючи у своєму дослідженні питання філософсько-методологічних засад вивчення явищ боротьби, зокрема спортивної, ми звертаємо увагу на ті ціннісні аспекти, з огляду на які професійна спортивна діяльність є більше ніж виправданою, і навіть потрібною,

в соціальному та етичному плані. Такою, яка постає не лише задоволенням заради задоволення, а є важливою сферою докладання найсерйозніших, ледь не надлюдських зусиль, професіоналами найвищого рівня. В такому випадку термінологічно мову варто вести про «спорт найвищих досягнень», який розуміється в якості змагання, що відбувається на рівні:

- економічного протистояння держав;
- технологічного протистояння науковців та інших фахівців, які працюють у спортивній сфері;
- методологічного та методичного протистояння тренерських штабів та аналітичних груп;
- організаційного протистояння служб забезпечення;
- психологічного та творчого протистояння видатних особистостей-спортсменів.

Результати цього протистояння мають наслідки:

- методологічного характеру (вивчення та практичне освоєння способів побудови успішних стратегій людської діяльності);
- педагогічного і виховного характеру по відношенню до тих, хто орієнтується на приклади визначних досягнень, зокрема молоді;
- компенсації потягу до агоністичної (змагальної) діяльності, характерного для людини, як біологічного організму, без пролиття крові, і навіть опосередковано, – через окремих представників, спорідненість із якими відчуває глядач;
- економічного характеру (створення відповідної кількості робочих місць);
- іноді культуротворчого характеру, коли певна спільнота або населення держави інтегрується навколо відповідних спортсменів, команд та їх досягнень (чи, навіть, пам'яті про їх досягнення). Найвищим рівнем тут може бути безпосередній внесок спорту у формування національної самосвідомості та само ідентифікації.

Стосовно ж галузі спеціально епістемологічного вивчення спорту, в опублікованій у 2003 р. у Лондоні комплексній оглядовій статті [29] її автор, Уільям Морган, зазначає, що «вона [епістемологічна галузь філософії спорту] досі слабо досліджена – непрямою ознакою цього слугує відсутність будь-яких суперечок щодо неї». Проте у рамках вітчизняної філософсько-методологічної традиції (В.С. Стьопін, І.С. Добронравова) з позицій постнекласичного типу наукової раціональності ми можемо виокремити принаймні два суто епістемологічних аспекти дослідження спортивної боротьби:

- по-перше, це проблема трансляції досвіду від тренера до спортсмена;
- по-друге, це питання взаємозв'язку знання і досвіду у ситуації, значення найменшої помилки у якій зростає астрономічно.

Обидва випадки принципово відрізняються від наукової дослідницької практики, де рівень досвіду та теоретизування формально вирізнені (як теоретичний та емпіричний рівні пізнання). У спорті зв'язок досвіду та ідеї не завжди формально виявлений, що потребує спеціальної дослідницької уваги. Фактично, на епістемологічному рівні ми констатуємо рідкісне перманентне явище взаємоперетікання досвіду та ідеї.

1. Аналіз соціальної боротьби засобами логіки висловлювань

1.1. Розпочнемо із арифметичної формули взаємодії двох незалежних суб'єктів. Досягнення бажаного результату у суспільній діяльності або конкретно у спортивному змаганні для окремого учасника визначаємо за формулою $R = X - Y$; де X – сукупність дій, зусиль, загалом цілеспрямованої активності того учасника, очима якого дослідник здійснює аналіз та формалізацію при створенні моделі ситуації (в подальшому просто **УЧАСНИК**); Y – протилежні зусилля іншого учасника (в подальшому **ОПОНЕНТ**) або й кількох опонентів (якщо кожного з них є сенс розглядати окремо, то рівняння може бути подовжене й набуде вигляду $R = X - Y_1 - \dots - Y_n$, де n – кількість опонентів, дії яких враховуються моделлю); R – результат, досягнутий **УЧАСНИКОМ** за підсумками докладених зусиль в проаналізованій ситуації (вищенаведений спосіб формалізації, звичайно, має сенс лише для ситуації соціальної, яка характеризується наявністю активно діючих опонентів)

$Y = 0$	суб'єкт-об'єктна ситуація
$Y > 0$	суб'єкт-суб'єктна ситуація (навіть якщо $X > Y$, вплив ОПОНЕНТА заважає УЧАСНИКУ гарантовано досягти мети або реалізувати власні зусилля повною мірою)
$Y < 0$	суб'єкт-об'єктна ситуація, яка склалася через несподівану помилку ОПОНЕНТА, і або передає нам контроль над ситуацією, або прискорює досягнення результату, якщо ситуація і до цього була суб'єкт-об'єктною (наприклад, замість запланованого мату у три кроки – мат у два)
$X = 0$	об'єкт-об'єктна ситуація

При цьому дії УЧАСНИКА, спрямовані на досягнення якісних змін, зокрема перемоги у змаганні, можуть нескінченно додаватись кількісно без жодного принципового результату, за умови, що відповідна кількість зусиль компенсуватиметься діями ОПОНЕНТА. Тоді бажаний кількісно-якісний перехід може так і не відбутися, ситуація залишиться суб'єкт-суб'єктною. Прикладом є підготовка школяра до вступу до ВУЗу. В залежності від поточних правил він мусить докласти зусиль, аби набрати певний середній бал атестату, або досягти визначеної високої оцінки з окремих предметів, або зібрати гроші для платного навчання, або і кілька умов разом. При цьому діями, які порушують його стратегію абітурієнта, будуть ті, які безпосередньо заважають досягти конкретного показника – наприклад, вчитель принципово не бажає ставити зі свого предмета необхідну оцінку (тоді будь-які зусилля із вивчення самого предмету замість розмови із вчителем або, якщо знадобиться, переходу до іншої школи, залишатимуться безглуздими і являтимуть лише ілюзію прагнення результату).

Для великої кількості людей аналогічний процес відбувається при спробі створення передумов синергетичного процесу – частина соціуму або окремої соціальної групи своїми діями певний час зводить нанівець зусилля, спрямовані на соціальну трансформацію. Суто кількісний спосіб отримання перемоги можливий в тому випадку, коли УЧАСНИК має настільки значні ресурси, що здатен “продавити” спротив ОПОНЕНТА (для військового поединку, наприклад, зламати йому зброю або захисні обладунки власним потужним ударом; чи виявитися вище в усіх без винятку техніках фехтування, якими той володіє тощо). За таких умов суб'єкт-суб'єктна ситуація є насправді прихованою суб'єкт-об'єктною, і переростання переваги в перемогу є лише питанням часу. Проте якщо часу обмаль або обидва учасники поединку мають шанс досягнення результату, бо володіють прийомами, невідпорними за певних умов, тоді починається взаємний пошук реального здійснення цих умов – і від арифметичного аналізу кількісної складової соціальної боротьби мусимо скористатися засобами формально-логічними.

Спочатку розмежуємо чотири логічно можливі типи інтерсуб'єктивної взаємодії:

- суб'єкт-суб'єктну («SS»);
- суб'єкт-об'єктну («SO»);
- об'єкт-суб'єктну («OS»);
- об'єкт-об'єктну («OO»).

Остання, безперечно, визначається певною мірою умовно. У тих же випадках, коли наша пізнавальна діяльність є суто констатуючою, і дослідник не може чи не бажає активно впливати на об'єкт свого дослідження, якраз і має місце відношення, яке можна назвати навіть об'єкт-об'єктним. Наприклад, вивчення непереборних природних явищ чи таких, на які ми не здатні реально вплинути, але які перманентно впливають на нас (або ж узагалі принципово споглядальна світоглядна позиція за прикладом давньогрецької не-утилітарної фізики). Для суспільствознавства це в першу чергу історичний розріз. Єдиним виходом стає побудова об'єкт-об'єктної моделі, що передбачає лише пояснення, але не активне перетворення. Проте подальше перенесення такої моделі із історичної площини на рівень сучасних соціальних процесів (тим більше суспільних прогнозів) здатне утворити

хіба що утопії та непорозуміння. Як би глибоко ми не намагалися проаналізувати мотиви поведінки окремої історичної особистості чи рушійні сили розвитку цілої цивілізації, цей аналіз не здатен вичерпати можливостей та непередбачуваності реально діючого суб'єкта:

- сам принцип об'єктивного аналізу, пов'язаний із дією закону достатньої підстави, просто не має відношення до пізнання активної цілеспрямованої діяльності іншої особистості (та і своєї власної, якщо розглядати людину як невичерпний мікрокосм або принаймні врахувати момент існування підсвідомості). І навіть якщо на рівні крайнього натуралізму та детермінізму обмежитися поглядом на людський мозок, як на засіб переробки зовнішніх емпіричних даних, кількість цих даних та процеси самоорганізації, самонавчання та самовдосконалення не дозволяють нам побудувати об'єктивний прозорий причинно-наслідковий ланцюг передбачуваної поведінки іншої розумної істоти. Це не означає відмови від принципу історизму, але, як демонструє ще К. Поппер, прогнозування у суспільствознавстві на базі історичних узагальнень трансформує його в історицизм [32]. Тоді як у природознавстві об'єкт-об'єктна модель зі зростом наших практичних можливостей або удосконаленням теорії може стати основою для експериментальної перевірки та прогнозування, тобто створення класичної суб'єкт-об'єктної моделі);

- з іншого боку для наукового аналізу неприпустимою буде і відмова у суспільствознавстві від закону достатньої підстави. Це напряду приводить до такої картини світу, де кожна особистість є причиною-в-собі. На практиці суспільствознавець змушений замість неї використати об'єкт-об'єктний аналог, який базується на попередньому історичному досвіді. Але навіть надскладна формалізована багатофакторна модель, перенесена з минулого в сучасне для прогнозування майбутнього, отримавши суб'єктне наповнення (тобто торкаючись живих людей), починає «розхитуватись», «розповзатись», «розпливатись», вимагаючи постійного коригування та не даючи змоги сформулювати науково виважений прогноз, що наближався б за своєю достовірністю до природничого (у природознавстві подібні ускладнення теж можливі, але за умов вивчення процесів, що самоорганізуються та саморозвиваються).

Експериментальна та прогностична діяльність вченого-природничника та згодом винахідницька діяльність інженера обертається навколо класичної суб'єкт-об'єктної ситуації (некласичної та постнекласичної науки ми в даному порівнянні не торкаємось). Цікаво, що монадологія Г.В. Ляйбніца дозволяє для цього випадку перекинути місток між природничим та суспільним знанням, завдяки тому, що сам Г.В. Ляйбніц не здійснює принципного розмежування явищ на ті, що діють на основі причини-в-собі, та ті, які можуть бути зрозумілі виключно на підставі закону достатньої підстави. Рівень прояву власної цілеспрямовуючої діяльності зростає з ускладненням живих істот аж до розумних та духовних. Тоді діяльність окремої людини лише іноді, за особливих конкретних умов, все-таки може відповідати закону достатньої підстави, хоча переважно і залишається для інших до кінця непізнаваною монадою, причиною-в-собі. Такі моменти ідеалізації й об'єктивації суб'єкта не є об'єктивно незалежними та універсальними, а визначаються, наприклад, нашим знанням згаданої людини, її звичок, уподобань тощо (які до того ж можуть поступово або й раптово змінюватися), а також нашим професійним досвідом – знанням ситуацій, у яких інший залежатиме від нас, тобто постане об'єктом (у певному аспекті, що нас цікавить). На макрорівні це означає такий збіг обставин, коли дослідник може із впевненістю передбачити подальший розвиток суспільного явища. І якщо при побудові будь-якої об'єкт-об'єктної та суб'єкт-суб'єктної моделей (а також, звичайно, і класичної суб'єкт-об'єктної моделі у природознавстві) системний метод є провідним, то в даному випадку (для визначення суб'єкт-об'єктного аспекту соціальної моделі) він може виступити лише в якості допоміжного. За рахунок об'єкт-об'єктної моделі (тобто історичної, якщо ми ведемо мову про суспільствознавство) він визначає перелік аспектів, за яких здійснюється оцінка ситуації, тоді як сам по собі не здатен вийти за межі моделі суб'єкт-суб'єктної і дає лише імовірнісні результати. Можливість перетворення приблизної оцінки на науково гарантовану практичну суб'єкт-об'єктну дію з'являється після констатації настання однієї з вищезгаданих еталонних ситуацій, які не стільки аналізуються у вигляді системи, скільки накопичуються у якості колекції мінливого особистого досвіду. Тоді як вміння створювати

багатофакторні моделі соціальних процесів дозволяє поглянути на ситуацію з різних боків та врахувати максимальну кількість аспектів, отримати більше інформації, але не забезпечує досягнення об'єктивного соціального знання.

І нарешті, об'єкт-суб'єктна ситуація перманентно виникає як зворотній бік суб'єкт-об'єктної під час соціальної боротьби (зокрема військових дій чи спортивного змагання), коли людина сама стає об'єктом невідпорного впливу і змушена підкоритись волі іншого. Зрозуміло, що суб'єкт переважно спрямовує власну активність на уникнення подібних випадків. Але з іншого боку, існує і приклад перетворення об'єкт-суб'єктної ситуації на світоглядну і відповідно, бажану – це релігія. Але у цьому дослідженні ми не торкатимемось комплексу релігійних питань.

Для спортивного змагання об'єкт-суб'єктна ситуація веде до поразки, суб'єкт-об'єктна – до перемоги, суб'єкт-суб'єктна залишає питання невизначеним, імовірнісним, об'єкт-об'єктна означає фізичну неможливість суперників вплинути один на одного. Перемога, за такої термінології – це ситуація, за якої суб'єкт, у боротьбі з іншим суб'єктом, чинить із ним як із об'єктом (тобто знаходить слабе місце – умовну чи безумовну можливість трактувати принаймні один з аспектів діяльності опонента як такий, що має об'єктні властивості – повторюваність, передбачуваність, несамостійність тощо).

1.2. Створення моделі у природознавстві за класичного ідеалу раціональності відповідає картезіанському методу і йде шляхом поступового ускладнення. Спочатку формалізується один аспект досліджуваного явища, потім вивчається та додається до нього наступний тощо. Кожного разу модель може бути співвіднесена з оригіналом – особливо наочно це здійснюється шляхом прогнозування на основі наявної моделі. У разі невідповідності йде пошук чергового невивченого аспекту. І на практичні дії ми зважуємось тоді, коли на нашу думку, модель є достатньо складною та адекватною реальному об'єкту та поставленій перед нами меті.

Модель соціального процесу або явища не дозволяє навіть чітко відокремити у часі сам процес дослідження від активної діяльності, ефективність якої і є метою дослідження – оскільки людина безперервно знаходиться під впливом інших активно діючих суб'єктів. Спортивний різновид несе вже певну дискретність (хоча в перерві між змаганнями боротьба продовжується на рівні тренувального процесу). Але головна відмінність полягає в іншому спрямуванні процесів спрощення та ускладнення при створенні моделі. Зустріч із невідомим суб'єктом змушує нас припустити, що він здатен на будь-що, тобто ввести максимальний рівень складності. Після цього здійснюється низка спрощень, в результаті яких ми нарешті зважуємось на практичні дії щодо свого опонента. Основні етапи створення моделі:

- використання універсальної аналогії із самим собою – ми готуємо перелік суб'єкт-об'єктних та об'єкт-суб'єктних ситуацій, які могли б утворитися за наявних умов, якби на місці опонента були б ми самі. При цьому варто врахувати речі, які згадана людина робити зобов'язана, тобто її об'єкт-суб'єктні ситуації – відповідно можна отримати перший перелік ситуацій суб'єкт-об'єктних щодо неї;

- використання аналогій зі схожими людьми, з якими ми вже мали справу та знаємо, що від них очікувати – перелік суб'єкт-об'єктних та об'єкт-суб'єктних ситуацій поповнюється (хоча деякі з них можуть бути зняті, якщо ми, наприклад, погодимось, що така людина ніколи не вчинить того, що на її місці могли б зробити ми самі);

- накопичення досвіду спілкування, який відкриває нам нові шляхи впливу та можливості небезпеки (знову деякі попередні суб'єкт-об'єктні та об'єкт-суб'єктні ситуації можуть бути зняті, але скоріш за все їх загальна кількість зростає, якщо ми самі не будемо занадто самовпевнені);

- зрештою крізь образ суб'єкта, з яким ми маємо справу, ніби просвічує ціла низка об'єктних характеристик. Тобто кількість інформації збільшується, але модель спрощується, приводячи нас до можливості не лише уникнути впливу іншого, але і вдало та свідомо вплинути на нього. І на практичні дії ми зважуємося тоді, коли фіксуємо наявність суб'єкт-об'єктної ситуації (якщо, звичайно, опонент не ввів на в оману чи не встиг змінитися настільки, що згадана ситуація перестала для нього бути суб'єкт-об'єктною).

Для окремого спортсмена цей процес неодноразово повторюється і може тривати протягом всієї кар'єри. Як зазначав у 1927 році напередодні резонансного Нью-Йоркського турніру третій чемпіон світу з шахів Х.Р. Касабланка «Тогда я ничего не знал практически о своих противниках, но тогда у меня была огромная работоспособность. Теперь я знаю своих противников насквозь, но — уввы! — у меня нет уже той работоспособности. Тогда я был очень нервен и легко приходил в волнение. Теперь я хладнокровен, и никакая неожиданность не потрясёт меня. В итоге: теперь у меня больше опыта, но меньше сил» [2, с. 218].

Якщо провести паралелі з грою команди, то перед тренером стоїть у першу чергу це завдання спрощення-розпізнання суперника та його тактики, збільшення еталонних ситуацій в арсеналі своїх підопічних. В той час як перед гравцем постає практична складність, пов'язана з постійним «переключенням» між диз'юнктивною та кон'юнктивною оцінками. В ситуації динамічної гри та обмеженого часу, коли рішення та дія майже збігаються, збільшення кількості еталонних ситуацій завдяки поступовій розшифровці тактики опонента (те що для тренера є спрощенням) для спортсмена означає збільшення кількості інформації та тих аспектів, які мають бути враховані (диз'юнкція, як математичний максимум). Але розпочинаючи з моменту, коли реалізація гравцем еталонної ситуації стає реальною (або наближається небезпека досягнення такої ситуації опонентом), має відбуватися миттєва зміна оцінки ситуації за принципом кон'юнкції — тобто цінністю стає врахування мінімальної кількості аспектів (відбувається своєрідна редукція). Якщо звернутися до прикладу з хокейним поєдинком, то гравець, який переміщується згідно із загальнокомандною тактикою та із урахуванням позірних намірів противника, знаходиться в суб'єкт-суб'єктній ситуації. Еталонною ситуація стає тоді, коли безпосередньо для нього стає досяжною шайба. Якщо мова йде про захист, то не можна пустити її собі за спину, бо опинишся в об'єкт-суб'єктній ситуації (яка від тебе не залежить). І якщо до моменту боротьби за шайбу гравець мав урахувувати максимум переміщень та намірів партнерів й опонентів, то тепер він не може собі дозволити навіть звертати увагу на дії свого противника — тільки на шайбу, якою слід заволодіти (на недостатньо швидкому переключенні уваги з максимуму на мінімум ґрунтується принцип обманних рухів, завдяки яким захисник сам себе прибирає з траєкторії просування нападника). Але як тільки шайбу відібрано та віддано партнеру або просто вибито, знов повертається необхідність максимального врахування всіх можливостей (на це звертав увагу славетний радянський воротар В. Третьяк, коли зауважував на тому, що найважче не відбити шайбу, а бути готовим після цього парирувати наступну). За достатньо швидкої гри спортсмен знаходиться у стані переключення з диз'юнкції на кон'юнкцію, з максимуму на мінімум і навпаки, перманентно. При цьому людина, яка психологічно тяжіє до диз'юнктивних оцінок, краще гратиме у захисті, а до кон'юнктивних — у нападі (де більший шанс заволодіти шайбою чи м'ячем та особисто вирішити питання набору залікових балів). Деякі змагання побудовані за принципом переваги кон'юнкції — наприклад, більярд та снукер, де гра по лузі являє собою суб'єкт-об'єктну ситуацію, не реалізація якої часто автоматично перетворюється на об'єкт-суб'єктну, де по лузі гратиме опонент (диз'юнктивним елементом тут є врахування такого виходу після удару, який не віддає шар опоненту або ставить снукер — хоча під час власної атакуювальної серії це далеко не завжди можливо).

