

*Шандрук С. К., кандидат психологічних наук, доцент,
професор кафедри психології та соціальної роботи
Тернопільського національного економічного
університету (м. Тернопіль)*

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ДІЯЛЬНІСНА ГРА ЯК ЗАСАДНИЧА УМОВА І ЧИННИК РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНИХ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ І КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ

Стаття присвячена аналізу проблеми розвитку та формування професійних творчих здібностей та креативності студентів психологічного профілю. Розглядаються питання впровадження організаційно-діяльничої гри як інноваційної інтерактивної форми, методу колективної мислєдїяльностї та чинника розвитку творчого мислення, професійних творчих здібностей і креативності майбутніх психологів.

Ключові слова: організаційно-діяльнична гра, професійні творчі здібності, креативність, мислєдїяльність, інноваційна форма навчання.

Стаття посвячена аналізу проблеми розвитку и формирования профессиональных творческих способностей и креативности студентов психологического профиля. Рассматриваются вопросы внедрения организационно-деятельностной игры как инновационной интерактивной формы, метода коллективной мыслєдїятельности и фактора развития творческого мышления, профессиональных творческих способностей и креативности будущих психологов.

Ключевые слова: организационно-деятельностная игра, профессиональные творческие способности, креативность, мыслєдїятельность, инновационная форма обучения.

Постановка проблеми. Якість, конкурентоздатність професійної освіти мають визначальне значення для успішного соціально-економічного та культурного розвитку України. Револуційна зміна технологій, які спираються на високий рівень інтелектуальних ресурсів, і пов'язана із цим геополітична конкуренція провідних країн світу стають найважливішими чинниками, що визначають не тільки економіку, а й політику державних діячів на початку ХХІ століття. У зв'язку із цим рівень інтелектуального потенціалу країни, який безпосередньо визначається якістю й конкурентною спроможністю національної науки та освіти, стає найважливішим фактором соціального розвитку і ключовою умовою економічної й політичної самостійності країни.

Водночас сучасні реалії суспільного повсякдення потребують поліпшення якості підготовки фахівців загалом, а психологів зокрема, зростання конкурентоздатності випускників ВНЗ на ринку праці. Для цього потрібні всебічне удосконалення організації та змісту освіти, створення правових та економічних умов формування ринкових відносин в Україні, соціальне реформування різних секторів і сфер системи суспільного виробництва.

Саме тому важливим є питання, як не тільки озброїти випускників потрібним багажем знань, умінь і навичок, але й сформувати їх як особистостей і як професіоналів з активною громадянською позицією, здатних до вирішення

найскладніших виробничих завдань. Причому маємо на увазі не лише професійність, а водночас також їхні професійні творчі здібності, креативність і самоактуалізаційний творчий потенціал. Саме досягнення цього результату можливе за умови застосування інноваційних форм підготовки студентів-психологів, зокрема організаційно-діяльничих ігор (ОДІ, в однині – ОДГ).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. ОДІ як засіб і метод розв'язання міждисциплінарних і міжпрофесійних проблем була вперше підготовлена і проведена в 1979 році під керівництвом Г.П. Щедровицького, який є засновником і теоретиком даного способу методологічного практикування – методу філософування, а у форматі його філософської школи (системомислєдїяльничої методології) цей напрям прикладного методологування за останні 35 років успішно розробляли В.Л. Аксєтьєв, Г.І. Александрова, М.Г. Алексєєв, О.С. Анісімов, Д.О. Аросьєв, В.І. Астахов, П.В. Баранов, І.Е. Берлянд, К.Я. Вазіна, Ю.В. Громико, В.С. Дудченко, І.В. Жежко, С.М. Зверєв, Г.О. Зверєва, О.П. Зінченко, А.С. Казарновський, Л.М. Карнозова, О.В. Коловіцкова, Є.Б. Кондратьєв, С.І. Котельников, Ю.О. Левада, Ю.В. Луковенко, Є.М. Манучарова, С.В. Наумов, В.А. Нікітін, С.В. Попов, А.І. Пригожин, В.М. Розін, Б.В. Сазонов, А.О. Тюков, М. Хроменченко, П.Г. Щедровицький, Д.Т. Янков та ін. Причому предметно-тематичний зміст їх був

неімовірно різноманітний: педагогіка і психологія, наука і виробництво, право та екологія, економіка й управління, і т. ін. і т. п.