Але для будь-якого виду спорту справедливим є те, що реалізація еталонних ситуацій є одним із визначальних факторів майстерності та професіоналізму (наприклад, широко відомо, що у шахах відпрацювання техніки ендшпілю, який часто із таких ситуацій і складається позитивно впливає на рівень гри спортсмена в цілому [1]).

1.3. Узагальнена схема боротьби мінімум двох соціальних суб'єктів має для кожного з них вигляд диз'юнкції варіантів, кожен з яких являє собою кон'юнкцію аспектів. Змагання деталізується методом аналізу на варіанти. І якщо згідно картезіанському вченню про метод [11] критеріями оцінки елементарних складових (а отже свідченням досягнення елементарного, базового рівня поділу) є ясність та очевидність, то в нашому випадку критеріями адекватного і придатного для подальшого використання на практиці поділу змагання на варіанти будуть наявність серед цих варіантів усіх трьох різновидів (об'єкт-об'єктний для спортивного змагання не враховуємо):

С. Женжера. Моделі агоністичної діяльності та їх теоретичне підґрунтя

- «SO» (суб'єкт-об'єктних), тобто тих, які дозволяють отримати залікові бали чи здобути загальну перемогу (в залежності від типу змагання), при тому що залежать вони виключно від наших дій;
- «OS» (об'єкт-суб'єктних), тобто тих, які дозволяють отримати залікові бали або і загальну перемогу ОПОНЕНТУ незалежно від наших подальших дій;
- «SS» (суб'єкт-суб'єктних), тобто тих, на які здатні істотно вплинути обидві сторони, залишаючи результат взаємно імовірнісним.

Хочеться наголосити, що за відсутності попереднього аналізу та відповідної підготовки спортсмен змушений сприймати всі без винятку варіанти розвитку подій, як суб'єкт-суб'єктні; а слова про «стовідсоткову можливість» залишаються хіба що журналістським штампом. Ми ведемо мову про стовідсоткову залежність ситуації від виконавця, який:

- по-перше, має цю залежність та власну відповідальність за результат усвідомлювати;
- по-друге, має реалізовувати її на практиці.

Отже суб'єкт-об'єктної ситуації варто прагнути, об'єкт-суб'єктної уникати, а за умов суб'єкт-суб'єктної поводити себе таким чином, щоб вона мала найбільші шанси перетворитися на суб'єкт-об'єктну і якомога менші – на об'єкт-суб'єктні.

Візьмемо приклад із поединком двох фехтувальників для однієї та двох перемінних. Звертаємо увагу на те, що вся формалізація здійснюється лише з точки зору одного з них. Тому перемінні можуть відноситися не до самих суб'єктів, а наприклад, до засобів ведення поединку – мечей або шпаг тощо. Для однієї перемінної формула набуватиме вигляду:

№	A
1	SO
2	SS
3	OS

де «SO» – ситуація, яку учасник поединку розцінює стосовно себе як суб'єкт-об'єктну; «SS» – відповідно як суб'єкт-суб'єктну; а «OS» – як таку, у якій він бачить можливість для свого опонента безперешкодно завдати вирішального удару (що, безперечно, не означає, що такого удару насправді буде завдано, або що опонент узагалі помітив цю можливість).

Якщо ж поставити завдання диференціювати ситуацію за допомогою двох перемінних, то предметне значення «SO» та «OS» можна буде конкретизувати відносно фехтувального прикладу в наступний спосіб:

A	Λ	B
SO		
УЧАСНИК поединку може завдати ОПОНЕНТУ вирішального удару		

A	Λ	B
		SO
УЧАСНИКУ вдалося вибити зброю з рук ОПОНЕНТА або змусити його “відкритись”		

A	Λ	B
OS		
ОПОНЕНТУ вдалось обеззброїти УЧАСНИКА (буквально чи функціонально)		

A	Λ	B
		OS
УЧАСНИК “підставився” під невідпорний удар ОПОНЕНТА		

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ЗАСАДИ СУСПІЛЬНИХ ПРАКТИК

Але якщо ми маємо справу із шаховим поєдинком, де спільним засобом з'ясування переможця постає шахова дошка, то весь він формалізуватиметься лише в аспекті А, хоча гравців і двоє (очима одного з них за одним аспектом – сукупністю правил гри). За бажання можна ввести параметр В, що відобразатиме, наприклад, позаігрові або адміністративні відносини між учасниками шахового поєдинку. В такому разі ситуація значно ускладнюється – начальник, що поступився, може згадати ваші недоліки по роботі («OS»); або ж і ви самі знайдете «компромат» на нього («SO»); якщо залишається взаємна підозра та побоювання – «SS»; а якщо позаігровий ресурс не буде використаний – «OO».

Загалом приклад із двома перемінними матиме наступний вигляд (А – зброя УЧАСНИКА (точніше, його дії зброєю), В – зброя ОПОНЕНТА). Той же варіант підходить і для спортивного прикладу, де замість зброї буде той чи інший спортивний снаряд:

№ варіанту	А	А Л В	В
1	SO	SO	SO
2	SO	SS	SS
3	SO	OS	OS
4	SS	SS	SO
5	SS	SS	SS
6	SS	OS	OS
7	OS	OS	SO
8	OS	OS	SS
9	OS	OS	OS

1 – ситуація під повним контролем УЧАСНИКА (він може завдати вирішального удару і контролює меч ОПОНЕНТА);

2 – УЧАСНИК може завдати удару, але контр-можливості ОПОНЕНТА до кінця не зрозумілі. Слід чекати можливості перевести ситуацію до №1;

3 – обидва можуть завдати результативного удару одночасно. Для ступеня ризикованості в 0% ця ситуація неприпустима, як і наведено в таблиці. Для ступеня ризикованості у 100% ситуація є «SO». Широко відомим прикладом спортсмена, який розглядав ситуації №№ 2 та 3 на рівних із №1, як привід до результативної дії, є сьомий чемпіон світу із шахів Михайло Таль (який надавав перевагу отриманню можливості здійснення власних активних дій перед навіть явною небезпекою зі значними жертвами матеріалу);

4 – УЧАСНИК контролює меч ОПОНЕНТА, наприклад, вибив його з рук, але ще не може завдати вирішального удару, оскільки той тікає. Теж слід чекати можливості перевести ситуацію до №1. Цікавим прикладом орієнтації на таку ситуацію зі світу шахів є психологічний стиль другого чемпіона світу Е. Ласкера (який був готовий отримати зовні незручну, позиційно затиснуту позицію, за умови її незручності, невідповідності стилю противника; який, у свою чергу, замість реалізації власної переваги припускався вирішальної помилки);

5 – ситуація невизначена, має місце фехтування без конкретних загроз (точніше, досвід та теоретична підготовка УЧАСНИКА не дозволяють йому цих загроз побачити – так, наприклад, потенційно матова позиція у шахах існує лише для того гравця, який зміг її розрахувати);

6 – УЧАСНИК підставився під удар. І хоча не позбавлений контр-можливостей, ситуація зовсім не симетрична №2, оскільки ми аналізуємо її з точки зору УЧАСНИКА. Якщо його буде вбито, пошкодженню, завдані одночасним ударом у відповідь, для аналізу несуттєві;

7 – УЧАСНИК та ОПОНЕНТ контролюють один одного, наприклад, обеззброїли. Ситуація патова, близька до «SS», але ми оцінюємо її з точки зору безпеки для УЧАСНИКА потрапити під зовнішній вплив (ОПОНЕНТ може бути зрештою не один);

С. Женжера. Моделі агоністичної діяльності та їх теоретичне підґрунтя

8 – ОПОНЕНТ контролює УЧАСНИКА, наприклад, вибив у нього зброю. Доводиться тікати від озброєного противника;

9 – УЧАСНИК під повним контролем ОПОНЕНТА, і може розраховувати хіба що на відверту помилку.

Ще раз зазначимо, що кожна суб'єкт-об'єктна чи об'єкт-суб'єктна ситуація означає лише 100%-у залежність від УЧАСНИКА чи ОПОНЕНТА, але не 100%-у реалізацію можливості.

1.4. Приклад із трьома перемінними-аспектами (А – дії УЧАСНИКА (точніше, його дії спортивним снарядом), В – дії ОПОНЕНТА, С – дії ПАРТНЕРА). Той же варіант можна використати і для формалізації військової сутички із СОЮЗНИКОМ, що допомагає, та ПРОТИВНИКОМ або економічної дії із КОНКУРЕНТОМ та ПАРТНЕРОМ. Якісна інтерпретація кон'юнкції для А і С визначатиметься у такий спосіб:

A	Λ	C
SO		
УЧАСНИК бачить ПАРТНЕРА і може віддати йому передачу		

A	Λ	C
		SO
УЧАСНИК бачить ПАРТНЕРА і може отримати передачу від нього		

A	Λ	C
OS		
УЧАСНИК не може віддати передачу, бо він або його ПАРТНЕР не «відкрились»		

A	Λ	C
		OS
УЧАСНИК не може отримати передачу, бо він або його ПАРТНЕР не «відкрились»		

В загальному вигляді приклад із трьома перемінними виглядатиме наступним чином:

№ варіанту	A	B	C	A Λ B Λ C
1	SO	SO	SO	SO
2	SO	SO	SS	SS
3	SO	SO	OS	OS
4	SO	SS	SO	SS
5	SO	SS	SS	SS
6	SO	SS	OS	OS
7	SO	OS	SO	OS
8	SO	OS	SS	OS
9	SO	OS	OS	OS
10	SS	SO	SO	SS
11	SS	SO	SS	SS
12	SS	SO	OS	OS

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ЗАСАДИ СУСПІЛЬНИХ ПРАКТИК

13	SS	SS	SO	SS
14	SS	SS	SS	SS
15	SS	SS	OS	OS
16	SS	OS	SO	OS
17	SS	OS	SS	OS
18	SS	OS	OS	OS
19	OS	SO	SO	OS
20	OS	SO	SS	OS
21	OS	SO	OS	OS
22	OS	SS	SO	OS
23	OS	SS	SS	OS
24	OS	SS	OS	OS
25	OS	OS	SO	OS
26	OS	OS	SS	OS
27	OS	OS	OS	OS

Формалізувати можна весь ігровий процес, наприклад, із протистоянням 3x3 чи 5x5. Інша справа, що по відношенню до конкретного ігрового епізоду (особливо за умов кон'юнкції) дії частини учасників, які на згаданий епізод не впливають навіть опосередковано, не враховуються. Можна сказати, що вони присутні і в цій таблиці, але зі значеннями «ОО» (тобто ні вони не впливають на активних учасників епізоду, ні на них ніхто не вплине – при цьому дії гравця, що відвернувся, і та чи інша частина його тіла стала об'єктом для рикошету спортивного снаряда, все-таки мають бути оцінені як об'єкт-суб'єктні).

Як бачимо, зі зростом кількості перемінних шанси на загальну оцінку варіанта як суб'єкт-об'єктного падають, оскільки наявність одного об'єкт-суб'єктного аспекту перетворює на такий і весь варіант (що характерно для кон'юнкції). Але зі збільшенням кількості варіантів у плані на гру, шанси на те, що серед них виявляться суб'єкт-об'єктні, зростають. Причому, що характерно для диз'юнкції, кількість суб'єкт-об'єктних варіантів у загальній стратегії не має принципового значення для досягнення перемоги (значення має їх досягнення та реалізація: для зарахування перемоги не має значення, якою фігурою оголосити мат, хоча поставити його фігурою важкою і набагато легше, ніж пішаком).

Професіонал своєї справи, знаходячись на рівні суб'єкт-суб'єктної ситуації, орієнтуючись на власний досвід, часто починає шукати не буквально, а приховану суб'єкт-об'єктну ситуацію. Тобто кон'юнкцію, лише один із елементів якої є «SS», тоді як інші вже під контролем – «SO». В такому випадку маленька неточність з боку менш обізнаного чи досвідченого опонента передає стан справ, який зовні надійно залежав від кількох сторін, до рук одного суб'єкта. У командному виді спорту таким ключовим елементом може стати гравець, від якого залежить рівень виступу та тактика усієї команди. Достатньо «закрити» його або змусити замінити – і до того рівня гра цілком здатна перетворитися на справжнє побиття одних та тріумф інших (звичайно, за умов, що одна з команд переважає опонента за усіма іншими компонентами). Перелік таких прихованих суб'єкт-об'єктних ситуацій може бути складений кожною людиною у сфері власної професійної діяльності на рівні із переліком ситуацій власне суб'єкт-об'єктних. Щоправда, перші будуть ще більше пов'язані із конкретним станом справ, поведінкою «опонента» тощо; та ще менше нагадуватимуть певні правила і положення, які можна формалізувати та використати у дидактичному процесі.

1.5. Проте що робити у випадку, коли попередній аналіз варіантів не дає нам жодного реального суб'єкт-об'єктного? Це цілком можливо в ситуації, яку не можна редукувати до одного-двох аспектів, і в кожному варіанті доводиться враховувати десятки значень. Дочекайтесь, наприклад «SO – SO – SO – SO» (теоретично одного з 81-го), це все одно що нападнику, стоячи весь поєдинок біля кільця чи воріт суперника, сподіватися на те, що м'яч випадково відскочить до нього. Реалізувати цей випадок він, безперечно, зобов'язаний, але ігрову стратегію на цьому не побудуєш (через що досить часто подібні ситуації якраз і не використовуються, оскільки спантелечений нападник на них просто не розраховує). Доводиться вдаватися до поетапної стратегії боротьби, фактично до імплікації, коли досягнення одного проміжного результату відкриває шлях наступному, перетворюючи загалом суб'єкт-суб'єктний варіант на суб'єкт-об'єктний.

Прикладом може слугувати намагання вивести нападника на завершальний удар шляхом передач від трьох партнерів по черзі. Якщо комбінацію побудовано правильно, то весь варіант трансформується із «SS – SS – SS – SO» на «SO – SS – SS – SO» (перший пас), потім на «OO – SO – SS – SO» (другий пас; перший партнер та його опоненти в епізоді участі більше не приймають; хоча під час затяжної атаки один і той самий гравець може прийняти участь у кількох її епізодах (наприклад, гра у «стіночку»), але тоді ми просто теоретично враховуємо його в якості кількох партнерів чи опонентів одночасно), згодом «OO – OO – SO – SO» (третій пас) і нарешті «OO – OO – OO – SO» (завершальний удар). Можна відрізати проміжні етапи, віддавши пас через весь майданчик або усе поле, проте такий варіант навряд чи відповідає оцінці «SO – SO» через занадто велику технічну складність виконання наддовгої передачі і можливості її перехоплення – це скоріше атака відчаю, яка формалізується «SS – SO» із розрахунком на те, що суперник помилиться і пропустить пас на нападника. Так само формалізується приклад із військової справи стосовно штурму укріпленого замку, який може відбуватися по черзі шляхом подолання трьох зовнішніх мурів із завершальним штурмом цитаделі («SO» на останньому етапі означає, що за попередніми підрахунками матеріальних та людських ресурсів для останнього штурму буде цілком достатньо). Але в той же час замість штурму замок можна захопити за скороченою схемою «SS – SO», якщо вдасться продертися крізь відчинені ворота наскоком або хитрістю.

Імплікація, як і в логіці предикатів, змістовно наближується до кон'юнкції. Тобто варіант, при аналізі якого мають бути враховані безліч аспектів, сам має мінімум шансів стати суб'єкт-об'єктним. Це ж можна виразити у вигляді комбінації, в якій приймають участь кілька спортсменів, кожен з яких має шанс на помилку, а отже знижує ймовірність досягнення загальної мети.

Також відомий такий спосіб дослідження імплікативних зв'язків, як теорія прийняття рішень, яка проте являє собою системний засіб формалізації, що враховує максимально доступну множину факторів, не вирізняючи спеціально суб'єкт-суб'єктні ситуації та суб'єкт-об'єктні. Математичний прогноз того чи іншого варіанту розгортання справ у цій теорії являє собою добуток ймовірностей успішної реалізації кожного етапу нашого задуму. На практиці ми, звичайно, прагнути мемо до того, який має найбільший відсоток. Але якщо мова йде про еталонну ситуацію, то відсоток, з точки зору можливої зовнішньої завади, принципово дорівнює 100 (меншим він стає лише тоді, коли ми самі не впорались із завданням, яке залежить виключно від нас).

Якщо провести мислений експеримент та наочно порівняти планування діяльності в інтерсуб'єктивних умовах (і особливо в разі наявності моменту боротьби чи протистояння) засобами теорії прийняття рішень та за допомогою еталонних ситуацій, то отримаємо наступну відмінність. Уявімо сто однакових дверей (у відповідності до кількості відсотків). Припустимо, що ймовірність досягнення мети за розрахунками теорії прийняття рішень складає 99%. Це означає, що 99 дверей відкривають шлях у потрібному нам напрямі. В той час, як за одними дверима зі 100 може ховатися що завгодно, зокрема і пастка. Із точки зору імовірнісного підходу ми принципово, жодним чином, не можемо відрізнити ці єдині небажані двері від 99-ти інших.

Якщо нас влаштовує такий стан справ або немає іншого виходу, це означає, що рівень аналізу нами певної проблеми (яку символізують ці 100 дверей) відповідає суб'єкт-

суб'єктній ситуації, а отримане рішення буде імовірнішим. Якщо ж ми в змозі виокремити у цьому конкретному випадку ситуації еталонного типу, тоді серед дверей з'являються ті, які можна охарактеризувати гарантовано:

- як такі, що ведуть нас до перемоги (суб'єкт-об'єктна ситуація);
- ті, за якими приховані пастка (об'єкт-суб'єктна ситуація);
- такі, які ми не в змозі відчинити (об'єкт-об'єктна);
- нарешті ті, наше знання щодо яких є імовірнішим (суб'єкт-суб'єктна).

Зрозуміло, що для перемоги нам достатньо буде знати хоча б одні суб'єкт-об'єктні двері. Хай навіть усі інші будуть об'єкт-суб'єктними. А за певних умов яскраво вираженого аксіологічного забарвлення (у військовій справі, наприклад, битва, від якої залежить доля країни), нас влаштує тільки той випадок, де ми гарантовано знаємо переможний варіант, тоді як теорія прийняття рішень, навіть із 99 %-ою імовірністю, – ні.

Весь цей мислений експеримент можна ще узагальнити, надавши йому вигляду лабіринту, в якому перші двері ведуть до наступної кімнати із аналогічними 100 дверима. Гарантованої перемоги тут можна досягти лише тоді, коли можливий буде неперервний ланцюг «SO-SO-...-SO». У іншому ж випадку доведеться, у відповідності із теорією прийняття рішень, прокладати маршрут, що математично матиме найвищий добуток ймовірностей. Зауважимо також, що добуток, за допомогою якого ми нижче пропонуємо вирахувати закономірність перемоги спортсмена, для цього нашого прикладу, відобразить не імовірність відсутності небезпеки за дверима, а імовірність того, що нам вистачить сили відчинити незамкнені двері (тобто виконати дію, яка залежить суто від нас).

Тому теорія прийняття рішень є знаряддям моделювання суб'єкт-суб'єктної фази соціальної боротьби, що має імовірнісний характер і може бути адекватно формалізована статистичними методами. Суб'єкт-об'єктна ж фаза характеризується методами класичного, однозначного прогнозування, де саме поняття “моделювання” набуває повноцінного значення методу, тобто способу досягнення запланованого результату.

Найближче до проблем моделювання протистояння двох рівнозначних суб'єктів знаходиться такий розділ теорії прийняття рішень як прийняття рішень в умовах невизначеності. А конкретно аналіз ігор із нульовою сумою, тобто таких, де виграш одного дорівнює програшу іншого, що дозволяє віднести їх до класу антагоністичних. Проте навіть тут світоглядне, психологічне прагнення до класичного наукового підходу приводить до завуальованої присутності однієї субстанції, а не боротьби кількох. Це, по-перше, виражається у наявності самої суми. Мова йде про суму певних благ, певного зиску, який розподіляється між учасниками. Для військової антагоністичної ситуації ця сума буде не лише нульовою, а ще й неподільною. І тоді не виграш (сума виграшу) одного дорівнюватиме програшу іншого, а перемога (як факт) одного означатиме поразку його противника (позбавлення його суб'єктності, або навіть фізичне знищення). Тоді як подільність суми перетворює саму цю суму на субстанцію, справжній суб'єкт розподілу, який делегує певні свої прояви гравцям (які самі стають завуальованими партнерами навіть в умовах антагоністичного розподілу). Тому, по-друге, оптимальна стратегія у цьому розділі теорії прийняття рішень і визначається як така, що забезпечує кожному гравцеві за багаторазового повторення гри максимально можливий виграш або мінімально можливий програш. Зрозуміло, що для не удаваного військового протистояння чи для спортивного поединку за золоту медаль і виграш і програш будуть не мінімальні чи максимальні, а абсолютні. Це буде не кількість виграного, а перемога, як якість. Крім того, не має бути жодних повторів. Останні, залучаючи апарат статистики, намагаються перетворити унікальні зіткнення індивідуальних стратегій на зовні об'єктивний розподіл статистично можливих результатів. Такий підхід прийнятний під час аналізу явищ соціального партнерства та протистояння із наступним компромісом. Або, як ми вже зазначали, у суб'єкт-суб'єктній фазі поединку, коли реалізується вимога загальності отриманого знання, але відсутня вимога об'єктивності. Тому в умовах боротьби двох незалежних суб'єктів повторюватись може лише суб'єкт-суб'єктна стадія протистояння (як повторюються дебютні позиції у шахах), тоді як суб'єкт-об'єктна ситуація, реалізована один раз, буде врахована зацікавленими особами, які докладуть усіх зусиль, аби наступного разу самим не потрапити у пастку (можна усі партії на шаховому

турнірі розпочати в однаковий спосіб, але провести однакову комбінацію хоча б у двох партіях мало реально).

Теорія прийняття рішень є важливою складовою соціологічного та політологічного знання, оскільки останні орієнтовані саме на суб'єкт-суб'єктну фазу соціальної боротьби (через це вона й набула статистичного характеру, хоча у деяких випадках рішення мусять бути однозначними, а не ймовірними). Ідея однієї субстанції присутня у соціології іманентно, оскільки остання претендує на науковий статус і намагається одночасно вдовольнити вимогам об'єктивності та універсальності свого знання. І тому фактично соціолог-вчений вивчає ту субстанційно єдину соціальну реальність, яка ніби ховається за діями множини людей, які, у свою чергу, за таких умов, суб'єктами лише здаються, а насправді є проявами певної дуже складної системи. Знов повторюючи, що ми не дискутуємо з приводу онтологічних питань, звернімося до ситуацій, у яких вимога однозначності рішення, що приймається, настільки висока, що вона не дозволяє вдовольнитися імовірнісним аналізом та не дає часу на дослідження соціальних детермінант майбутньої поведінки опонента, а просто вимагає сприйняття його у якості принципово незалежного суб'єкта, монади, здатної на абсолютно не прогнозовані для нас дії.

2. Можливості практичного застосування формалізації процесів спортивного та військового протистояння

2.1. Математична оцінка результативності команди чи спортсмена

Цей спосіб слід принципово відрізнити від підрахунків тактико-технічних дій гравця протягом поєдинку, оскільки остання не відображає вплив таких дій на підсумковий результат. Спортсмен може відіграти безпомилково, але жодного разу навіть не спробувати реалізувати суб'єкт-об'єктну ситуацію. Замість цього всі його дії відноситимуться до суб'єкт-суб'єктних взаємодій. Він уподібниться непогано тренуваному фехтувальнику, який проте взагалі не наважується нанести завершального удару опоненту. Гра всієї команди за таких умов справляє враження тактично грамотної, але абсолютно беззубої. Противнику ж достатньо буде реалізувати одну атаку, аби здобути «випадкову» перемогу.

З іншого боку підрахунок результативності жодним чином не є прогнозом результату поєдинку, оскільки не враховує ані дій опонента, ані тих суб'єкт-об'єктних ситуацій, що можуть виникнути випадково; крім того мова в першу чергу йде про аналіз результатів поєдинку, який вже відбувся. Він є оцінкою тієї кількості результативних дій, які команда чи спортсмен могли здійснити за рахунок власної активності, тобто дозволяє виміряти закономірність перемоги. Подібна статистика певною мірою має місце, наприклад, у великому тенісі, у вигляді м'ячів, виграних за рахунок активних дій.

Для командних видів спорту, в яких використовуються багатоходові комбінації (логічною формалізацією яких є імплікація) результативність власних активних дій може бути підрахована наступним чином:

- виокремлюються ті еталонні (суб'єкт-об'єктні) ситуації, які свідомо мали бути реалізовані протягом поєдинку. Наприклад, завершальний удар (незалежно від його результату), завданий нападником після випадкової помилки гравця суперника на власній половині майданчика чи поля, враховується як одноходова комбінація, що складається із однієї еталонної ситуації. А, наприклад, шайба, яку воротар суперника, отримавши пас від свого гравця, випадково пропустив у власні ворота, врахована бути не може, оскільки навіть за умов вимушеності такої передачі назад активним пресингом нападника, належить до ситуації суб'єкт-суб'єктної (слід зазначити також, що подібна формалізація не враховує особливих соціальних ситуацій, в яких величезну цінність має сам факт спроби реалізації еталонної ситуації проти опонента, який може навіть не підозрювати, що є об'єктом вашого впливу. Тоді фінальний результат не є сумою проміжних, як у спортивному поєдинку, а має бути досягнутий в межах однієї комбінації. Для таких випадків підходять лише еталонні ситуації та комбінації, очікувана результативність яких близька до 100%-ої. Це може відноситись до сфери різноманітного роду спостережень та таємних операцій або нагадує правила ритуальної гри у футбол індіанцями майя, коли гра йшла до першого забитого м'яча, після чого гравці команди, яка поступилася, могли приноситись у жертву);

- кожна еталонна ситуація отримує математичний вираз в залежності від статистичної результативності в таких ситуаціях того конкретного спортсмена, який у ній в даному конкретному випадку опинився (із розрахунку $I = 100\%$). Чи враховується в даному випадку лише його ігрова результативність, чи дані тренувального процесу, залежить від характеру цього процесу. Може використовуватись взагалі очікувана або бажана результативність;

- комбінація отримує математичний вираз шляхом перемноження еталонних ситуацій, які входять до її складу на кожному етапі до завершального удару включно. Причому комбінацією вважаються лише ті ланцюги, які не були перервані діями суперника, навіть якщо потім вдалось її продовжити. В противному випадку перша половина враховується, як ціла комбінація, що не відбулася, але мала складатися із усієї кількості етапів аж до завершального удару. А друга половина, як окрема, коротша комбінація. Для прикладу, чотириходівка (три паси та завершальний удар) за участю гравців із відсотком реалізації 0,9 у кожного дасть 65,61% у підсумку;

- складається сума усіх комбінацій, які було розпочато командою під час гри (навіть тих, які були перервані на етапі першого пасу). Ціла частина цього числа відповідає кількості очок, які мали бути набрані за рахунок власних свідомих активних дій (ця цифра може коригуватись, наприклад для баскетболу, із врахуванням системи 3- та 2-очкових кидків);

- отримана цифра порівнюється із реальним результатом матчу (бажано за попереднього віднімання явно випадкових ситуацій) і за умов не співпадіння робляться висновки:

- щодо завищених або занижених оцінок ефективності окремих комбінацій;

- щодо адекватної статистики результатів або відповідності очікуванням по окремим спортсменам;

- щодо тих очок, які було активно набрано, але не враховано у якості еталонних ситуацій, що веде до теоретичного створення та подальшого відпрацювання на тренуваннях цих ситуацій та комбінацій;

- підсумок матчу якісно оцінюється як випадковий або закономірний. За окремими ланками: узагальнений підрахунок ефективності діяльності нападу – це кількість суб'єкт-об'єктних ситуацій, відсоток їх реалізації та реальна кількість набраних очок (доля закономірності та випадковості). Для захисту аналогічно, тільки замість суб'єкт-об'єктних – об'єкт-суб'єктні ситуації, у які захист потрапив, відсоток їх реалізації опонентом та кількість набраних ним очок.

2.2. Еталонні ситуації у військовій практиці

Розпочнемо із прикладу з ситуаціями, що можна розцінити як еталонні, які сталися влітку 1941 року під час організації дій танкових з'єднань та відповідних протитанкових заходів радянськими та німецькими військами (переважно на території нинішньої Західної України). Суб'єкт-об'єктною ситуацією для радянських військ був зустрічний танковий бій, оскільки навіть найпотужніші німецькі Т-3 та Т-4 із короткоствольними гарматами не мали шансів проти Т-34 та КВ (Т-34 міг за таких умов вважатись не середнім, а навіть важким танком, при тому що кількість лише цих машин у західних військових округах була співмірною із німецьким танковим парком, без урахування легких Т-2 та кулеметних Т-1 [6, 6; 5, 231 – 233]). Певною мірою німців рятувала стратегічна ініціатива, хоча механізовані корпуси якраз і здавалися тим інструментом, що міг дозволити її перехопити (такою спробою стали відомі контрудари цих корпусів під час прикордонної битви). Фактично в певний момент склалася ситуація, коли обидві сторони намагалися паралельно реалізувати методологічну ініціативу, тобто скористатися еталонними ситуаціями – німці своїми танковими дивізіями пошматувати фронт та утворити низку “котлів”, а радянські війська своїми механізованими корпусами винищити головну рухому силу цих дивізій, тобто власне танки. Обидві ситуації дійсно видавалися еталонними, тобто ані радянські армії, що знаходились на стадії розгортання, не могли вчасно парирувати удари танкових груп, які самі вибирали їх напрями, володіючи стратегічною ініціативою; ані німці не здатні були встояти на легких та середніх танках проти майже півтори тисячі важких танків противника (не кажучи вже про кілька десятків тисяч «застарілих» легких танків, що принаймні не

поступались Т-2 та Т-3 за своїми бойовими можливостями). Навіть наявність стратегічної ініціативи (у зв'язку із першістю у розв'язанні війни) не могла зрештою врятувати від захоплення радянськими механізованими корпусами комунікацій в тилу німецьких танкових дивізій (вгадувати напрям їх руху для цього необхідності не було – без пального рухатися можна хіба що пішки у полон). Тому, якби німці не знайшли засобу протидії важким танкам радянської армії, фронт у 1941 році міг стабілізуватися ще на Правобережній Україні, або і взагалі повернути до Польщі. Таким засобом виявилася наявність у німецьких з'єднаннях (як піхотних, так і танкових) достатньої кількості важкої артилерії та 88-мм зенітних гармат, аналог яких потім встановлювався на «тиграх». Поставлені на пряму наводку, вони стали тим вогняним щитом, який затулив і тили, і досить легко озброєні танкові підрозділи. В той час як механізовані радянські корпуси були значно перевантаженими танками, ніж власне танкові дивізії німців, і тому не мали достатньої кількості артилерії (самохідної на початок війни у радянській армії не було взагалі), аби розчистити шлях своїм танкам. Фактично наявність ініціативи у нанесенні потужних контрударів рухливими та сучасними механізованими частинами та з'єднаннями біла знівельована ініціативою методологічною – противник отримав можливість розстрілювати наступаючих десятками й сотнями і скористався нею. Прогресивна зброя, яка здивувала і самих німців, на той момент не забезпечила перемоги. Не забезпечило її і слідування теоретично вірному правилу про те, що необхідно перехопити ініціативу, нав'язати противнику власну волю. До речі, в результаті тих подій виникла ціла течія у історичній, мемуарній та навіть теоретичній військовій літературі, відома як концепція стратегічної оборони, яка апелює до того, що помилковими були контрудари взагалі, а єдиним порятунком організація якомога якіснішої оборони усіма силами та засобами [5; 6; 7; 17; 18; 19; 20].

З точки зору пошуку та реалізації еталонних ситуацій можна обійтися і без таких екстравагантних теорій (про те, що пасивна стратегія майже завжди веде до неминучої поразки, і являє собою рідкісний і вимушений крок, відомо не лише людству, а і будь-якій «нерозумній» тварині, яка у небезпеці атакує, а не чекає удару, щоб дізнатися, з якого напрямку її вбиватимуть). Проблема полягає в тому, що військова теорія, так само як і теорії соціальні, являє собою систематизоване знання, яке в умовах суб'єкт-суб'єктних, а частіше полі- та мультисуб'єктних відносин, визначає низку параметрів, за якими оцінюється ситуація, але не може дати практичної настанови до дії. Так само як можна навчити фехтувати, але не можна навчити перемагати у поєдинку. Проте фехтувальник має знати, у які моменти ситуація із суб'єкт-суб'єктної стала суб'єкт-об'єктною, тобто залежною від нього самого – і завдати вирішального удару. Свідоме прагнення перетворити полісуб'єктну ситуацію на еталонну і буде методологічною ініціативою. Причому ця еталонна ситуація може виявитися досить оригінальною. Оскільки, як ми вже зазначали, вона несе індивідуальне забарвлення, відбиток власного досвіду для кожного, хто нею користується, – і тому сукупність таких ситуацій у сфері власної професійної діяльності являє собою не систему, а скоріше колекцію. Назва славетного твору Олександра Васильовича Суворова «Наука перемагати» [35] насправді має сприйматися на кшталт того «Як я перемагаю». І перенести весь цей досвід у свою колекцію, можна лише навчившись у конкретних ситуаціях впізнавати ті умови, які на погляд О.В. Суворова були запорукою досягнення перемоги, тобто перейнявши спосіб мислення автора (на що здатен хіба що видатний артист). Суто теоретично ж можна виокремити низку порад із військової підготовки, правил гігієни, психологічної підготовки, поведження офіцера в бою, організації розвідки тощо. Проте самі ці правильні дії дозволяють професійно підтримувати суб'єкт-суб'єктну ситуацію, тобто грамотно «фехтувати» зі своїм опонентом (який міг, до речі, прочитати ту ж саму книгу), але не гарантують перемоги (хіба що поталанить натрапити на ворога, який воює виключно за підручником). Особливим випадком може бути методологічно пасивне ведення поєдинку в очікуванні помилки або втоми опонента. Хоча навіть за таких умов намагання слідувати виключно теорії, правилам, системі тощо не дозволить навіть повною мірою скористатися плодами перемоги, оскільки нестандартний хід противника, якого нарешті вдалось дописати, дозволить йому значно зменшити втрати (оскільки, чим довше триватиме такий «правильний» поєдинок, тим передбачуванішими стануть ваші ж дії). Полководець, який

прагне досягти методологічної ініціативи, оцінивши власні можливості, сили опонента та умови протистояння визначає ті критичні (еталонні) ситуації, які забезпечать перевагу і зрештою перемогу його військам – і прямує до них, нерідко вдаючись до зовні парадоксальних дій. Механізм формалізації цього процесу той самий, що і для наведеної вище формалізації спортивної комбінації, що від SS – SS – SS – SO-ого варіанту поступово перетворюється на OO – OO – OO – SO-ний. Для німців у 1941-му такою методологічно ініціативною ситуацією стало протиставлення власних зенітних 88-мм гармат радянським танкам. І реалізована вона була за умов буквальних активних ініціативних дій радянської сторони. Тобто активно діючі машини, не лише не досягли суб'єкт-об'єктного перелому у протистоянні, а самі перетворилися на об'єкт. І проблема тут ніяк не у занадто активній теорії, яку можна підкоригувати фантазуваннями з приводу стратегічної оборони. Проблема у конкретній незбалансованості танкових з'єднань. До речі самі німці зіткнулись із цією ж проблемою під час бойових дій у Франції та Польщі та встигли переформатувати свої танкові війська. Радянській армії довелося проводити реорганізацію прямо протягом війни – у 1941-му тимчасово розформували механізовані корпуси, залишивши самі танкові бригади, у 1942-му вже випробували танкові корпуси нового зразка, а у 1943 – 1945-му на європейському театрі бойових дій панували радянські танкові армії, які за своєю потужністю не мали аналогів у світі (щоправда, артилерійський парк танкових з'єднань та об'єднань залишався до кінця війни об'єктом нарікання військових – хоч він і став потужнішим, зокрема із терміновим створенням радянських самоходів, але створити повноцінні самохідні гаубичні гармати, що були у німців протягом всієї війни, так і не вдалося).

Не можна плутати цей особливий випадок перемоги сторони, яка вимушено пасивно оборонялась, маючи несподівану для опонента вирішальну перевагу у протитанкових артилерійських засобах, із хрестоматійним прикладом побудови навмисної завчасної оборони на «Курській дузі» в 1943 році. Її підсумкова успішність якраз і стала одним із аргументів прихильників стратегічної оборони, що намагались пропагувати, особливо у історично-популярній літературі та художньо-історичному кінематографі картину успішних дій радянських військ у першій половині Великої Вітчизняної війни у вигляді низки оборон (цитаделі Бреста, Одеси, Севастополя, Москви, Ленінграду, Сталінграду, зрештою Курську). Вирішальними при цьому виглядали не заходи еталонного типу, спрямовані на досягнення переможного результату, а кількість та якість інженерних робіт по укріпленню підступів до відповідних населених пунктів. У двотомному аналізі «Битва під Курськом» [9] (який вперше був випущений по гарячих слідах ще в 1946 – 1947 роках) за підсумками оборонної фази бойових дій в розділі «Значення прогнозу у оборонній операції» зроблений висновок: «Умение разгадать замыслы противника, предвидеть примерный возможный ход развития боевых действий – важный, зачастую решающий фактор при подготовке и проведении любой операции. Совершенно исключительное значение этот фактор приобретает при подготовке крупной оборонительной операции, особенно на главном стратегическом направлении, операции, предпринимаемой с целью отражения наступления основной неприятельской группировки. В этих условиях, когда инициатива находится в руках противника, предугадать его замысел, своевременно определить направления основных ударов, сроки начала наступления – это значит получить возможность соответствующим образом целеустремленно организовать оборону и избежать распыления сил и средств на широком фронте» [9, 279]. Сучасний аналіз на базі опублікованих документів та за підсумками кількох поколінь аналітичних досліджень змушує підійти до цих висновків поміркованіше. Передбачення можливого розвитку подій та задуму опонента безперечно є важливим фактором підготовки військової операції, проте ніяк не вирішальним фактором її проведення. Перше є частиною системного підходу, врахуванням однієї з нескінченної множини імовірнісних характеристик суб'єкт-суб'єктної боротьби (через кілька сторінок, з приводу групування військ на ключових напрямках, якраз і підкреслюється, що «... такої групування войск можно достигнуть лишь в результате тщательного непрерывного изучения противника, наблюдения за его перегруппировками. Это позволит сделать **относительно** правильный прогноз в отношении предстоящих **намерений** врага» [виділено нами], [9, 282 – 283]); тоді як друге об'єктивно, гарантовано, досягається у рамках суб'єкт-об'єктної