У психолого-педагогічній науці наявний великий арсенал доробків стосовно: активізації творчої пізнавальної активності учнів та студентів, що обґрунтовані у працях таких авторів, як А.М. Алексюк, І.І. Ільясов, О.М. Матюшкін, В.О. Моляко, А.В. Фурман та ін.; концептуальних положень наукових досліджень щодо проблем розвитку інтелектуальних і творчих здібностей особистості (Дж. Гілфорд, В.Д. Дружинін, Г.С. Костюк, Н.С. Лейтес та ін.), засадничих ідей психолого-педагогічних досліджень проблеми формування творчої особистості (Д.Б. Богоявленська, В.А. Роменець, Є.П. Торранс, В.В. Рибалка та ін.); нарешті створені інновацій моделі проблемного та проблемно-діалогічного (А.В. Брушлинський, І.О. Ільницька, І.Я. Лернер, М.І. Махмутов, В. Оконь, П.І. Підкасітий) і модульно-розвивального (А.В. Фурман, О.Є. Гуменюк) навчання, що стосуються переважно середньої загальноосвітньої школи. Натомість система вищої освіти певною мірою обділена ґрунтовними психодидактичними теоріями інноваційного розвивального спрямування, тим більше теоретико-методологічними підходами до розвитку професійних і творчих здібностей майбутніх психологів засобами ОД.

Формулювання цілей статті. Метою є психолого-дидактичне обґрунтування концептуальних засад ОДІ як інтегральної умови та чинника розвитку творчого мислення, професійних творчих здібностей і креативності студентів психологічного профілю сучасного ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. У підґрунті висвітлення передумов розвитку професійних творчих здібностей і креативності, гра досліджується не стільки із позицій окремих точкових упредметнень (психологічних, соціологічних, філологічних, педагогічних тощо), скільки із методологічного погляду як вітакультурний феномен сучасної цивілізації, котрий підлягає трансляції від покоління до покоління у лоні підготовки фахівців із високим рівнем сформованості професійної мислєдїяльностї (МД) як осереддя ділової компетентностї і фахової майстерностї. На основї опису двох базових (як “обчислювальної сутностї” та відеальної (“чистої”) об’єктностї) обґрунтовується постання третього – мислєсхемного продукування багатьох світїв (передусім родинного і суспільного, особистісного і самісного життя), у якому

вирішальне значення належить методології і методологуванню як граничним формам обстоювання і творення повноцінного професійного мислення. Локалізованим соціокультурним часопростором чи місцем розвитку останнього і стала ОДГ, модель якої з 1979 року розробляється й упроваджується у професійне повсякдення філософською школою Г. П. Щедровицького як форма, спосіб організації, механізм та інструмент розвитку колективної МД.

Творча особистість є найбільшою цінністю для будь-якого суспільства, оскільки для неї характерні висока продуктивність, результативність особистісно та суспільно значущої творчої праці, завдяки чому людство робить черговий крок у своєму прогресі [1]. І це закономірно, адже креативність на рівні особистості чи групи – це завжди здатність висувати неординарні та нестандартні ідеї, уникати в мисленні традиційних схем, швидко виявляти і знаходити способи розв’язання проблемних ситуацій і задач. Водночас це і багатовимірна особистісна характеристика і реалізація людиною власного індивідуального потенціалу, що зумовлює виникнення і розвиток персоніфікованого творчого процесу. До того ж характеристики креативності непередметні, тобто не передбачають наявності матеріального чи ідеального продукту, вони процесно-динамічні, спонтанно-самісні. Тому й здатність до творчості – це інтегративна якість особистості, яка відображає її особливе налаштування всієї внутрішньої структури – спрямованості, психічних процесів, станів і тенденцій, характерологічних рис, установок і бажань та ін.

Креативність як спосіб ставлення людини до світу виявляється у пошуково-перетворювальній активності і реалізується у подоланні стереотипу поведінкових актів, а також у порушенні одноманітності у взаємодії з дійсністю, продуктивному її перетворенні, аж до створення нових об’єктів, з одночасним удосконалюванням варіативності, продуктивності та якості дій креативного суб’єкта. Потім, розвиваючись у діяльності і поєднуючись із провідними мотивами, вона функціонально закріплюється у структурі особистості і виявляється як здатність до продуктивної зміни і створення якісно нових ідей, образів, речей, текстів. Цим визначається *творчий стиль діяльності*. При цьому доведено, що креативність, з одного боку, розвивається і формується залежно від особливостей та

умов перебігу процесу творчості (як об'єктивна детермінанта), а з іншого – реалізується у чомусь, будучи спричиненою потребо-мотиваційними детермінантами особи (як суб'єктивний чинник творчості). Так само вона виявляється на неусвідомленому (орієнтовно-приспосувальному) і свідомому (пізнавально-перетворювальному, дослідницькому) рівнях індивідуальної діяльності і соціальної ролі поведінки.