ситуації. З точки зору останньої вести мову про вгадування задуму противника, в руках якого до того ж знаходиться ініціатива, безглуздо, протирічливо (все одно що написати «непогано було б вміти читати думки опонента, тоді можна не розпиляти сили, а цілеспрямовано блокувати усі його наміри, планувати власні контр дії» та багато інших корисних речей тощо – єдина проблема, що читати думки ми не в змозі) – це просто від нас не залежить, і ми не маємо права серйозно сподіватися на відгадування чужих думок, а мусимо покладатися на ті переваги й можливості, які залежать лише від нас (суб'єкт-об'єктна еталонна ситуація для нас), або на ті обставини, які роблять дії опонента вимушеними (об'єкт-суб'єктна еталонна ситуація для нього). Приклади таких ситуацій вдало продемонстровані у дослідженнях російського історика Олексія Ісаєва, стиль написання яких свідчить про те, що їх автор на практиці слідує демокритівському визначенню завдання вченого – «вказувати причини». Зокрема причини успішної оборони часів Великої Вітчизняної війни варто шукати не лише на рівні протистояння захисників ізольованого гарнізону та противника, який має повну свободу дій. Як тільки справа доходила до подібної опозиції, атакуюча сторона досягала успіху першим же загальним штурмом. Так сталося із Севастополем після ліквідації радянських військ на Керченському півострові, які заважали Манштейну завдати зосередженого удару всіма засобами, змушуючи вести облогу, артобстріли та окремі тактичні сутички. Весь цей час (який загалом і називають героїчною обороною міста) радянські війська використали на вдосконалення укріплень, різноманітних оборонних інженерних засобів та підвезення резервів. Проте справжній штурм зайняв у німців кілька днів, а з точки зору принципового виконання поставленого завдання, навіть годин – бо саме вони, володіючи ініціативою, обирали напрямки та способи нанесення вирішальних ударів, відгадування яких було марною справою через банальну нерівність сил. За наявності ж більшої кількості людських ресурсів під час оборони Москви та Сталінграду спроби вгадування задумів противника провалились за рахунок занадто великої невизначеності напрямів можливого наступу на широкому фронті. Зрештою в обох випадках це призвело до низки грандіозних оточень цілих армій, які опинялись у німецькому тилу разом із усіма своїми лініями укріплень, але із перехопленими комунікаціями та необхідністю прориватись до своїх по найкоротшій відстані зі шпиталями та тилами (полонити або знищити таку частково організовану юрбу виснажених людей можна і без спеціального мистецтва передбачення – ситуація безвихідна, типово об'єкт-суб'єктна). Перелом у операції, що починалися із оборонної фази, послідовно і наполегливо вносився діями ззовні, які у прихильників стратегічної оборони висвітлюються у явно викривлений спосіб. В кращому випадку виходить, що оборонна фаза Курської битви настільки виснажила німецькі танкові війська, що дала можливість перейти у контрнаступ. Або такий контрнаступ взагалі розглядається як безглуздий, кривавий, непотрібний, наприклад, невдала спроба деблокади Ленінграду 1942 року. При цьому не враховується те, що Ленінград стояв на межі повторення долі Севастополя, відразу після взяття якого частина військ Манштейна разом з ним були перекинуті на північ для вирішального штурму Другої столиці. Врятував ситуацію саме деблокуючий удар, в ході якого дві свіжі групи військ виснажили одна одну, зберігши статус-кво. Інша справа, що майстерність німецького командування під Ленінградом призвела до оточення та часткового знищення цілої ударної армії, яка такою ціною все-таки врятувала місто. В даному випадку обидві сторони, заздалегідь готуючи суб'єкт-об'єктну ситуацію, ніяк не могли прочитати думки одна одної – це випадкове зіткнення за часом двох активних стратегій і не дозволило жодній взяти ситуацію під свій контроль, перетворивши її зрештою на суб'єкт-суб'єктну. Але радянська сторона, вигравши мобілізаційну гонитву, згодом відновила ударні частини, призначені для деблокади Ленінграду, і парирувати вже наступну операцію німці просто фізично не змогли. Так само наступом ззовні гвардійської армії Москаленко був врятований від вирішального штурму Сталінград – накопичені для цього резерви німцям довелось кинути на зустріч свіжим радянським військам – а в самому місті продовжились вуличні бої тактичного характеру (при цьому якось забувається, що гвардійці, які намагалися пробитися до Сталінграду, є такими ж повноправними учасниками його героїчної оборони). Інша справа, що знову-таки рівень майстерності радянської піхоти не дозволив їй виконати задачу до кінця і дістатись міста,

тому зовні складається враження, ніби нічого особливого не сталося і оборонні заходи безпосередніх захисників Сталінграду були самодостатніми і навіть вирішальними, аби виграти час для підготовки подальшого переходу у контрнаступ із оточенням основних сил 6-ої армії Паулюса. Виграти час може в першу чергу той, хто вільний у своїх діях. Оточені гарнізони часів Другої Світової війни могли виграти час, необхідний для підтягування важкої артилерії та саперних і інженерних штурмових підрозділів, тобто кілька днів – після цього вже доводилося виграти час для них комусь іншому. Навіть найграндіозніша оборонна операція Великої Вітчизняної війни під Курськом продемонструвала ту ж закономірність. Причому з точки зору очевидності загального задуму опонента та кількості підготовчих робіт по його нейтралізації ця операція є дуже не характерною для військової історії та військового мистецтва в принципі, навіть виключною, штучною. Правильно спрогнозований німецький наступ вдалось зупинити лише заздалегідь спланованим контрнаступом інших фронтів, а не самою справді героїчною та відчайдушною обороною. Прорвати її німці не змогли на північному фасі дуги, оскільки танконебезпечна місцевість у смузі відповідальності Центрального фронту була настільки вузькою, що лівову частку заздалегідь ретельно підготовлених протитанкових засобів достатньо було зосередити та передати у розпорядження 13-ої армії. Формально володіючи тут ініціативою, німці насправді потрапили в об'єкт-суб'єктну ситуацію – радянські війська знали, де вони наступатимуть, були до цього готові та ще й мали можливість перейти у контрнаступ за власним бажанням, в той час як самі німці, розпочавши активні бойові дії, вже нічим собі зарадити не могли – фактично вони на цьому напрямі власноруч, активно, в'їхали у пастку, як радянські механізовані корпуси на Західній Україні влітку 1941. Але у ситуації, що не була такою штучною, а саме на південному фасі Курської дуги, не зважаючи на вірний прогноз навіть дня початку німецького наступу, вгадати точно його напрям не вдалось. Основний удар зрештою припав на 6-ту гвардійську армію, яка хоч і готувалася до нього, але була не найсильнішою у протитанковому відношенні. Взагалі протитанкові засоби та виконання відповідних інженерно-саперних робіт довелось доволі рівномірно розподілити в першу чергу між трьома арміями, кожна з яких могла опинитись на напрямі головного удару. Вже під час операції окремі протитанкові полки та дивізіони артилерії, танкові частини, піхотні дивізії та різноманітні частини і підрозділи забезпечення перекидалися на найбільш небезпечні ділянки, що ставало засобом латання дірок, але ніяк не способом відновлення монолітності оборони. Заключним акордом став «контрудар» 5-ої танкової армії під Прохоровкою [16], який перетворився у лобове зіткнення із важкими та модернізованими к літку 1943 року середніми танками німців, які, заздалегідь зайнявши позиції, розстрілювали атакуючих з місця. Нові німецькі танки Т-6 та Т-5 знищували Т-34 з відстаней у 2000 метрів, тоді як останні (маючи старі башти із 76-мм гарматами) змушені були по відкритій місцевості підходити на відстань у 500 метрів. Тепер вже радянські війська самі себе загнали у об'єкт-суб'єктну ситуацію зразка 1941 (до того на танках «Тигр» були навіть встановлені ті самі 88-мм зенітні гармати, якими німці відстрілювали Т-34 та КВ, відбиваючи контрнаступ механізованих корпусів за два роки до Курська). Але втрату половини танкової армії вдалось на папері перетворити на перемогу після того, як німці самі почали «демонтувати» власний атаквальний кулак, виводячи його з мішка під Прохоровкою. Суб'єкт-об'єктним фактором для цього стало завершення безнадійного наступу на Курськ із півночі та переходом у контрнаступ військ Центрального фронту, до якого планомірно приєднувалися сусідні фронти. Тепер вже німці намагалися вгадати напрям цього наступу, і були змушені використовувати танкові дивізії, які фактично пробіли оборону Воронізького фронту, для нанесення своїх контрударів локального значення на інших напрямках. Лише після цього, слідом за противником, який здійснював планомірний відступ, розпочали власний контрнаступ війська Воронізького та Степового фронтів, отримавши у свої руки як буквальну ініціативу, так і методологічну. Автори згаданого дослідження битви під Курськом, безперечно, не відкидають важливості активної оборони, хоча і розглядають її на рівні із системними факторами суб'єкт-суб'єктного типу, тобто звичайними заходами (які слід прийняти, за великим рахунком, із точки зору будь-якого професійного військового, автоматично): «Опыт двух крупнейших оборонительных сражений – под Сталингра-

дом и под Курском — показывает, что успешное ведение обороны обязательно требует высокой активности последней. Так, наступление немецкой группировки, стремившейся к Сталинграду, на целый месяц было задержано на западном берегу Дона. Причиной тому были контрудары соединений 1-й и 4-й танковых армий. В сентябре и октябре 1942 года немецкое командование, нанося по 62-й армии сокрушительный удар всей мощью своей главной группировки, пыталось овладеть Сталинградом с ходу. Однако активные действия левого фланга Сталинградского (а впоследствии Донского) фронта, висевшего над флангом и тылом главной немецкой группировки, неизменно срывали все аналогичные попытки. Наступательные действия войск Воронежского фронта [під час Курської битви] на флангах главной неприятельской группировки заставляли немецкое командование отвлекать значительные силы для обеспечения флангов, а это исключало возможность использования их на направлении главного удара» [9, 288]. Надалі ж перераховуються контрудари локального масштабу окремих армій та корпусів Воронізького фронту. Таким чином можна відмітити відсутність принципового розмежування суб'єкт-об'єктної активності, тобто ударів по флангах противника військами, які знаходяться поза напрямом головного наступу ворога (і через це виступають в ролі активно діючого суб'єкта, тоді як противнику, напрям наступу якого в загальних рисах визначився та який не може вже забрати фланги з під удару відводиться роль об'єкта) та фактично зустрічних контрударів військ, що самі є об'єктом наступу опонента (типова суб'єкт-суб'єктна ситуація). Конкретний механізм активних, але все-таки суб'єкт-суб'єктних, заходів можна побачити на прикладі використання протитанкових та винищувальних артилерійських частин: «... особое значение приобретают подвижные артиллерийские резервы, позволяющие быстро создавать сильные артиллерийские кулаки на любом угрожаемом направлении... У Воронежского фронта для этой цели имелось 49 истребительно-противотанковых полков... Разведывательные данные о неприятельских группировках, выявившихся к исходу дня, поступали в штаб фронта обычно ежедневно к 18 часам. В соответствии с этими данными командование фронта перегруппировывало истребительные полки для следующего дня боя. В результате таких перегруппировок на важнейших направлениях создавались артиллерийские “щиты” в составе 8 — 12 артиллерийских полков» [9, 290]. В той же час німці паралельно щодня перегруповували власні танкові підрозділи, частини та з'єднання (які були до того ж мобільнішими за колісну артилерію), створюючи на найважливіших напрямках потужні «кулаки». В підсумку перевага залишалась за тим, хто проявив більшу майстерність на конкретному полі бою, що, зрозуміло, є явищем не прогнозованим і не гарантованим (а явно суб'єкт-суб'єктним). Більше того, в разі невірної витлумачення розвіданих, міг утворитись напрям, недостатньо прикритий в артилерійському плані — в такому разі помилка сторони, яка навіть дуже активно оборюється, може стати катастрофічною через миттєве проникнення ударних частин ворога в глибокий тил. А от помилка того, хто атакує, веде лише до тимчасового припинення наступу та зміни напрямку наступного удару. Ба навіть гірше, наявність у атакуючої сторони вільних стратегічних резервів дозволяє нанести другий удар в обхід військ, що чинять найзатятіший опір, і майже безперешкодно оточити своїми більш рухомими моторизованими чи механізованими частинами значно менш поворотку артилерію та піхоту разом із усіма укріпленнями. Під час самої Курської битви цього не сталося через вже певну штучність її, пов'язану зі знанням найближчих планів ворога та можливістю заздалегідь виконати безпрецедентну кількість підготовчих робіт по перетворенню ледь не усіх можливих напрямків наступу на справжні протитанкові фортеці. І все одно Воронізькому фронту довелося чекати моменту, коли німці припинять свій наступ власноручно через загрозливу ситуацію на інших напрямках.

Тому дуже важливо уникнути переоцінки системних заходів імовірнісного характеру, які були здійснені влітку 1943 під Курськом. У згаданому двотомному аналізі цієї битви зокрема відзначається: «Устойчивость современной обороны в значительной степени зависит от того, насколько укрыта (закопана в землю) живая сила и материальная часть обороняющихся войск, а также от количества прикрывающих оборону всевозможных противотанковых и противопехотных препятствий. Оборона Курского выступа в этом отношении приближалась к идеалу современной полевой обороны. в землю зарывалась

не тільки жива сила. оборонявшася на головній полосі оборони, но і вся матеріальна частина, включаючи артилерію і танки, а також оперативні резерви, розполагавшіся на тылових оборонительних рубежах. Чтобы довести оборону до такого состояния, в условиях непосредственного соприкосновения с противником нашим войскам потребовалось около **трёх месяцев** [виділено нами] напруженої роботи. Совершенно естественно, что в обстановке маневренной войны войска редко будут располагать таким значительным временем для подготовки обороны на активных театрах. Поэтому на особо важных в оперативном отношении направлениях с целью их надёжного прикрытия, **вне зависимости от характера развёртывающихся действий** [виділено нами], необходимо заблаговременно оборудовать в тылу войск ряд оборонительных рубежей силами тыловых организаций и местного населения» [9, 282]. Тут знов мимоволі проглядає бажання прочитати думки опонента з приводу важливих напрямів його можливого наступу, а якщо не вдасться — заздалегідь прикрити все, що можливо. Розвиваючи таку стратегію, залишається починати копати всією країною ще до початку війни невідомо з ким, забезпечити кожного мешканця персональним бомбосховищем і зрештою перетворитись на єдиний військовий табір за прикладом Давньої Спарти або сучасної Північної Кореї. З іншого боку подібними превентивними заходами не можна цілковито нехтувати. До того ж саме вітчизняна традиція, починаючи із козацьких часів [23], та аж до останніх прикладів укріплення фортець початку ХХ сторіччя [38], орієнтувалась саме на земляні роботи (на відміну від німці, які експериментували переважно із бетонними конструкціями, та французів, що поклались на нові сорти броньованої сталі). Згадаймо лише, скільки протримались вали Брестської фортеці. Але всі ці заходи є тільки бажаною (навіть не у будь-яких випадках необхідною) умовою втримання опонента. Достатньою же буде відповідна кількість якісно підготовлених військ, здатних своїми активними (суб'єкт-об'єктними) діями завдати поразки ворогу, а не лише стійко триматися в окопах. І на цю підготовку, так само як і на риття траншей, потрібен значний час. І питання в тому, на що його використати в умовах військового цейтноту — на те аби перемогти (залежачи лише від власного вміння реалізувати еталонну ситуацію), чи спробувати не програти (намагаючись втримати ситуацію суб'єкт-суб'єктною, не віддавши її до рук ворога, який вже володіє ініціативою, але і не маючи змоги взяти її під контроль самому).

Безперечно, реалізувати методологічну ініціативу набагато легше, володіючи ініціативою буквальною. Прикладом фантастичної ефективності такого поєднання у військовій практиці є стратегія монголо-татарського війська, яке завдяки величезній рухливості розпочинало бій виключно у вигідних для себе умовах, а потім обстрілювало противника до тих пір, доки або він сам не починав тікати, або був настільки знекровлений, що рукопашна сутичка перетворювалася на добивання. Чітке знання власних переваг та вміння їх реалізувати на базі високої дисципліни та інженерного досвіду цілого штабу китайських військових фахівців, дозволило монголо-татам досягти мобільності, яку можна порівняти хіба що із моторизованими частинами ХХ сторіччя та враження на відстані стрілецькою зброєю на такому рівні, що був досягнутий лише через пів-тисячоліття за рахунок зброї вогнепальної [13, 707 — 722]. І знову звернемо увагу на те, що запорукою перемоги тут було не правило про те, що слід буквально володіти ініціативою. Головне було знати, що із цією ініціативою робити (тобто власне ініціатива військова була ефективним засобом реалізації конкретної еталонної ситуації, досягнення ініціативи методологічної) — зрозуміло, що монголо-татарській кінноті було б не дуже багато користі від максимально швидкого «ініціативного» нападу на важко озброєне західноєвропейське військо. Так що проблема навіть не в тому, що змагаючись загалом, як прийнято, за ініціативу, варто не розгубитися, коли її отримаєш. Справа в тому, що змагатись бажано за вже сплановану еталонну ситуацію, що забезпечить перемогу — і буквально ініціатива може бути чудовим шляхом її досягнення (хоча випадки їх неспівпадіння ми розбирали вище).

Можливий і такий цікавий випадок, коли еталонна ситуація веде до перемоги, будучи при цьому навіть контрпрогресивною. Прикладом цього є тактика бою, сповідувана вже згаданим О.В. Суворовим. Якщо у стратегічному плані славетний вітчизняний полководець теж відзначався постійним прагненням випередити опонента і завдати удар у вигідних умовах, то сам спосіб ведення битви з точки зору еволюції військової теорії може вида-

тись парадоксальним. Згадаємо крилате висловлювання «пуля – дура, штык – молодец». Зараз ця фраза має напівісторичний, напівгумористичний характер, але свого часу вдало характеризувала тактику солдат О.В. Суворова. Ми вже наводили вище ситуацію, коли майстерне використання стрілецької холодної зброї може довести її ефективність до рівня вогнепальної. О.В. Суворов же фактично вдався до протилежного прийому – в добу активного використання рушниць та гармат здобував перемогу у штиковій атаці. Це не означає, що його солдати погано стріляли. Можна згадати відому історію порятунку самого О.В. Суворова під час битви на Кінбурнській косі. Тоді, залишившись без особистої охорони, відіславши ад'ютантів із наказами, командує опинився у пастці – під ним було вбито коня, який придавив йому ногу, в той час як до О.В. Суворова прямували трое турецьких вершників. Піший гренадер, що опинився поруч, зняв першого із них влучним пострілом, другого збив штиком, після чого третій кинувся тікати. Але поряд зі згаданою влучністю цікавим є той факт, що у солдата взагалі була заряджена рушниця. Для реалій другої половини XVIII сторіччя це значить, що він у цьому бою ще не стріляв. А згаданий епізод стався уже під час штурму тимчасових турецьких укріплень, тобто переходу до рукопашної фази бою, перед якою обидві сторони, як правило, давали залп. Під час самої рукопашної стріляти міг хіба що офіцер, озброєний одним або двома пістолетами, тоді як солдат далеко не завжди мав час на те, аби хоч раз перезарядити рушницю. Та ж проблема існувала ще під час Другої Світової війни зі значно досконалішими гвинтівками XX сторіччя. Тоді довелося тимчасово ставити на масове виробництво відносно дешеві пістолети-кулемети, які дозволяли ефективно вести вогонь лише на відстанях у кілька сотень метрів, але через можливість стріляти чергами використовувались у якості зброї ближнього бою. Остаточо проблему вирішили автомати, що стали черговим кроком на шляху еволюції від багатозарядної гвинтівки та різних типів карабінів. Але у XVIII сторіччі про автомати мови бути не могло, і під час рукопашної рушниця ставала списом, якщо мала штык, або палицею, якщо удар наносився прикладом. Більше того, навіть сила залпу, що передувала штиковій атаці, настільки поступалася відповідним можливостям зброї кінця XIX – першої половини XX ст., що армія часів Другої Світової війни могла б сприймати армію часів Суворова, як таку, що використовує вогнепальну зброю, дуже умовно. Проте у XVIII сторіччі тенденція подальшого вдосконалення можливостей цієї зброї ставала все очевиднішою – повертатися до часів Середньовіччя та озброюватися бойовими сокирами і арбалетами було вже недоречно. Та наявність прогресу не означає неможливості використати його слабкі сторони або ті моменти, що не набули ще достатнього розвитку. Недостатня сила та скорострільність рушниць другої половини XVIII сторіччя для досягнення перемоги в бою ними одними приводила до того, що битва або перетворювалася на багатоденну перестрілку (та навіть своєрідну виставу, під час якої наймані війська різних сторін могли домовлятися про те, хто з них в який момент почне відступати), або вирішувалася стійкістю у ближньому бою. О.В. Суворов, як полководець що відзначався рішучістю та при цьому намагався уникнути зайвих втрат під час затяжних бойових дій (згадаймо зокрема його слова про те, що найкривавіший штурм коштує менше, ніж довга облога, сказані з приводу підготовки взяття Ізмаїла [12, 309]), вимагав від своїх військ витримати перший залп противника (стріляти самим при цьому було навіть не обов'язково – заряджена рушниця могла знадобитися і потім), після чого вирішити битву у рукопашній. Відповідним чином здійснювалася і підготовка особового складу – російським солдатам, які служили та воювали під проводом О.В. Суворова у цей історичний період у рукопашній рівних не було (при тому, що слов'янські воїни історично завжди добре почувалися у ближньому бою). З точки зору виокремлення еталонної ситуації ми бачимо тут три етапи:

- полководець розвиває у своїх підлеглих навички, які формують максимально широкі передумови досягнення еталонної ситуації – фактично будь-який ближній бій завершується перемогою (так само спортсмен відпрацьовує на тренуванні відсоток реалізації свого коронного завершального удару чи передачі, яку не перехопити);
- під час реального бою знаходиться найкоротший шлях досягнення відповідної ситуації (найкоротший ланцюжок «SS – SS – SS – SO», де опонент теоретично має кілька

шансів зірвати вирішальний ближній бій, але якщо не встигає нічого вдіяти, то змушений тікати чи здаватися, бо сам цей бій для нього безнадійний);

- після досягнення еталонної ситуації, вона реалізується послідовно та навіть вперто, незважаючи на жодні зовнішні обставини.

Вміння відрізнити еталонну ситуацію (як засіб досягнення перемоги під час військових дій) від теоретичних положень, які розширюють бачення ситуації, вдосконалюють, роблять витонченішою її оцінку, але не гарантують практичної переваги над опонентом — це вміння якраз і відрізняє бойового командира від його колеги мирного часу. Часто трапляється, що під час затяжних конфліктів у арміях ворогуючих сторін на зміну тим, хто на досить високих постах відповідав усім формальним вимогам теорії та військової освіти, але не впорався із керівництвом в умовах бойових дій, приходять люди, які не мають військової освіти зовсім, але у кожній конкретній ситуації бачать ключовий момент до отримання реальної переваги над ворогом, перетворення його на об'єкт власного свідомого впливу. У підготовці офіцерів німецької армії перед Другою Світовою війною, існувала, наприклад, вимога визначати в умовах польових навчань шверпункт — ключовий об'єкт на місцевості, контроль над яким забезпечує такий контроль і над полем бою в цілому. Але частіше вчитися доводилось після розв'язання реальних бойових дій. Цей процес можна побачити на кадрових перестановках та якості командування на всіх рівнях у арміях країн, що вступили у війну пізніше за свого противника. Відомий приклад — наслідки так званої «дипломатії пістолів», до якої вдавався кардинал Ришельє у боротьбі із Габсбургською імперією [37, 236–251, 284–316]. Проводячи реорганізацію французької армії та зміцнюючи абсолютну королівську владу в країні, він тим часом намагався послабити майбутнього противника, фінансуючи його прямих ворогів та навіть тих окремих полководців, які приймали участь у різного роду збройних протистояннях з Іспанією, Австрією та їх союзниками. В результаті Франція вступила у європейську війну в той час, коли Габсбурги були певною мірою виснажені фінансово, а їх військові сили стомлені та зазнали відчутних втрат. Проте перші роки прямої і, здавалось, ретельно спланованої компанії, привели до того, що постало питання про евакуацію уряду із самого Парижу через наближення до нього іспанських військ. Лише після того, як французькі військові (причому на той час саме професійні офіцери-дворяни та професійні наймані війська, зокрема швейцарці) набули чи оновили досвід практичної військової справи, серед вищого керівництва на перший план висунулись найталановитіші генерали та маршали, ситуація докорінно змінилась і почали спрацьовувати системні фактори економічного та стратегічного порядку, що призвело зрештою до майбутнього домінування Франції на європейській арені та її перемоги уже після смерті Ришельє. Схожа ситуація прослідковується і у підготовці до війни Німеччини та СРСР напередодні 1941 року [17].

Ще одним прикладом, коли системні теоретичні знання забезпечують перевагу, але не є достатніми для перемоги у конкретних обставинах, є відоме прагнення розбити військо опонента на частини, які потім долаються окремо. Якщо це напряду веде до еталонної ситуації, тоді, звичайно, згадана вимога є цілком слушною. Але такий прийом сам собою зовсім не є тим, що приведе до конкретного переможного результату. Грандіозній битві при Гавгамелах-Арбелах між військом Олександра Македонського та Дарія передували слова Олександра про те, що перемогою є вже сам факт майбутньої битви. Дійсно, якби Дарій вдався до скіфської тактики заманювання армії опонента вглиб території величезної Перської імперії, кампанія перетворилась би на низку боїв локального значення між відносно невеликим македонським військом та армією, яка порівняно із завойовниками, мала фактично нескінченні резерви. Саме цим завершилась Друга Пунічна війна, коли Ганнібал після легендарного переходу через Альпи та низки перемог (при Тіціані, Требії, Каннах, біля Тразименського озера) був змушений зрештою евакуювати залишки своєї армії із Апеннінського півострову, так і не досягнувши критично важливого результату (римляни раз у раз відмобілізували всі чотири легіони). Це чудово розумів київський князь Святослав, попереджаючи своїх майбутніх противників словами «йду на ви» і провокуючи їх зібрати військо разом для вирішальної битви. Але з іншого боку, в залежності від особливостей армії та характеру ведення бойових дій, інші полководці на стратегіч-

ному рівні прагнули якраз розбити опонента у кількох окремих битвах. В першу чергу це стосується високо мобільних військ із яскраво вираженою атакувальною тактикою. Це, безперечно, монголо-татарські воєначальники і вже неодноразово згаданий О.В. Суворов. Під час Італійського походу російсько-австрійські війська під його проводом скористались можливістю завдати поразки французьким арміям Макдональда та Моро по черзі, маючи незначну кількісну перевагу у кожній битві. Необхідність такого стратегічного плану обумовлювалася тим, що тогочасна післяреволюційна французька армія була однією із найпотужніших та найпрогресивніших в Європі, мала хоробрий та відданий особовий склад (що не ухилився від рукопашної, ставку на яку робив і сам О.В. Суворов), талановитих офіцерів та генералів. Здобути перемогу над такими військами можна було лише за відносної рівності сил, а бажано і хоча би невеликої переваги. Що власне і сталося під час битв при Требії та Нові: в першому випадку Макдональд (через надзвичайну швидкість прибуття російсько-австрійських військ) не дочекався підходу армії Моро, і так і не отримавши значної чисельної переваги, програв, за приблизно рівної кількості військ, надзвичайно запеклу триденну битву; а в другому – уже армія Моро була розбита, незважаючи на дуже сприятливу для оборони укріплену позицію, завдяки удару корпусу генерала Меласа, який опинився у своєрідному резерві тепер вже чисельнішої армії О.В. Суворова. В той же час його перемога під Римніком зі стратегічної точки зору була знищенням усієї 100-тисячної турецької армії за один раз і відвернення таким чином ретельно спланованої масштабної компанії проти Російської Імперії загалом. Проте ця перемога стала можливою завдяки згаданий вище тактичній перевазі, яку мало російське військо перед турецьким, і навряд чи сталася б у протистоянні із французькою армією подібної кількості.

Приєм розбивати ворога по частинах так само залежить від конкретних обставин не лише на стратегічному, але і на тактичному рівні. Для давньогрецького війська критично важливим було зім'яти опонента саме одним потужним ударом фаланги важко озброєних гоплітів. Після розгону та удару завдати другого фаланга не могла – її побудова порушувалась і перетворювалась на натовп. Бити по частинах така армія була просто не здатна, вона могла хіба що добивати ворога, який тікав. Римлянам навіть довелося згодом вводити поділ на легіони та когорти, аби воїни не втрачали строю хоча б під час пересування по пересіченій місцевості. І все одно монолітні, за великим рахунком, армії Давнього світу та доби Середньовіччя були дуже вразливими до будь-яких несподіванок – невірнo обраного напрямку власного ж удару, введення противником додаткових сил або військ із засади, зрештою оточення (останній прийом активно використовувала легка татарська кіннота, яка тікала від неповороткого противника, кружляла навколо нього та здійснювала обстріл аж до отримання вирішальної переваги у живій силі; оточення римлян під Каннами та біля Тразименського озера також дуже характерне – скупчені воїни навіть більшого за розмірами війська заважали битися один одному, швидко опиняючись у безнадійному становищі). З іншого боку історія має безліч прикладів того, як через непорозуміння між окремими ватажками та керівниками полків і загонів військо приймало бій по частинах і зазнавало розгрому. Ті ж самі монголо-татари, неодноразово використовували таку можливість і стратегічно, і тактично (і в Давньому Китаї, і під час підкорення кавказьких народів, і в битві на Калці). Тобто перемогу давав не сам прийом, а його співвіднесення із власними можливостями та послідовне втілення. Противника можна було зібрати і розбити разом, або виманити, обманути, розпорошити і знищити по частинах. Головне полягало у реалізації плану, на який твоє військо було дійсно здатне, тобто знання еталонної ситуації і свідоме прагнення до неї. І якщо при цьому інша армія просто намагається діяти правильно, то вона, образно кажучи, перетворюється лише на фон, на якому силами методологічно активної сторони розігрується драма або й трагедія (у випадку неправильної оцінки власних можливостей).

З виникненням і вдосконаленням вогнепальної зброї довелось розріджувати колись вигідну монолітну дислокацію війська – переходити від шеренг до каре, колон і згодом до розсипних лав. Анахронізми ведення бою монолітними побудовами були в буквальному сенсі винищені у Першу Світову війну, коли вогонь одного станкового кулемета зупиняв цілі батальйони (процес переходу на нову тактичну схему, яку у Російській імперії для

егерських частин, наприклад, пропагував ще фельдмаршал П.О. Румянцев [34, 70], так затягнувся, оскільки довелось міняти не лише теоретичні погляди командирів, але і психологію солдата, який звик в бою фізично відчувати лікоть товариша). Радянська армія через переважно мобільний характер громадянської війни та втрату офіцерів, які пройшли війну Світову, пережила цю так звану «позиційну кризу» навіть пізніше – переважно у 1942 році під час операції Марс та контрнаступу 1-ої гвардійської армії генерала К.С. Москаленко під Сталінградом, коли піхота, покладаючись на танки та вогонь артилерії, ще не вмiла власними засобами добити окремі вогневі кулеметні точки німців, які залишились після артобстрілу, і намагалась йти в атаку в повний зріст щільними лавами [21]. Тепер перш ніж бити ворога по частинах, треба було зібрати по частинах власні війська і досягти зосередження вогню різних видів зброї та налагодити взаємодію усіх наявних на полі бою (і над ним) родів військ. Приклади складних спланованих ударів штучно подрібненою армією по монолітному противнику зустрічались, звичайно, і раніше. Для вітчизняної історії важливим прикладом є штурм Ізмаїла, коли О.В. Суворов розділив свою меншу за розміром армію на дев'ять колон (три з яких атакували з боку річки за підтримки флоту) і взяв місто з ідеальною на той час фортифікацією і кількісно більшим, фактично гвардійським, гарнізоном, одночасними ударами по всьому периметру. Поясненням такого рішення є не лише те, що полководець прагнув дезорієнтувати опонента, не дати йому накопичити резерв і прикрити єдине місце прориву. Тоді вистачило б і двох-трьох напрямів штурму із власним потужним резервом. О.В. Суворов, як ми відзначали вище, послідовно прагнув перевести бій у переможну для його військ рукопашну фазу. Чим більша кількість штурмуючих зійшлася б із бійцями гарнізону в ближньому бою, тим швидше прийшла би перемога за менших втрат. В результаті атака відбулась фактично по всьому периметру фортеці, але відсутність у яничарів можливості відступити і незручність оперування рушницями зі штиками у вузьких вуличках коштували армії О.В. Суворова найбільших втрат за історію його протистояння із турецькими військами.

Для ХХ сторіччя зі збільшенням мобільності всієї армії загалом та механізованих частин зокрема, зі зростом потужності та дальності вогню, особливо артилерійського, поняття частини та цілого відносно ворожої армії набули яскраво вираженого діалектичного характеру. Безпосередній контакт плечем до плеча змінився вогневим контактом на кілометрові відстані. Глибина оборони із кількох метрів давньої фаланги (або сотень метрів довжини колон Нового часу) перетворилась на десятки кілометрів глибоко ешелонованих розгалужених тісно пов'язаних між собою укріплень. Багатотисячні армії вийшли із фортець у поле, а фортеці через систему бастіонів, а згодом ДОТів, ДЗОТів, мінних полів тощо самі розрослися до розмірів нових армій [38], утворивши разом на місцевості своєрідні організми, системи що самоорганізуються, і не мають ізольованих частин. І знову успіх в подоланні такої перешкоди базується не на правилі, а на вмінні побачити ключовий для атаки пункт, оволодіння яким дозволить дійсно пошматувати живий моноліт оборони на хаотичні осередки опору, що втратять зв'язок один із одним – це називається бити по частинах уже в сучасних умовах. Такий вирішальний удар (про який можна згадати у мемуарах, проаналізувати в історичній літературі, але якому не можна безпосередньо наперед навчити) в умовах війни середини ХХ сторіччя приводив до руйнування усього цілого, оточення, втрати матеріальної частини (без якої цілі дивізії перетворювалися на групи озброєних гвинтівками людей). Проте мав місце і протилежний варіант, коли під частинами розумілась буквально кожна висота, кожна вулиця, кожен кулемет, який можна було обійти, не втягуючись у непотрібне для виконання загальної задачі протистояння. При цьому система оборони противника не зазнавала суттєвого впливу, зберігаючи цілісність, внутрішню взаємодію та вогневу потужність. Боротьба із ворогом, який мав можливість поступово відступати та перегруповувати власні сили і засоби перетворювалася на захоплення місцевості, що не мала тактичного значення, але коштувала сотні життів. Причому особливо яскраво ця проблема проявилася саме під час Другої Світової через зріст можливостей усіх видів враження на відстані. Якщо ще за часів О.В. Суворова намагання захоплювати територію (на що він сам не спокусився під час Італійського походу) замість того, аби в першу чергу розбити армію противника, було елементом стратегічного зволікання, то у ХХ сторіччі за

це доводилось платити відразу на тактичному рівні – навіть незайнята великими масами піхоти місцевість щільно накривалась артилерією на десятки кілометрів, в той час, як артилерія, що підтримувала такий не акцентований наступ, стріляла переважно не по ворогові, а «по площах».

2.3. Схематизація людської діяльності

Формалізація у вигляді схем активно використовується у військовій практиці на польових та штабних мапах і на теоретичному й історичному рівні у спеціальній літературі [22]. Ця традиція отримала свій розвиток і в сфері спортивній, особливо що стосується командних видів. Але ми під схематизацією маємо на увазі ті випадки, коли сама методика діяльності людини у інтерсуб'єктивному протистоянні здійснюється не на основі врахування одних лише наявних можливостей (наприклад, еталонних ситуацій, які вже склалися), а відбувається по схемі, яка передбачає цілу низку таких ситуацій поспіль. Подібна стратегія має як свої сильні (можливість взяти ситуацію під контроль надовго і досягти цілої низки цілей), так і слабкі сторони (багатоходову комбінацію може перервати власна похибка або непередбачуваний хід опонента, якщо ж такі комбінації постійно проходять, то різко падає цікавість до спортивного поєдинку, події у якому стають очевидними на кілька кроків вперед, а у військовій справі – зростає небезпечна самовпевненість, безпідставна віра в те, що знайдений переможний рецепт на всі часи). Розберемо кілька прикладів такої схематизації.

Важливим випадком реалізації еталонних ситуацій є імплікативний зв'язок між кількома такими ситуаціями, коли один суб'єкт, взявши події під контроль, має можливість послідовно реалізувати цілу низку власних цілей, тобто кілька гарантованих еталонних ситуацій поспіль. Яскравим прикладом є розвиток шахової теорії протягом останніх 150 – 200 років, які характеризуються справжньою глобалізацією цієї гри у зв'язку з активізацією спортивного життя із пошквалюванням міжнародних комунікацій. Прихована еталонна ситуація, що не являє собою безпосередній вигреш фігури або оголошення мату, може виражатися у зовні незначній тактичній перевазі в дебюті, при переході з міттельшпілю до ендшпілю тощо. Вона є очевидною для досвідченого гравця, але залишається певний час непомітною для слабшого суперника. Підсумком такої маленької неточності одного або прихованої тактичної пастки іншого стає те, що подальший перебіг до цього інтерсуб'єктивної партії об'єктивно потрапляє під повний контроль далекогляднішого шахіста. Поставити мат він ще не може, але без його явної помилки це стає питанням часу та техніки. У коментарях до сеансу консультаційних партій у Бірмінгемі Олександр Альохін звертає увагу читачів на цей момент. «Вышеприведённая партия, хотя и не является особенно блестящей и глубокой, может тем не менее представить некоторый интерес для любителя, будучи довольно характерным примером развития современной техники. Действительно, достаточно было белым допустить небольшую неточность в разыгрывании дебюта (неправильное развитие их королевского слона) и сделать, казалось бы, естественный ход h2 – h3, и вся их партия после едва дюжины ходов оказалась непоправимо проигранной! – Сколько дебютных ошибок, зачастую ещё более тяжёлых, допущенных в старых турнирах маэстро, оставались безнаказанными вследствие недостатков в технике и вследствие чересчур схематичного понимания дебютной стратегии, столь свойственного большинству корифеев прошлого времени!» [2, 403]. Ці слова написані ще у 1926 році! І з тих часів актуальність їх разом з розвитком дебютної теорії (за допомогою розрахунків на ЕОМ зокрема) та накопиченням запротокольного досвіду тисяч сильних гравців зростає в рази.

Про наслідки цієї схематизації для самих шахів мова піде нижче, а зараз звернемо увагу на те, що інші різновиди соціальної боротьби з менш чіткими правилами часто перетворюють схематизацію на пастку. Той, хто намагається скористатись чужим або власним досвідом чи розрахувати свої вирішальні дії на кілька кроків вперед ризикує зіткнутися на практиці із порушенням імплікативного ланцюжка суб'єкт-суб'єктних ситуацій. Не можна тривалий час здобувати перемоги за рахунок навіть революційної тактичної схеми, оскільки остання буде проаналізована опонентами і прийнята на озброєння або у ній будуть знайдені значущі недоліки. І якщо вже у тисячі разів проаналізованих варіантах із шахових підручників знаходять нові ходи, то що казати про спроби воювати за підручником або

складати детальні плани майбутньої компанії або окремої битви, для того аби потім сліпо неухильно слідувати їм. Навіть еталонна ситуація, що склалася, є суб'єкт-об'єктною лише умовно, являє собою ідеалізацію, редукцію усіх суб'єктних можливостей опонента, яка іноді може виявитися й некоректною. І якщо для однієї еталонної ситуація така ідеалізація є слушною (інакше не було б сенсу наважуватися на активні соціальні дії) і дозволяє вважати її такою, що залежить лише від одного учасника, то для імплікації кількох таких ситуацій у штучних умовах (спортивний поєдинок) доводиться враховувати добуток власної результативності у реалізації кожної із них (як ми вже показували вище), а в умовах розпливчатих правил гри (соціальна боротьба, зокрема військовий конфлікт) враховувати доводиться і порушення спланованого ланцюга або втрату очікуваною еталонною ситуацією статусу суб'єкт-об'єктної.

Можлива і схематизація на основі не лише еталонних (суб'єкт-об'єктних), але й об'єкт-об'єктних ситуацій. Вона виникає в тому випадку, коли обидва, або й більша кількість учасників соціальної взаємодії, розуміють, що станеться, і вважають, що нічого не здатні із цим вдіяти (один з них при цьому може навіть перемагати іншого, не маючи вже змоги зупинитися). Під час спортивного змагання такі випадки трапляються особливо часто в останній фазі важкого поєдинку, коли команди починають діяти автоматично – атакуюча сторона механічно відпрацьовує стандартну схему, яку протилежна сторона і так очікує, але обидві втомилися настільки, що не усвідомлюють інших можливостей. В такій ситуації вихід на заміну свіжого гравця, або наявність досвідченішого чи психологічно витривалішого спортсмена, дозволяють завдати вирішального удару за рахунок нестандартної для певної схеми, але цілком очевидної дії (наприклад, замість того, аби в сотий раз намагались обіграти захисника, можна скористатись вільним простором і пробігти повз нього; або навпаки, замість того, аби в сотий раз шукати вільний простір, заходячи з флангу, можна обіграти одного захисника в центрі і банально завдати удару в упор).