Сутнісно розвиток професійних творчих здібностей і креативності особистості майбутнього фахівця психологічного профілю полягає у теоретичному оволодінні і практичному оперуванні студентами соціально-психологічними знаннями та вмінню їх застосуванню у реальних життєвих і професійних ситуаціях, у пізнанні себе як особистості та свого рівня самоактуалізованості з метою психокультурного зростання. Тут провідними є такі принципи якісної професійної підготовки фахівців: історизму, гуманізації, духовності, психологізації, особистісного зорієнтування, наступності, паритетності, еврилогізації та ін.

Загалом зміст такої підготовки має базуватися на питаннях самопізнання та саморозвитку студента, вироблення ним індивідуального стилю, привласнення і вдосконалення науково-методичних знань, умінь, норм і цінностей, які є матеріалом творчої професійної діяльності, що актуалізується під час проблематизації, конфігурування, проектування, конструювання освітньої взаємодії викладача зі студентами.

Процес формування креативності особистості – це набування нею готовності безпосередньо виявляти власну творчу активність, ситуаційно реалізувати творчі резерви і духовний потенціал, поєднання індивідуальних якостей носія креативних потенцій зі змістом соціально значущого виду діяльності, максимальне задіяння творчих механізмів у вирішенні освітніх, професійних і життєвих проблем.

Для нарощування потенціалу креативності потрібно, щоб в освітньому процесі важливе місце посідали:

- актуалізація когнітивних ресурсів особи, організована як активне розширення її інтелектуальної сфери, що становить надійне підґрунтя у формуванні творчих здібностей;
- творче освоєння студентом понятійно-категорійного апарату задля оперування ним як тонким мисленнєвим інструментом при розв'язанні дослідницьких, творчих завдань,

що породжують проблемні і колізійні ситуації;

- постановка наступниками запитань проблемного характеру, які стимулюють активну розумову діяльність на індивідуальному і колективному рівнях МД;

• освітнє стимулювання ерудованості студентів, розширення їхнього світогляду у сфері наукових знань різнобічного спрямування;

- навчання прийомам самосійного мислення (логічні операції, які допомагають самостійно творчо працювати із різними потоками інформації, дійти власних висновків, а не просто перейняти вже готові міркування чи твердження);

• ігрово-імітаційна організація навчального пізнання як процесу опосередковано керованого наукового дослідження (за логікою організації, використанням методів), ознайомлення з різними дослідницькими процедурами, формами, методами, засобами, інструментами [2].

Крім того, відомо, що для розвитку професійних творчих здібностей і креативності потрібне нерегламентоване довкілля з демократичними відносинами і з можливістю наслідування творчій особистості, головне через копіювання стилю МД та особистісних властивостей (незалежність думок і вчинків, вмотивованість і рішучість пошуку, відкритість і самоактуалізованість тощо). І тут важливо повно задіяти ресурси емоційно-особистісної сфери кожного студента.

Серед існуючих освітніх технологій і психокультурних форм підготовки творчої особистості найбільш продуктивними є модульно-розвивальні, імітаційно-рольові, проблемно-пошукові, дослідницькі та колективно-мислєдіяльнісні. Саме вони забезпечують підготовку креативно зрілих фахівців, які мають норми і вміння наукової діяльності, самостійного аналізу можливостей використання досягнень науки і практики, конструктивної участі у роботі колективу професіоналів.

Саме тому нас цікавить як гра загалом, так і ОДГ як інтегрована умова окультурення і розвитку професійної МД, творчих здібностей і креативності фахівців психологічного профілю, тому охарактеризуємо основні типи методологічного мислення в контекстах їх прикладного, у тому числі й ігрового, інструментального використання, а потім перейдемо до обґрунтування ОДГ як засадничої умови та чинника розвитку

професійних творчих здібностей і креативності майбутніх психологів.

В історії постання людської культури науковці чітко виділяють два типи мислення, що з'являються у різній цивілізаційний час і за різних соціокультурних обставин. Перший тип – “обчислювальності сутності” – виникає й формується у Стародавній Греції (від учень Платона та Аристотеля до праць схоластів). Його основу становить здатність розраховувати (обчислювати) сутності світу, розуміння якого перебуває поза мисленням, а досягається через одкровення і споглядання. Тому отримувати у такий спосіб дані треба було “обчислювати”, тобто якимось вибудовувати зв'язки і відношення між ними. Так, аристотелівська “Фізика” дозволяє систематизувати речі видимого світу, його “Метафізика” вказує на сутність світу невидимого, а “Логіка” уможливило побудову істинних суджень про обидва світи. Мислення при цьому регулярне, але *розум* і *світ* розірвані: між мислимим світом і реальним буттям перебуває *одкровення*.