Прикладами стійкої реально діючої схематизації обох типів у соціумі є консервативні суспільства із настільки сталими традиціями, що вони дозволяють із високим ступенем достовірності передбачити дії окремих суб'єктів на основі їх соціального статусу та ролі. На цьому зокрема базується блискучий логічний мислений експеримент із діяльністю яскравого літературного персонажу Шерлока Холмса. Саме в умовах «старої доброї» Англії XIX сторіччя настільки яскраво проявилася ідея використання дедуктивного методу у розкритті злочинів (які переважно вже сталися), іноді їх передбачення та навіть славетний епізод із читанням думок доктора Ватсона [25, 189–191]. Кількарічне світове турне славетного детектива після його удаваної загибелі виглядає при цьому значно менш переконливим – цікаво, скільки часу йому знадобилось би, щоб розпізнавати з першого погляду професії мешканців якогось хоча би східноєвропейського містечка (можливо відчуваючи це, А. Конан Дойль вводить мінімум іноземних, небританських, персонажів – зокрема, одне оповідання пов'язане із росіянами, і одного разу згадується Україна). Проте людству загалом ще дуже далеко (і це дуже добре!) до створення загального суспільства із високим рівнем консерватизму. Реальна схематизація, чітко встановлені і прийняті населенням правила гри постають окремими етапами у розвитку країн і народів («золотими часами» або «періодами застою»).

Для військової справи загалом та для окремих полководців зокрема такі періоди завершуються, як вже зазначалось вище, кривавим винищенням тих, хто дозволив собі вважати, що навчився воювати правильно або знайшов рецепт перемоги. Із сумною посмішкою доводиться зараз, після двох Світових воєн, згадувати заклики до встановлення чітких правил ведення бойових дій, дотримання кодексу честі, які лунали у Європі під час локальних конфліктів доби Відродження й Просвітництва. І лише інстинкт самозбереження, біологічний закон, спромігся накласти обмеження на ядерну зброю; тоді як державні та міжнародні постанови про незастосування, нерозповсюдження, ненапади, вічний мир тощо із цим не впорались (згадаймо як ще Людовік XIV гнівно відмовився від виробництва кулемету, вважаючи його використання антигуманним). В сучасній оцінці Гагської конференції кінця XIX ст. можна почути таку характеристику: «Говоря в целом, Гагская конвенция о законах и обычаях войны вместо прежней нормы, согласно которой в войне

позволено все, что может сломить сопротивление противника, утвердила принцип абсолютной недопустимости ряда средств ведения войны» [28, 45]. Ідея благородна, втім її практична реалізація завжди стикається з елементарною несумісністю цінностей – вжити усіх засобів для досягнення перемоги, або втратити більше життів своїх солдат – вибір воєначальника будь-якого рангу та звичайного солдата очевидний, на майбутню оцінку жорстокості вчиненого навряд чи хто зважить під час бою, бо питання виживання матиме абсолютну перевагу. Не дивно, що «... договаривающиеся государства не позаботились о том, чтобы довести знания о содержании этих норм до своих солдат, которые зачастую не имели ни малейшего представления об этих нормах» [28, 51]. В той же час доводиться констатувати, що суто історично Перша світова війна все-таки *сприймалась* сучасниками в якості своєрідного дуельного поєдинку. «... из всех русских юристов наиболее точно выразить суть международного права, а также показать смысл его крушения в результате Первой мировой войны, смог М.А. Рейснер, который удачно сравнил международное право войны с дуельным правом. По его мнению, когда столкновения между родами и племенами сменились вооруженными спорами между народами и нациями, возникло международное право, которое попыталось создать нечто подобное дуельному праву частных лиц в виде особого права войны. С помощью такого международного права государства попытались «установить своего рода правила поединка и обеспечить воюющие стороны хотя бы от применения всевозможных варварских и предательских средств, в роде газов, заражения эпидемическими болезнями, отравления источников и т.п.»» [28, 58] «Во время [Первой мировой] войны члены Чрезвычайной Комиссии для расследования нарушений законов и обычаев войны австро-венгерскими и германскими войсками определяли понятие войны в свете международного права следующим образом: «Современной доктриной международного права выработано понятие о войне, как о благородном состязании народов, единственной законной целью которого является ослабление военных сил неприятеля дозволенным оружием»» [28, 59]. «... Первая мировая война началась как своего рода «судебный поединок» между цивилизованными народами, а мерилom цивилизованности или варварства народов являлось их соблюдение норм международного права, видевшегося тогда многим юристам в качестве своеобразного дуельного кодекса или кодекса рыцарской чести. Аристократия, стоявшая тогда у власти во многих европейских странах, полагала, что аристократическое благородство обязывает эти страны вести борьбу по определенным правилам... Чем закончилась эта дуэль известно: четыре империи исчезли с политической карты мира, а на их месте образовались республики» [28, 59 – 60]. В цілому згаданий аспект чудово характеризується наступними словами: «Если противники войны считают попытку сочетания таких противоположных понятий, как война и право, «каким-то святотатственным оскорблением идеи права», то крайние сторонники войны считают не менее святотатственным любые попытки ввести войну, как чистое выражение силы в межгосударственных отношениях, в какие-либо правовые рамки» [28, 63]. Представник останніх В.М. Гессен висловлювався в тому сенсі, що «...так называемое право войны является системой конвенциональных норм, не более обязательных, чем правила моды или хорошего тона. С такими нормами не станут считаться в серьезных обстоятельствах серьезные люди» [28, 68]. Тоді, на відміну від природного стану війни всіх проти всіх у Т. Гоббса, таких станів, як показує Олександр Мережко, виникає два: «Во время мира речь идёт о естественном состоянии «джентльменов», а во время войны – «дикарей»» [28, 67]

З іншого боку, не можна відмовитись від проведення аналогії між протистояннями різного типу. Саме в цьому сенсі війну, дуель та змагання можна порівнювати (що, зокрема, ми й робимо у цьому дослідженні). «Следует обратить внимание на то, что само латинское слово *bellum* (война) является производным от более древнего слова *duellum* (поединок). Как пишет Йорам Динстайн, «в течение веков международное право относилось к войне так же, как внутреннее право относилось к дуэли. Войну, подобно дуэли, терпели»» [28, 58]. По мнению польского социолога Марьи Оссовской, среди мотивационных факторов начала Первой мировой войны присутствует «Игровая мотивация, рассматривавшая войну как своеобразную игру, которую необходимо честно вести по определённым правилам» [28, 59]

Інша справа, коли виникає бажання слідувати правилам не всупереч логіці протистояння, а заради чіткого досягнення успіху, тобто на методичному чи методологічному рівні. В якості конкретного прикладу такої схематизації у військовій підготовці можна навести особливість оцінювання якості стрільби танкістів у СРСР напередодні Великої Вітчизняної війни. Незважаючи на високу мобільність танкового бою інструктори вимагали вражати ціль третім пострілом (два перших в недоліт та в переліт, як для батареї важких гармат, що веде пристрілку із закритої позиції) – живими залишились і розповіли про це ті, хто реалізував еталонну ситуацію без імплікації, в один крок – першим влучним пострілом. Ось як згадує ситуацію вдалого розстрілу німецької колони майбутній генерал-майор танкових військ В.Г. Гуляєв: «Условились, що Бармин подпустить немцев метров на четыреста и откроет огонь по головным танкам, Разрядов ударит по хвосту колонны, Ошкайло начнёт расстреливать середину. Получилось, как задумали... Это действительно было поразительно. Когда перед войной я учился на высших курсах в мотомехакадемии, нам внушали, что попадание в цель первым выстрелом из пушки – чистая случайность, и отличные оценки за такую стрельбу никогда не выставляли. Нас учили «грамотному» ведению огня: недолёт, перелёт, и уж только третьим снарядом переходит на поражение. Если бы в это утро Бармин, Разрядов и Ошкайло стреляли бы «грамотно», то ох как туго нам пришлось бы!» [6, 202]. Оскільки перші три постріли виявилися влучними, колона була миттєво заблокована своїми ж палаючими машинами посеред дороги, опинившись у сніговій пастці (підсумкові втрати німців склали самих танків 24 проти одного радянського). За умов попереднього обстрілу противник встиг би і розосередитись, і відкрити вогонь у відповідь, що за умов значної чисельної переваги зробило б засідку безглуздою.

Але на цю проблему вплинуло й те, що радянські конструктори врахували особливості підготовки особового складу, який з прискореним довоєнним кількісним ростом танкових військ фізично не встигав за ним у якості освоєння нової зброї. Славетний Т-34 із максимально зменшеною і незручною баштою (причому лише для чотирьох танкістів) був розрахований на те, аби максимально завадити ворогу влучити, тобто на суб'єкт-суб'єктну ситуацію, а то і на об'єкт-суб'єктну. Це особливо проявилось через нестачу часу уже під час війни на підготовку екіпажів, які все-одно б не встигли швидко та ефективно зорієнтуватися перші рази на полі бою, та ще й регулярно підставлялися під постріл (німці навіть висловлювали здивування не тим, що вони бачать противника та стріляють першими, а тим, що радянські танки витрачають багато часу на постріл у відповідь, тим самим отримуючи по кілька прицільних снарядів у свій бік). Радянські ж легкі танки військового виробництва Т-60 та Т-70 взагалі можуть бути охарактеризовані як сліпі (через величезні незручності ведення із них спостереження за полем бою) та глухі (через відсутність радіозв'язку на лінійних машинах): в результаті війська отримали танки, що були непомітні самі, але на відміну від значно легших німецьких Т-2, не були придатними для здійснення одного з головних завдань легкого танку – ведення розвідки [5]. В той час як призначений для часто краще підготовленого екіпажу німецький середній Т-4 завдяки чудовій оптиці та наявності п'ятих членів екіпажу (кожен з яких виконував свої обов'язки, а не працював за двох) мав шанс помітити опонента та завдати пострілу першим, хоча через це його башта була більшою та вразливішою для пострілу у відповідь. Але, за умов першого влучання, пострілу у відповідь могло й не бути (хіба за нерівного поєдинку із кількома опонентами). Ситуація прямувала до суб'єкт-об'єктної [4]. Розвиток сучасного танкобудування через явну перевагу можливостей ураження над потужністю броні відповідає цій же тенденції (достатньо навіть візуального порівняння профілю сучасних танків різних країн із Т-4 останніх серій).

Для окремо взятого виду спорту схематизація означає в першу чергу вичерпаність його можливостей у вигляді тренінгу еталонних ситуацій, які стають загально визнаними та широко відомими, як гарантовані рецепти досягнення високого рівня підготовки. В індивідуальних видах це проявляється у тому, що розбіжність результатів на провідних змаганнях починає вимірюватися тисячними долями секунди або долями бала, а отже результат десятирічної несамовитої праці спортсмена залежить від ранкового настрою або нового різновиду вітамінів, які ще не встигли оголосити допінгом. Окремі командні види спорту застраховані від цього, бо схематизовані відразу, за своєю сутністю, оскільки мають ба-

гато спеціалізованих гравців, складну топологію майданчику або поля (крикет, бейсбол, різні розважально-естафетні змагання), але розплачуються за це явно штучним виглядом, набуваючи популярність у окремих осередках вболівальників. Схематизація олімпійських командних видів спорту набуває наочного характеру в дещо інший спосіб, аніж індивідуальних. Симптомом номер один є використання лише окремих частин і ділянок майданчику; симптомом номер два – обмеження тактичного арсеналу, його залежність від набору гравців, а не тренерської думки. Не претендуючи на детальне розкриття другого аспекту, звернемо увагу на куди очевидніший перший. Яскравими прикладами тут можуть бути баскетбол і гандбол. Обидва види спорту “постраждали” від того, що їх правила базуються на веденні м’яча рукою (причому без проміжного знаряддя у вигляді ключки, ракетки тощо), якою людина здатна здійснювати максимально точні та координовані дії. Тому відібрати м’яч без помилки або порушення правил (які є дуже жорсткими через гру на твердому травматичному покритті) мало реально, можна лише дещо завадити результативному кидку. В результаті центр майданчику проходиться без боротьби, і гра починається фактично у воріт (де в нормальному варіанті гандбольна команда розташовується по колу, утворюючи суцільну стіну із піднятими догори руками) або кільця (під яким гра теж переважно перетворюється на танок на місті з перекиданням м’яча). Недарма баскетбольне тренування або товариський міні-матч можна легко проводити на одне кільце, атакуючи його по черзі. Підсумком такого поєдинку є статистична, за великим рахунком, перемога-перевага однієї зі сторін, яка полягає у тому, що вона змогла реалізувати більшу кількість зі своїх еталонних ситуацій, якими закономірно завершувалась ледь не кожна атака. Військовим аналогом такого змагання було б розташування двох рівнокількісних армій в шеренгу одна проти іншої із подальшою стрільбою в упор по одному по черзі. Виграв би той, у кого виявилось менше несправних рушниць або солдатів, що не вміють стріляти. Аналогія стає ще точнішою, якщо згадати баскетбол американський, що поступово перетворюється на суцільне шоу через те, що зріст гравців дозволяє перманентно завершувати атаки без кидка – вкладаючи м’яч у корзину данками із майже 100%-ю результативністю. Залишки баскетбольної динаміки у НБА намагались врятувати офіційною заборонаю зонного захисту (тобто прямою заборонаю тактичного варіанту, а не певної дії гравця, що саме собою є ознакою стагнації виду спорту!), але досягли хіба що більших рахунків. Любов до статистики взагалі є відмітною рисою НБА та НХЛ, в яких десятиріччями змагаються одні і ті ж команди із гравцями, що кожен сезон перетасовуються між ними. Залишається хіба що підраховувати хто яке статистичне досягнення побив, але статус змагання, в якому перевага й перемога мають бути принципово різними аспектами, баскетбол стрімко втрачає. До радикальних способів виправлення ситуації у деяких видах спорту належать зміни параметрів снарядів та майданчиків (обговорюється ситуація підвищення сітки у великому тенісі, аби врятувати його від засилля тактично обмежених гравців із подачею на виліт, через що менш атлетичний жіночий теніс вже набув статусу набагато тактично цікавішого та інтелектуально насиченішого). Хоча для того ж баскетболу просте підвищення кільця вирішить лише окремі аспекти загальної проблеми.

Схематизація мало загрожує видам спорту, які вимагають гармонії між протилежними, навіть взаємовиключними, діями (наприклад, лижний біатлон, де енергійна праця на лижні збиває дихання та напружує м’язи рук, не даючи змоги ідеально поцілити мішень) або параметрами самого тіла (десяти- та семиборство, в яких спортсмени фізично не здатні одночасно розвинути потужність для штовхальних справ, не втративши легкість і швидкість, необхідні для стрибків). Багатобор’я взагалі має величезний ресурс змагального розмаїття, оскільки жоден окремий спортсмен не може віддати усі сили та зосередити увагу на одному виді, а мусить віднайти свій індивідуальний варіант унікальної гармонії, методологічно звернутися до почуття міри, яке звеличував ще Аристотель.

Крім цього статусу дуже складного тренінгу соціальної боротьби заслуговують, звичайно, і настільні інтелектуальні ігри. Але й тут існують свої обмеження та ознаки схематизації.

2.4. Шаховий тренінг. Переваги й недоліки

У різні часи полководці використовували військові та символічні ігри для того, аби оцінити тактичні здібності своїх підлеглих командирів. У Давньому Китаї генерали, які погано грали у китайський різновид шахів, могли позбавитись посади. Відомий турецький флотоводець Пірі Рейс використовував доволі складний варіант настільної гри в кораблики з метою оцінки здібностей своїх капітанів (основні правила цієї гри збереглися і до нашого часу [25, 4 – 25]). Суто військова модифікація таких тренінгів досягла свого апогею у штабних іграх на мапах у XX сторіччі (та із використанням ЕОМ у XXI). Проте найрозповсюдженішими і максимально відкритими для широкого загалу тренінгами, що моделюють та розвивають здібності, необхідні для успішного ведення соціальної боротьби, є настільні ігри, в першу чергу в шахи й карти, та такий жанр комп'ютерних ігор, як пошагові стратегії.

Окремо слід згадати таку розвинену галузь настільних ігор, як, у яких використовуються вигадані колоди карт із набором відповідних фентезійних істот, різними видами магії тощо [39]. Проте якщо до моменту виникнення комп'ютерних ігор така гра дійсно дозволяла змодельовати власну стратегію ведення боротьби із елементами випадковості, то сучасні електронні стратегії пропонують навіть більший арсенал аспектів, характеристик і складних розрахунків (за умов, що відповідає необхідність записувати на картках чи клаптиках паперу проміжні результати і оперувати цілою низкою допоміжних фішок). Фактично за сучасних умов такого роду ігри перетворилися на індустрію колекціонування якісно виконаних колод карт та додаткових аксесуарів. Та ж проблема спостерігається і у настільних іграх (наприклад, за системою Ричарда Борга [40]) із використанням переважно фізичних міні-моделей (причому сумарна вартість однієї металеві армії у деяких з них дорівнює ціні на нову іномарку). Креативний бік справи полягає у процесі виготовлення, фарбування, вивчення (якщо мова йде про історичний військовий костюм) та колекціонування відповідних наборів солдатиків, але сам процес гри являє собою спрощений варіант комп'ютерної стратегії. І навіть у такому вигляді доводиться виконувати цілу низку технічних дій по постійному вимірюванню відстаней, а то й вуглів, звірятися із таблицями ймовірності нанесення різних типів пошкоджень для різних видів солдатиків [41], тобто витратити час і сили на ту справу, яку ЕОМ виконує автоматично і, як правило, миттєво (і у значно більшому обсязі та арсеналі можливостей). Позитивним моментом, який не можна не відмітити, є динамічна складова гри у солдатики (тобто можливість власними руками змодельовати постріл із рушниці чи гармати [30, 32 – 33] або побудувати елементи ландшафту та військові укріплення [30, 41 – 45]), що несе серйозний розвиваючий ефект для дитини дошкільного віку. Проте ми зараз торкаємось не динамічних чи естетичних, а стратегічних, тактичних і математичних можливостей таких моделей-ігор. Тому усі згадані тренінги ми розглядатимемо як спрощене перенесення комп'ютерної гри на стіл і не приділятимемо їм окремої уваги.

Впевнену конкуренцію із іграми на ЕОМ тримають класичні символічні ігри (шахи, шашки, доміно, нарди тощо) та, безперечно, карти. Проте якщо задатися метою проаналізувати ті з них, що забезпечують рівні можливості обом учасникам, тобто не дають переваги через елемент випадковості (хоча останній і може бути присутнім у іншому вигляді), то із найрозповсюдженіших залишаються шахи й шашки, а також менш відома, але певною мірою унікальна гра у карти російського походження під назвою «Власні козири» або у англійській літературі – «Челендж» [36, 143 – 146]. Вимога щодо рівності можливостей цілком зрозуміла, якщо нас цікавить об'єктивне порівняння та розвиток здібностей досягнення результату у інтерсуб'єктивній боротьбі. Окрему нішу тут займають шашки, які будучи грою у піддавки, моделюють боротьбу майже виключно у вигляді знаходження та реалізації еталонних суб'єкт-об'єктних ситуацій. Для суб'єкт-суб'єктного етапу боротьби місця залишається небагато, оскільки присутнє правило, яке вимагає обов'язкового взяття максимальної кількості шашок, підставлених під удар. У зв'язку із цим цікаво відмітити і те, що високу ефективність досягнення результату у цій грі, тактика якої складається із цілого набору хитрощів та уловків, демонструють якраз професійні військові.

Універсальним тренінгом, який дозволяв відпрацювати як суб'єкт-об'єктні, так і суб'єкт-суб'єктні ситуації, протягом сотень (а можливо і тисяч) років були шахи. Суб'єкт-

суб'єктний етап гри чудово характеризує Олександр Альохін (який завжди прагнув не лише досягти результату, але ще й у власний, часто високо естетичний, спосіб) у своїй статті «Два роди шахового мистецтва»: «Я был бы счастлив творить совсем один, без необходимости, как это случается в партии, сообразовать свой план с планом противника, чтобы достичь чего-нибудь представляющего ценность. Ах, этот противник, этот навязанный вам сотрудник! Всякий раз его представления о красоте расходятся с вашими, а средства (сила, воображение, техника) так часто оказываются недостаточными для активного содействия вашим намерениям! Сколько разочарований приносит он истинному художнику в шахматном деле, стремящемуся не к одной лишь победе, но прежде всего к созданию произведения, имеющего непреходящую ценность! Какое страдание (неведомое ни в какой другой области искусства или науки) чувствовать, что ваша мысль, ваша фантазия неотвратимо скованы, в силу самой природы вещей, мыслью и фантазией другого, слишком часто посредственными и всегда глубоко различными от ваших» [2, 378].

Але, не зважаючи на присутність у стратегії шахової гри як суб'єкт-суб'єктних, так і суб'єкт-об'єктних елементів, незмінні правила не змогли встояти проти схематизації. Накопичення інформації в умовах глобалізації, створення баз даних тисяч зіграних партій, теоретичний аналіз варіантів дебютної фази гри, відшліфована техніка ендшпілю, призвели до поступового перетворення сучасних шахів із поєдинку інтелекту на змагання систем знання (в якості яких на високому спортивному рівні виступають вже навіть не окремі гросмейстери, а цілі штаби, озброєні до того ж ЕОМ). Такі спроби врятувати ситуацію, як проведення турнірів із швидких шахів, заборона на догравання та комп'ютерний аналіз, лише підкреслюють набуття живою грою рис штучності. І проблема накопичується, наростає, як сніговий ком. Ще не так давно у 1988 році у своєму підручнику Ю.Л. Авербах і М.А. Бейлін гіпотетично висловлювалися із приводу рівня гри ЕОМ: «... лучшие программы играют сейчас в силу хорошего первого разряда, приближаясь к кандидатам в мастера. А что произошло бы, если бы уже сегодня машина смогла победить любого гроссмейстера? Прекратились бы шахматы? Конечно, нет! Как бы сильно не стали в будущем играть машины, это не помешает состязаться людям, так же как бегунам не мешают состязаться в скорости современные самолёты и ракеты. Вероятно, просто изменились бы несколько правила. Пришлось бы, например, исключить откладывание неоконченных партий, чтобы не допускать машинного анализа... Соревнование людей за шахматной доской будет продолжаться!» [1, 251]. Не зважаючи на оптимістичне налаштування авторів, варто звернути увагу на певну неточність наведеної ними аналогії. Аксиологічний бік легкоатлетичного змагання полягає не лише у фізичному досягненні людиною певного об'єктивного результату – бо нам же дійсно не обігнати автомобіля. Цінність перемоги ще і в тому, що її автор зумів таким чином побудувати тренувальний процес та стратегію самого змагання, що поєднання фізичних, вольових та інтелектуальних зусиль зробили його першим серед інших суб'єктів, які також активно прагнули перемоги. Якщо людина від народження бігає швидше за інших, це навряд чи є підставою для захоплення нею, як спортсменом – тому й існує поділ на змагання між чоловіками та жінками, різними віковими та, якщо вимагає специфіка, ваговими категоріями (в сучасному волейболі справа дійшла навіть до поділу за категоріями зросту). Інша справа, коли спортсмен спромігся перемогти опонента, який мав перевагу над ним за вихідними фізичними даними (це може бути перемога борця з легшої вагової категорії або сенсаційні перемоги над темношкірими бігунами, наприклад українки Жанни Пінтусевич-Блок, не зважаючи на те, що сама будова тіла афроамериканських спортсменів сприяє досягненню ними більших швидкостей на спринтерських ділянках). Проте у символічній грі проти комп'ютера нема розподілу на аспекти фізичний, вольовий та інтелектуальний – вона перетворюється на протистояння самих інтелектів і систем знання – штучного та живого. Звичайно, професійний шахіст дуже серйозно займається і фізичною підготовкою, аби у гарній формі витримувати напругу великих турнірів. Але якщо для спринтера така форма впливає на результат безпосередньо, бо змагання є фізичним (а його морально-вольові якості є його особистою справою), і тому бігти проти машини або робота із металевими м'язами було би просто безглуздом, то шахіст у принципі змагається із ЕОМ на рівних, через посередництво дошки з фігурами (і вже його

фізична форма є його особистою справою). Навіть обсяг електронної пам'яті не може дати вирішальної переваги, якщо гра забезпечує умови для інтелектуального маневру. Але якщо всі ці маневри стали надбанням такої пам'яті, якщо з інтелектуальних знахідок перетворилися на матеріал підручника, тобто на знання, яке можна механічно вкласти в ЕОМ, тоді настав час бити на сполох. Якщо в епоху надзвукових швидкостей спринтери продовжують змагатись між собою, то їм при цьому навряд чи прийде в голову проїхати дистанцію на автомобілі або вмонтувати собі штучні м'язи, перетворившись на кіборгів. Використання в процесі підготовки шахіста комп'ютерного аналізу якраз і є такими м'язами. До тих пір, доки вони не могли зіграти вирішальну роль, знання не мало переваги над інтелектом. Людина вивчала правила грати в шахи, потім отримувала системне знання (дебютної теорії, техніки ендшпілю), після чого залишалось місце для пошуку творчих рішень за дошкою проти живих опонентів. Перемоги ЕОМ не лише над провідними гросмейстерами, але і над чемпіонами світу (зокрема, Гаррі Каспаровим та Володимиром Крамніком) засвідчили, що етап набуття цього системного знання став перевищувати можливості мозку людини та часу її життя. Кількість еталонних ситуацій, довжина імплікативних ланцюгів стала такою, що з початку поєдинку, а не лише в моменти загострення боротьби, спортсмени намагаються не стільки протистояти один одному, скільки згадати максимально широкий спектр задалегідь відомих їм варіантів для такого роду позицій. Це аналогічне тому, як легкоатлети під час забігу намагаються під'їхати частину дистанції на попутній машині – переможе той, у кого ця машина виявиться швидкішою. Так само переможе той шахіст, який глибше розбиратиметься у відповідному дебюті або вчасно згадає вирішальний хід у міттельшпілі зіграної років 20 тому схожої партії.

Якщо у певну гру (яка є все-таки поєдинком у штучних умовах) можна навчитися перемагати за підручником – вона втрачає значення соціального тренінгу. Ми вже зазначали, що у природному протистоянні, де опонент не обмежений жорсткими правилами, можна навчити якісно боротися із ним, але немає гарантованого наукового універсального способу досягнення перемоги (так само як із мудрістю – можна прагнути її, любити, але хто із філософів скаже, що досяг її). Якщо ж маленька неточність на початку гри принципово дозволяє взяти гору над опонентом, значить людство почало витісняти інтелектуальні, творчі можливості такого змагання механічним знанням. Можна образно сказати, що цій грі стає тісно у рамках існуючих правил, кількість накопичених знань переповнює її, перетворюючи колись прозоре озеро на бездонне болото. Із шахами згадана ситуація була досягнута із жирним знаком оклику після перемоги чемпіона серед комп'ютерів над чемпіоном серед людей. Причому характерним є те, що перші спроби навчити машину шаховій грі відбувалися через намагання навчити ЕОМ тактично грамотно мислити, аби потім використати цей досвід для подальших досліджень на шляху створення штучного інтелекту (розробити алгоритм гри у шахи намагався сам Михайло Ботвінник). Але зі збільшенням швидкості та обсягу пам'яті комп'ютерів їх гра у шахи перейшла на рівень завантаження якомога більшої кількості партій та теоретичних розрахунків із подальшим обранням найоптимальнішого з них. Пам'ять, знання (в даному випадку як синонім інформації) виявилися в умовах шахової гри адекватною альтернативою мисленню. Тобто мова йде вже не про те, що той, хто прочитав більше підручників, гарантовано перемагає (хоча і цього достатньо для втрати шахами статусу змагання інтелектів) – дійшло навіть до того, що електронний підручник **сам** переміг чемпіона серед живих людей.

Не можна погодитися, у якості компромісного варіанту, і з тим, що гра у шахи дозволяє змагатися суперникам із невисоким рівнем підготовки, але приблизно однаковим (наприклад, спортсменам 2-го розряду поміж собою). Оскільки процес підготовки та навчання не може бути ідентичним, гра між противниками, які не досягли гросмейстерського рангу, буде залежати від того, хто із них встиг освоїти ту частину теорії, що відповідатиме конкретній ситуації, яка склалася на дошці. Для одного це буде ситуація з підручника, тоді як інший буде змушений вирішувати її наживо, як мінімум витративши завелику кількість часу, творчих, інтелектуальних та фізичних сил і нервів – що перетворить змагання на не досить чесне. Поєдинок інтелекту буде можливий лише між фахівцями найвищого рівня – міжнародними гросмейстерами – і лише за умов, що один із них не застосує за-

здалегідь ретельно підготовлену новинку у дебюті. Усі ж інші будуть подібні до людей, які тренуються, не вивчився до кінця правил гри. Тобто шахи зараз є таким змаганням, на освоєння якого необхідно покласти кілька десятків років, аби лише не робити давно відомих помилок. Мовою еталонних ситуацій це означає, що суб'єкт-об'єктні можливості відкриваються за десятки ходів до перемоги, і після малесенької помилки спротив опонента (який насправді уже перетворився для противника на об'єкт) стає безглуздим, а реалізація переваги справою техніки. На рівні сучасної маскультури можна навести влучний жарт із цього приводу з фантастичного мультсеріалу «Футурама», в якому два роботи-студенти грають у шахи – кілька хвилин вони мовчки сидять перед початковою позицією на дошці, не рухаючи жодної фігури, після чого один з них виграє партію словами: «мат у 143 ходи».

Аби справа дійсно не завершилась подібним абсурдом, напевно, доведеться колись змінити не лише регламент шахового змагання, але й самі правила гри чи топологію дошки. Хоча деякі класичні ігри ще не даються штучному інтелекту методом механічного перебору варіантів. Прикладом може слугувати особливо популярна в Китаї, Японії та Кореї гра «го». Кількість можливих варіантів після четвертого напівходу перевищує відповідну кількість у шахах в рази (більше ніж шістнадцять мільярдів проти ста тисяч). Крім того, комп'ютер поки що не може адекватно впоратись із оцінкою якості тієї чи іншої позиції на її дошці.

Вже зараз з'явилась ціла серія символічних ігор, що мають схожу механіку, але в той же час уникають небезпеки безупинного накопичення знання щодо правильних ходів та гарантованих способів досягнення результату. Це такий жанр комп'ютерних ігор, як пошагові стратегії. Через те, що розробка кожної з них триває кілька років, збалансованість можливостей сторін та глибина тактичних рішень навряд чи можуть конкурувати із відточеністю та тисячолітніми традиціями шахової гри. Але пошагові стратегії на це й не претендують. Використавши загальний принцип ведення тактичного поєдинку, розробники отримали змогу експериментувати із принципами дії окремих фігур та персонажів. Якщо взяти для прикладу класичну серію Heroes of Might and Magic від I-их до V-их, то кожен випуск відзначається переміщеннями юнітів із одного війська до іншого, або введенням цілих нових рас. В результаті пік цікавості до конкретної гри триває якраз протягом часу, необхідного для того, аби вивчити сильні та слабкі боки різних ігрових сторін, відпрацювати виграшну тактику для кожної раси – після чого презентується нова гра з іншим балансом, хоча і на добре знайомих принципах. При цьому, пошагова стратегія зберігає статус соціального тренінгу саме через те, що окремі юніти не являють собою ті ж фігури, що і у протилежній сторони, лише пофарбовані у інший колір. Звичайно, при цьому вивіреність балансу часто залишає бажати кращого, одні комп'ютерні війська на практиці виявляються сильнішими за інші, але проміжок максимальної іграбельності для окремого користувача якраз і припадає на час, необхідний для з'ясування сильних та слабких сторін, творчого пошуку суб'єкт-об'єктних ситуацій і, якщо це можливо, переможної стратегії для кожної раси.

Саме такий підхід, на нашу думку, дозволяє символічній грі виступити в якості тренінгу соціальної боротьби, відпрацювати у людини якості, необхідні для того, аби в умовах, що перманентно змінюються, максимально швидко віднаходити та реалізовувати ситуації, що є в конкретному випадку суб'єкт-об'єктними. Орієнтація ж на незмінну ігрову механіку зрештою перетворює тренінг на задалегідь відомий набір «правильних» кроків, що відповідає діяльності вченого-природничника, і аж ніяк не сприяє формуванню рис, необхідних для досягнення результату у полісуб'єктній, зокрема військовій та спортивній боротьбі.

2.5. Алгоритм створення моделі еталонної ситуації

Ми можемо зробити висновок, що за певних особливих умов існує можливість створення об'єктивно-наукової, стовідсотково передбачуваної моделі соціальних процесів як на загально-теоретичному рівні, так і для власної практичної перетворюючої діяльності. Спільний алгоритм для різних випадків, наскільки можливо його сформулювати, виглядає наступним чином:

- **виокремити чисту мету із множини обставин.** Оцінити можливості досягнення мети так, нібито ситуація залежить виключно від нас, і жоден інший суб'єкт не намагається нам завадити. Тобто скласти перелік знарядь реалізації еталонної суб'єкт-об'єктної ситу-

ації. Деякі з них будуть зі старого напрацьованого арсеналу, а деякі нові може підказати конкретний збіг обставин. Цей етап аналогічний класично науковому картезіанському положенню вчення про метод щодо необхідності розділяти досліджуваний об'єкт або проблему аж до досягнення елементарних складових. В даному випадку це означає здійснення аналізу аж до досягнення суб'єкт-об'єктних ситуацій;

- **відокремити мету від протидії опонента.** Окреслити межі можливого впливу іншого суб'єкту (суб'єктів), тобто межі, в яких його характеристики можуть вважатися для нас суб'єктними. Найперше, поставивши себе на його місце. Таким чином ми з'ясуємо, чи не наявна відразу можливість завдати результативного удару, взагалі не відволікаючись на боротьбу із іншим суб'єктом (останнє, нажаль, часто видається природним і відволікає від нашого власного завдання до інтерсуб'єктивного протистояння). Та, з іншого боку, за яких умов ми самі потрапляємо під незалежний від нас зовнішній вплив. В результаті складається перелік суб'єкт-об'єктних та об'єкт-суб'єктних ситуацій для даного конкретного співвідношення сил та збігу обставин;

- **відділити перевагу від перемоги.** Якщо реалізувати еталонну ситуацію відразу неможливо, вдатися до боротьби із іншим суб'єктом, який блокує її досягнення. В такому разі ми, по-перше, вираховуємо найбільш адекватну стратегію імовірнісним шляхом – засобами, наприклад, теорії прийняття рішень; а по-друге, чекаємо та реагуємо на можливість безпосередньо реалізувати еталонну ситуацію та не підставитися самому. Головне не забувати, що сенс «фехтувальної» фази поединку у тому, аби дочекатися можливості завдати вирішального удару, а не довести власну перевагу, як «фехтувальника». Або що команда може з переконливим рахунком виграти, припустимо, хокейний поєдинок, маючи кращу реалізацію незначної кількості голевих моментів і надійного воротаря та поступаючись за всіма іншими статистичними показниками – і така перемога стане закономірною. Коли є можливість вибору варто завдати не того удару, якого суперник не встигне відбити (бо це може статися випадково чи рефлекторно), а того, відбити який він фізично не в змозі;

- **впізнати та отримати перемогу.** Після досягнення еталонної ситуації переключитися на її реалізацію (те, що ми позначили як перехід від стратегії диз'юнкції до кон'юнкції). Причому незалежно від того, чи дісталися ми перемоги, дочекавшись суб'єкт-об'єктної ситуації, чи у ситуації суб'єкт-суб'єктній (все ще не 100 % – вій) опонент несподівано пропустив «фехтувальний» удар, але цей удар в останню мить із «фехтувального» все одно перетворюється на завершальний. Суб'єкт-суб'єктна ситуація взагалі не може забезпечити перемогу сама собою. Якщо суперник помилився, або обставини склались таким чином, що він не скористався шансом, то у момент досягнення перемоги ситуація, строго кажучи, все-одно стала суб'єкт-об'єктною. Цілком реальний розвиток подій, наприклад, коли у шаховій партії опонент помилився настільки серйозно, що ваш хід, який був розвиваючим та лише ймовірно міг стати підставою для складної, глибоко продуманої комбінації, дозволяє вам просто поставити очевидний мат наступним же кроком;

- **скористатись наслідками перемоги.** Тут варто звернути увагу на те, що досить часто непоміченими залишаються ті об'єктивні можливості, які отримує переможець через те, що він на певний час підкорив собі інтерсуб'єктивну ситуацію. Перетворивши іншого суб'єкта чи суб'єктів на об'єкт (хай навіть умовно), він досягає перемоги, але отримує і певну додаткову кількість тимчасових засобів безперешкодного впливу на ситуацію – і чим серйозніша перемога, тим ширші й ці можливості. Згадаймо перемогу Ганнібала під Каннами, після якої його війська мали вже вільний шлях на Рим. Проте пропозиція власного ж начальника кінноти Махарбала терміново рушити видалася полководцю підозрілою – і коли він через кілька годин нарешті із нею погодився, було вже пізно. Так людина, отримавши серйозну перевагу у певному протистоянні, зовсім не завжди витискає із неї максимум, насолоджуючись досягненням окремої мети (яка була на часі головною). Іноді трапляється, що гра команди, яка впевнено повела в рахунку та не наважилася розвинути успіх, розсипається через нерозуміння того, що робити далі – і отриманий результат у кращому випадку згодом оцінюється як мізерний, виходячи із тих реальних можливостей що були в наявності. Суто професійним прикладом може бути, приміром, стажування працівника у компанії значно вищого рівня – метою буде, безперечно, вдале проходження

самого стажування (яке вже почалося і тому не вимагає зосередження усіх 100% зусиль, бо по відношенню до тих, хто на нього не потрапив, ситуація і так уже суб'єкт-об'єктна); проте додатковими можливостями стають знайомства та контакти із працівниками згаданої компанії, інформація про вимоги та майбутні вакансії для постійної роботи в ній, загалом усе, про що можна встигнути дізнатись додатково, доки перед тобою тимчасово відчинені фактично недосяжні двері;

• **проаналізувати процес та вдосконалити свій арсенал.** По-перше, поповнити перелік своїх професійних способів реалізації еталонних ситуацій та переоцінити ефективність кожного з них. По-друге, констатувати, наскільки близькою до дійсності була оцінка можливостей опонента, чи не були вони завищені (тобто чи не було можливості набагато раніше завдати вирішального удару) або занижені (чи не варто поповнити арсенал прийомів суб'єкт-суб'єктного протистояння). По-третє, без поспіху оцінити, які наслідки перемоги були реалізовані, а які взагалі залишилися непоміченими.

Хоча загалом підготовка і військового, і професійного спортсмена має враховувати обидва напрями:

- навчити вести суб'єкт-суб'єктний поєдинок. Що передбачає гарну фізичну підготовку, вміння діяти в команді, враховувати максимум можливих варіантів розвитку подій;
- навчити розпізнавати та реалізовувати суб'єкт-об'єктну ситуацію. Що передбачає гарну психологічну підготовку, відчуття особистої відповідальності за результат (або іншими словами, почуття власної гідності, наявність індивідуальної майстерності, вміння піймати кураж), максимальну зосередженість на завданні вирішального удару, не відволікаючись на жодні інші аспекти.