Другий тип, також добре описаний [3], це – “чисте мислення”, котре створює свої власні сутності – ідеальні об'єкти, підгрунття для появи яких дають онтологія і метод (що розуміється як порядок, “правила для керівництва розуму” (Р. Декарт). У підсумку з'являються не істинні судження, а зовсім інші утворення – знання. Мислення у набутках новоєвропейської науки починає продукувати знання. Отож мислення цього типу переносить свою регулярність і розрахунковість на організацію людського повсякдення і зовнішнього світу. Постає технічна інженерія, що дозволяє все більше змінювати світ згідно з ідеальними уявленнями, які формує наука. На початку ефективність такого мислення була настільки потужною, що виникла ілюзія, що світ влаштований відповідно до мислимого, а воно справді віддзеркалює сутність світу. Саме звідси походить як об'єктивний ідеалізм, який вважає світ проявом процесу розвитку ідеї, так і матеріалізм, котрий переконаний, що мислення “відображає” закони природи, а також ще й різноманітні діалектичні вчення, що намагаються утвердити переходи з ідеалізму в матеріалізм і навпаки.

Але з часом досягається, що постійно удіяльнене мислення не може освоїти події світу, тому виникає відчуття абсурду, а далі – катастрофи. Понятійно остання вказує на порушення регулярного перебігу подій у людській цивілізації, що стаються протягом життя одного покоління. Смысл катастрофи

полягає у руйнуванні систем життєдіяння за умов збереження масової свідомості людини, котра повинна не просто вижити, а ще й зберегти своє достойне повсякдення. Ось чому, скажімо, Перша і Друга світові війни, екологічні лиха, техногенні аварії (наприклад, Чорнобильська катастрофа) ХХ століття, а в наш час вітчизняні революції, перебудовні реформи репресивного спрямування сучасною масовою свідомістю сприймаються як катастрофи: система організації буденного життя населення руйнується, а свідомість залишається настільки ж високоорганізованою, як і до катастрофи, та вимагає того ж від повсякдення. Зусилля людства і кожного народу-нації спрямовуються на відновлення колишнього впорядкованого за всіма параметрами життя і на його розвиток, а від колективного мислення вимагається творіння нових форм людської ковітальності, у тому числі узагальнюється потреба мислити масштабами катастроф, точніше – їх організацією і ліквідацією.

Іншими словами, новоєвропейська людина починає будувати плани зміни життя на всіх рівнях – від реорганізації родини чи фабрики до реформування способу життя цілих країн і народів. І точно так само, як за часів Стародавньої Греції пірати Середземномор'я будували свої розрахунки (скажімо, як, маючи три сотні осіб, захопити місто із п'ятьма тисячами жителів, у якому до того ж жоден з них не був), так нині велика армія людей – від керівника розвідгрупи до рекламного агента та аналітичної групи окремого політика – розраховують, як змусити велику кількість людей робити те, що потрібно саме їм як маніпуляторам, не застосовуючи прямого тиску, насилля. Те, чим у 1905 і в 1917 році займався В.І. Ленін (1870–1924) із соратниками, розраховуючи перевернути життя величезної країни, тепер професійно займаються тисячі і сотні тисяч людей. У результаті дрібні і великі катастрофи стали повсякденністю, а їх запобігання, організація та ліквідування наслідків – роботою, промислом, фахом, пройдисвітством.

Передбачення катастрофічного перебігу подій, як би вони не називалися – конфлікти, проблеми, ризиковані заходи, крахи та банкрутства, аварії, масові заворушення, соціальні та наукові революції чи війни, надзвичайні чи екстремальні ситуації, – та особиста ковітальна участь в них вимагають іншого складу мислення, аніж те, яке насаджували філософи і вчені колишніх генерацій. За цих широкомасштабних