Така система вимагає наявності, наприклад, у спортивному клубі, наукової групи із рівноцінними підрозділами спеціалістів фізіологів та психологів. За відсутності других, команда матиме перевагу над суперником, але величезні проблеми із її реалізацією. А у свою чергу, для уникнення такої незбалансованості, вкрай бажана наявність у складі наукової групи чи аналітичного відділу методолога широкого профілю, філософа-методолога

І ще кілька слів стосовно проведення паралелей між переходом від суб'єкт-суб'єктної до суб'єкт-об'єктної ситуації та діалектичним законом взаємного переходу кількісних і якісних змін. Цей закон, тією мірою, якою він розкривається у гегелівській та марксистській системах, відображає характер розвитку певних процесів на базі однієї субстанції (матеріальної чи духовної). Тому накопичення кількісних змін цілком закономірно веде до якісного стрибка. У ситуації, яка на онтологічному рівні відповідає реальній чи уявній боротьбі двох незалежних монад, така закономірність може бути іманентно присутня в кожній з них. Але на рівні їх взаємодії активність одного з учасників у суб'єкт-суб'єктній фазі боротьби дає йому лише перевагу у цій самій фазі. Більше того, така перевага може виявитися суто позірною, якщо опонент свідомо обрав тактику ведення поєдинку від оборони. Втілення ж переваги у перемогу взагалі буде невірним формулюванням. Перевага дозволяє лише комфортно почуватися у поєдинку (для того, хто звик грати першим номером). Або навпаки, заважати, якщо людина чи команда звикла до ведення гри на контратаках. Перевага може бути хіба що свідченням більш високого класу чи більшого досвіду однієї зі сторін, що у свою чергу буде натяком на більшу ймовірність перемоги саме цього учасника боротьби. Але настання суб'єкт-об'єктної ситуації в той чи інший бік все одно нестиме в собі елемент випадковості. І випадковості не з точки зору визначення конкретного моменту стрибка чи обрання одного зі шляхів розвитку у точці біфуркації, а випадковості кардинальної, випадковості настання суб'єкт-об'єктної ситуації для одної з двох протилежних у своїх намірах сторін. Цю ситуацію треба буде розпізнати та реалізувати. Якщо ж це не потрібно, і перемога логічно впливає із ходу боротьби, то це просто є свідченням відсутності боротьби як такої — редукції протистояння двох суб'єктів до знищення одним із них свого опонента, який здався ще до початку поєдинку — такий випадок фактично буде відразу суб'єкт-об'єктним і не відноситься до сфери соціальної боротьби. Так що вести мову про закономірність переходу від якісного ведення суб'єкт-суб'єктної фази до суб'єкт-об'єктної було би не коректно. Практичним прикладом тут може слугувати поєдинок двох воїнів, озброєних мечем та щитом кожен. Якщо один із них має значну фізичну

перевагу, він може, не загострюючи ситуації, монотонними потужними ударами поступово розбити опоненту щита чи відбити руку, якою той його тримає. Такі удари будуть типово суб'єкт-суб'єктними, оскільки не претендуватимуть на те, аби дістати самого ворога. Вони потраплятимуть в підставлений щит, і обидва знатимуть про це (закон переходу кількісних змін у якісні спрацьовуватиме лише у відношенні воїна, що завдає удару, та щита – але рішення закриватися щитом приймає не сам щит, а його власник – отже закон працюватиме лише на певному зовні обумовленому проміжку часу). Удари, по-перше, самі не будуть закономірністю, оскільки в один прекрасний момент опонент може вислизнути з під удару і загострити боротьбу сам; а по-друге, навіть розбитий щит не перетворить ситуацію на суб'єкт-об'єктну, доки в опонента залишатиметься у руках меч (той може, навіть, стати не безпечнішим, відчувши, що нема чого втрачати). Просто його свобода маневру значно зменшиться, а шанси на те, що саме його противник першим знайде момент, аби завдати вирішального удару, зростуть. Проте це все будуть шанси на більш чи менш комфортне ведення боротьби, а не на саме отримання суб'єкт-об'єктної ситуації (тобто, строго кажучи, це шанси на безперешкодний характер пошуку перемоги, а не на саме її отримання). Зростання цих шансів ніколи не позбавить хоча б найменших шансів на перемогу опонента – доти, доки один з учасників не впізнає суб'єкт-об'єктну ситуацію (що буде просто зручніше зробити одному з них). Тоді 100%-ві шанси на завдання вирішального удару будуть на його боці. Але до того опонент цілком здатен йому завадити. Так під час шахового поєдинку один з гравців може володіти тотальною позиційною перевагою, але буде змушений погодитись на нічию, якщо опонент на стільки тонко врахує всі можливості своєї позиції, що провести вирішальну атаку не вийде. Або нападник, який значно випереджає захисників за фізичною готовністю та швидкістю, проскочить повз них, вийде на ворота й, припустимо, кидатиме шайбу, без жодних перешкод – проте наявність на воротах воротаря не дозволить казати, що ситуація залежатиме суто від вміння нападника. Якщо ж звернутися до класичного діалектичного прикладу зі сходженням снігової лавини, то мова власне йде про те, зійде вона через масу снігу, що поступово зростає, чи ні (якщо він вчасно розтане) і якщо зійде, то приблизно коли. Це все одно що досліджувати, перемаже один із противників чи втомиться й погодиться на нічию, в той час як другий зможе лише відбитися чи не відбитися (але про перемогу другого не йтиметься). Інша річ, якщо врахувати, що снігову шапку можуть зняти зі схилу гори, зібравши сніг штучно (причому саме зібрати, а не спустити шляхом спрямованого вибуху). В такому випадку мова йтиме про дві більш-менш незалежні тенденції. Хоча навіть тут збирання снігу явно буде пов'язане із його кількістю, а отже, скоріш за все, ми знов отримаємо одну тенденцію та чітку дію закону взаємного переходу кількісних і якісних змін. Таким чином закон взаємного переходу кількісних і якісних змін діє на рівні соціальної боротьби на етапі підготовки опонентів. Кожен з них витрачає певні зусилля на самовдосконалення, багато займається, тренується, навчається, збагачує свій арсенал, і закономірно стає сильнішим, спритнішим, хитрішим, досягаючи навіть якісно нового рівня. Але під час протистояння двох суб'єктів проводити паралелі між законом взаємного переходу кількісних і якісних змін та трансформацією ситуації зі взаємними шансами на таку, де вирішальну перевагу отримує один із них, було б не коректно

Висновки

1. В умовах соціальної боротьби суб'єкт має бути готовий проявити себе у двох її фазах: у суб'єкт-суб'єктній, яка залежить і від нього, і від опонента (опонентів) та у суб'єкт-об'єктній, яка залежить лише від нього на 100%. Перша фаза формалізується засобами теорії прийняття рішень та апаратом математичної статистики, друга являє собою індивідуальну колекцію еталонних ситуацій, яка може бути поповнена на власному досвіді або завдяки спілкуванню із досвідченими колегами, читанню професійних мемуарів тощо.

2. Успішність учасника боротьби у її суб'єкт-суб'єктній фазі визначається у відсотковому відношенні та показує, на скільки безперешкодний характер матиме для нього пошук перемоги, але не те, із якою ймовірністю перемаже саме він. Після розпізнавання одним із учасників суб'єкт-об'єктної ситуації, яка склалась індивідуально, із певним елементом

випадковості, такий учасник отримує можливість завершити протистояння на власну користь. Він контролює ситуацію на 100% і може, незалежно від наступних дій опонента, умовно розглядати того виключно як об'єкт впливу, але не в якості суб'єкта дії. Успішність у цій фазі боротьби визначається однозначно, за аналогією із класичним суб'єкт-об'єктним впливом вченого природничника.

3. Успішна діяльність військового або професійного спортсмена вимагає врахування у підготовці обох фаз соціальної боротьби: як суб'єкт-суб'єктної, так і суб'єкт-об'єктної. В іншому випадку його дії будуть однобокими і відзначатимуться або вмінням захопити ініціативу, але невмінням її реалізувати, або пасивним очікуванням свого шансу перед обличчям активно і майже безперешкодно діючого опонента.

4. Перехід від суб'єкт-суб'єктної до суб'єкт-об'єктної фази соціального протистояння суттєво відрізняється від діалектичного закону переходу кількісних змін у якісні. Оскільки цей закон відображає філософське бачення, яке ґрунтується на поясненні руху та розвитку за допомогою однієї субстанції, то поступове накопичення змін і наступний якісний стрибок є цілком логічними. В той же час ми аналізуємо соціальну боротьбу як протистояння принаймні двох реально чи умовно незалежних суб'єктів-монад. І тому перехід від поєдинку зі взаємними шансами до отримання одним з учасників вирішальної переваги відзначається унікальністю, майже неповторністю, несе в собі елемент випадковості.

5. Алгоритмізація участі у безкомпромісному протистоянні може набути вигляду: (1) виокремити чисту мету із множини обставин, (2) відокремити мету від протидії опонента, (3) відділити перевагу від перемоги, (4) впізнати та отримати перемогу, (5) скористатись наслідками перемоги, (6) проаналізувати процес та вдосконалити свій арсенал (детальніше див. пункт 2.5)

Література:

1. *Авербах Ю.Л., Бейлин М.А.* Путешествие в шахматное королевство / Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин. – [3-е изд., перераб., доп.] – М.: Физкультура и спорт, 1988. – 272с.
2. *Алехин. А.А.* На пути к высшим шахматным достижениям / А.А. Алехин. [Сост. Романов И.З. и Туров Б.И.] – М.: Физкультура и спорт, 1991. – 448с.
3. *Аристотель.* Никомахова етика / Аристотель. // Сочинения: В 4-х т. Т. 4. – М.: Мысль, 1983. – (Филос. наследие. Т. 90). – [В надзаг.: АН СССР. Ин-т философии]. – С.53-293
4. *Барятинский М.Б.* Немецкие танки в бою / М.Б. Барятинский. – М.: Яуза, Эксмо, 2008с.
5. *Барятинский М.Б.* Советские танки в бою. От Т-26 до ИС-2 / М.Б. Барятинский. – М.: Яуза, Эксмо, 2008. – 352с.
6. *Барятинский М.Б.* Советские танковые асы / М.Б. Барятинский. – М.: Яуза, Эксмо, 2008. – 352 с.
7. *Бешанов В.В.* Танковый погром 1941 года: Куда исчезли 28 тысяч советских танков / В.В. Бешанов. – Мн.: Харвест, 2007. – 384с.
8. *Бешенков С. А.* Моделирование и формализация. Методическое пособие / С. А. Бешенков, Е. А. Ракитина. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 336с.
9. Битва под Курском: От обороны к наступлению. – М.: АСТ: ХРАНИТЕЛЬ, 2006. – 826, [6] с.
10. *Булатов М.А.* Немецкая классическая философия. Часть I. Кант. Фихте. Шеллинг. – К.: Стилюс, 2003. – 322 с.
11. *Декарт Рене.* Міркування про метод, щоб правильно спрямовувати свій розум і відшукувати істину в науках / Рене. Декарт. – К.: Тандем, 2001. – 104с.
12. *Добронравова И.С.* Роль диалектического противоречия в становлении и развитии квантовой электродинамики / И.С. Добронравова [Автореф. дис. на соиск. учен. степени канд. филос. наук]. – К.: Киев. гос. ун-т им. Т. Г. Шевченко, 1977. – 19с.
13. *Дююи Р.* Эрнест и Дююи Тревор Н. Всемирная энциклопедия воен. Харперская энциклопедия военной истории с комментариями издательства «Полигон». Книга первая. 3500 год до Р. Х. – 1400 год от Р. Х. / Р. Эрнест Дююи и Тревор Н. Дююи – С-Пб., М.: ПОЛИГОН, АСТ, 1997. – 937с.
14. *Женжера С.В.* Деякі особливості реалізації вимоги об'єктивності наукового знання під час моделювання соціальних процесів / С.В. Женжера // Мультиверсум. Філософський альманах / Гол. ред. Лях В.В. – К., 2012. – Вип. 2 (110). – С. 59 – 69.
15. *Женжера С.В.* Особливості вирішення проблеми непрозорості суб'єкта в умовах формування постнекласичного типу раціональності / С.В. Женжера // Політологічний вісник. Зб-к наук. праць. – К.: «ІНТАС», 2012. – Вип. 65. – С. 155 – 166.

16. *Замулин В.Н.* Прохоровка – неизвестное сражение великой войны. / В.Н. Замулин. – М.: АСТ: АСТ МОСКВА: Транзит книга, 2006. – 734, [2] с.: 32 л. ил.
17. *Исаев А.В.* Антисуворов. Десять мифов Второй мировой / А.В. Исаев. – М.: Эксмо, Яуза, 2006. – 416 с., ил.
18. *Исаев А. В.* Котлы 41-го. История ВОВ, которую мы не знали / А.В. Исаев. – М.: Яуза, Эксмо, 2006. – 400с.
19. *Исаев А. В.* Неизвестный 1941. Остановленный блицкриг / А.В. Исаев. – М.: Яуза, Эксмо, 2010. – 480с.: ил.
20. *Исаев А. В.* От Дубно до Ростова / А.В. Исаев. – М.: АСТ: Транзиткнига, 2005. – 710, [10] с.: 32л. ил.
21. *Исаев А.В.* Когда внезапности уже не было. История ВОВ, которую мы не знали. – М.: Яуза, Эксмо, 2007. – 480с.
22. История войн и военного искусства. Альбом схем // Хрестоматия по русской военной истории – [Под ред. проф. *М.Н. Тихомирова*, проф. *Н.М. Коробкова*, к.в.н. *Г.П. Мещерякова*]. – М.: Военное издательство Министерства вооруженных сил Союза ССР, 1947
23. *Каляндрук Т.* Загадки козацких характерників / Т. Каляндрук. – Львів: ЛА «Піраміда» 2007. – 288 с.
24. *Кольцов Валерий, Фиданза Стефан, Соси Паоло Анджело.* Heroes V. Руководство. Повелители орды [Электронный ресурс] / Валерий Кольцов, Стефан Фиданза, Паоло Анджело Соси – Ubisoft, 2006. – 350с. – Режим доступа к работе: http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml
25. *Конан Дойль Артур.* Картонная коробка / Артур Конан Дойль // Собрание сочинений: В 8 т. Т. 3. – М.: Раритет, 1991. – 446с.
26. *Кораблёв И.Ш.* Ганнибал / И.Ш. Кораблёв. – [Изд. 2-е]. – М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1981. – 359с.
27. *Лиддел Гарт, Б.* История Второй мировой войны. – М.: Астрель, 2012. – 1021, [3] с. – (Неизвестные войны)
28. *Мережко Александр.* Русская наука международного права в период Первой мировой войны: [монография] / Александр Мережко. – Одесса: Фенікс, 2014. – 224 с.
29. *Морган Уильям.* Философия спорта. Исторический и концептуальный обзор и оценка ее будущего [Электронный ресурс]. – Логос 3(54), 2006. – С.147-159 – Режим доступа к работе: http://www.ruthenia.ru/logos/number/2006_03_54.htm
30. *Орлов Олег, Попов Рюрик* Кораблики и солдатики. Две игры / Олег Орлов, Рюрик Попов – Ленинград: Детская литература, 1989. – 48с.
31. *Парсонс Т.* К общей теории действия. Теоретические основания социальных наук / Т. Парсонс // О структуре социального действия. – [Изд. 2-е]. – М.: Академический Проект, 2002. – С.415-562
32. *Поппер Карл.* Злиденність історизму / Карл Поппер. – К.: Видавництво гуманітарної літератури «Абрис», 1994. – 192с.
33. *Ролінг Дж. К.* Гаррі Поттер і смертельні реліквії. – К.: А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2007. – 637 с.
34. *Ростунов И.И.* Генералиссимус Александр Васильевич Суворов: Жизнь и полководческая деятельность / И.И.Ростунов. – М.: Воениздат, 1989. – 496с.
35. *Суворов А.В.* Наука побеждать / А.В. Суворов. – М.: Воениздат, 1980. – 40с.
36. *Филипп Х.* Карточные игры / Х. Филипп. – Мн.: «Старый Свет Принт», 1994. – 313с.
37. *Черкасов П.П.* Кардинал Ришелье / П.П. Черкасов. – М.: Междунар. отношения, 1990. – 384с.
38. *Яковлев В.В.* История крепостей. Эволюция долговременной фортификации / В.В. Яковлев. – С-Пб.: ПОЛИГОН, 1995 – 312с.
39. <http://gamehall.com.ua/portal/>
40. <http://www.boardgamegeek.com/boardgamedesigner/25/richard-borg>
41. Ring of Rule. Кольцо Власти. Книга правил – [Вторая редакция] – Лобня: АО «Звезда», 2003. – 160 с.

Женжера С.В. Модели агонистической деятельности и их теоретические основания.

Статья посвящена особенностям моделирования бескомпромиссной борьбы, их философско-методологическим основаниям и возможностям формализации. Используются результаты диссертационного исследования «Моделирование агонистической деятельности (философско-методологический анализ)», изложенные в третьем разделе. Приводится большое количество примеров из истории военного противостояния и спорта наивысших достижений, ставших материалом для философского обобщения и логической формализации. В качестве итога исследования приведён алгоритм соревновательной деятельности в бескомпромиссной ситуации, который может быть использован как для подготовки военнослужащих, так и профессиональных спортсменов, так и любым человеком, лично интересующимся стратегиями успешной деятельности

Ключевые слова: философско-методологические основания, теория, модель, диалектика, формализация, социальный процесс, субъект-объектная и субъект-субъектная ситуация, борьба, философия спорта

Zhenzhera S.V. Models of agonistic activity and its theoretic basis

The article is devoted to straight-out (no compromise) struggle specialties, its philosophic-methodological basis and formalization's possibilities. The results of dissertation «Creating models of agonistic activity (philosophic-methodological basis)», from its third part, were used. There are a lot of examples of straight-out confrontations in war and high spot's areas in article, which became an empirical material for philosophic generalization and logic formalization. An algorithm of agonistic activity was given as a conclusion – which can be used for soldiers and professional sportsmen training, or used by everybody, who is personally interested in the strategies of successful activity

Keywords: philosophic-methodological basis, theory, model, dialectics, formalization, social process, subject-object and subject-subject situation, struggle, philosophy of sport

УДК 37.072: 378+ 37.014.1+ 140.8

I. Порало, к.філос.н.

УКРАЇНСЬКІ УНІВЕРСИТЕТИ: НОВІ СОЦІАЛЬНІ ВИКЛИКИ ТА ІНСТИТУЦІЙНІ ЗАГРОЗИ

Досліджується проблема трансформації сучасної української університетської освіти та науки відповідно до нового законодавчого регулювання. Основна увага приділена питанню якості та результативності роботи керівників освітніх та науково-дослідних установ, а також профільних органів державної влади. У цьому проблемному колі розкривається феномен підприємницького університету як моделі сучасного, інноваційного західного університету, який обраний орієнтиром у Законі «Про вищу освіту». На цих засадах вивчається можливість розвитку вітчизняних університетів на зразок західних в сучасних українських ринкових реаліях. На базі проведено аналізу висвітлюються авторські концептуальні підходи щодо місця та ролі українських університетів як аутопоєзисів (самовідтворювальних систем) в процесах економічного, інноваційного, соціального розвитку країни.

Ключові слова: університет, підприємницькі університети, інноваційна діяльність, науково-дослідна діяльність, економічний розвиток, підприємництво

ВСТУП

Поява нового законодавства про вищу освіту суттєво трансформує галузь, оскільки основний наголос робиться на інноваціях та на науково-дослідній діяльності вищих навчальних на наукових установ. З цього приводу виникає чимало конструктивних питань, передусім, це питання про практичність виконання такої регламентації. Адже не слід забувати про високий адаптивний рівень українських університетів і про культурний імунітет країни.

Реалізація програм з виробництва інновацій та суттєве покращення якості, практизації науково-дослідної діяльності університетів вимагають відповідних зовнішніх умов, нового мислення суб'єктів освітньої діяльності та навчання і безумовно – простір для цієї реалізації.

Ігнорування цих факторів неодмінно призведе до вироблення університетами (їх суб'єктами) нової адаптивної моделі. Крім цього розвиток нової якості інституційного середовища («Розділ VII Управління вищим навчальним закладом» Закону «Про вищу освіту» [8]) системи вищої освіти (обрання або зняття з посади громадою керівника закладу, обрання або виключення членів вченої ради, нові повноваження наглядової ради, посилення участі в адміністративному секторі університету, інституту студентського самоврядування) може призвести до «картелізації» галузі. Насамперед йдеться про здійснення громадського контролю за діяльністю ВНЗ окремим, заздалегідь визначеним колом людей.

Саме у цьому контексті мова йде про значно складніші наслідки ніж діяльність недоброякісного міністра і інших керівників вищого рівня в системі української освіти і науки, які знищували ці вітчизняні галузі або просто перетворювали їх у власний бізнес. Передусім йдеться про можливість оточення відповідних галузей суб'єктами з взаємопов'язаними приватними інтересами і метою.