проблематичних умов невинувато звужується суспільно організуюча роль науковців і фахівців, котрі за найкращих обставин поповнюють ряди численних експертів, радників та аналітиків, хоча насправді правлять бал політики та олігархи, які влаштовують перевороти і кризи, рекламні агенти та діячі шоу-бізнесу, котрі всіляко потурають їм і є такі собі господарі настроїв натовпу, організатори світових систем інформації. До них також належать фінансові магнати (олігархи, банкіри), котрі розмірковують над долею Заходу і “країн, що розвиваються”, організують “економічні чудеса” в Азії і “розчищають території” в Югославії для майбутнього “дива”. А носії усталеного типу мислення масово служать цим цілям замість того, щоб усвідомити причини різномасштабних катастроф. Проте й паростки нового типу мислення очевидні: його логічну основу утворюють світи, що виникають як простір життя онтологічних і культурних сутностей, ситуаційна динаміка і засоби самоорганізації в ньому та мислесхеми як ідеальний спосіб творення світів, як інструмент їх освоєння і засіб подорожування ними. Результатом такого мислення є новий порядок суспільного життя, нові світи особистісного буття.

Донині вишколені ідеали моністичного і регулярного мислення породили технологічну форму організації та ідею управління, що з виробничої сфери давно перейшла на царину повсякденного життя взагалі. Але народи, країни і люди, на відміну від машин, не можуть існувати виключно технологічно, а мають здатність ставити власні цілі, діяти, грати, вчиняти, рефлексувати. Панування технологічної форми організації повсякдення, на жаль, створило ситуацію всезростаючої екологічної загрози всьому живому – регулярне мислення не змогло відшукати форми усвідомлення сутності технології, а отже й обмежень на всеохватне застосування різноманітних технологій (інженерних, біохімічних, соціальних, політичних, управлінських, освітніх, туристичних, відпочинкових тощо).

Отже, методологія – через її авангардних носіїв винайшла ОДГ. Через кілька років, на піку досконалості в техніці проведення ОДГ, стала розвалюватися світова цивілізація – Радянський Союз (1991 рік). Зійшлися світові промені розвитку людства: відбулася подія і новий тип мислення став фактом, котрий з латентної фази культивування перейшов у стадію оформлення та оприявлення. І стало доконче зрозуміло, що таке явище, як гра, не

можуть бути взяті й осмислені регулярним (“чистим”) мисленням, для цього потрібне, як зауважує С.В. Попов, мислення інженерне або “катастрофічне”, яке створює не знання про гру, а схему становлення (створення, співучасті в появі) гри. Відповідно, й організація знання у цьому разі інша – “дисциплінарна” [4], а не логіко-предметна, що прийнята в сучасній науці. Дисциплінарна організованість, окрім поданої пари “поняття – схема” (за предметної – це “об’єкт – метод”) вимагає ще й пред’явлення меж та умов існування знання. На відміну від предметної організації, де умовність знання визначається способом побудови ідеального об’єкта (процедурами локалізації та абстрагування, або “фальсифікації” і “верифікації”, за К. Поппером [5]), у дисциплінарній умовність задається через можливість використуваної схеми, межі історичної реконструкції й через “історію створення”, або “особисту історію людини”.

Вочевидь, слово “гра” потрапило в організаційно-діяльничий формат життєздійснення певною мірою випадково, а тому може видатися, що не зовсім слушно розглядати ОДГ як гру. Тому й питання: “Що в ОДГ власне ігрового і чи є ОДГ грою?”, насправді не таке й важливе. Г.П. Щедровицький іноді підтримував цю версію: термін “гра” використовувався тоді як смисловий захист від влади і доносів. Він теж іноді не вважав ОДГ грою. Але в іротехнічний період важко сказати, що говорилося на семінарах серйозно, а що “для гри” – для збурення інтересу присутніх і появи опозиції. Адже в іншому місці стверджує: “ОДГ є гра”, “...між ОДГ і, скажімо, дитячими іграми немає якісних або сутнісних відмінностей” [6; 7].

Проте ідея провести першу ОДГ, як вказувалося вище, виникла на основі досвіду проведення методологічних семінарів, поіменованих тоді ІМІ, і досвіду проведення навчальних ділових ігор в Інституті фізкультури. До питання про ігрову природу ОДГ ставилися насправді досить серйозно упродовж кількох років: у 1982 і 1983 проводилися наради “Ігри та ігрові форми організації мислєдіяльності”, потім ігри з проблем гри: Гра 39 в Горькому за темою “Поняття гри і типологія ігор” (1984), Гра 44 (гра 5 С.В. Попова) в Бірштонасі “Демонстрація і метод при передачі досвіду ОДГ (Типологія і загальне поняття гри)” (1985), Гра 52 в Калінінграді “Передача техніки і методів організації ОДГ у педагогічні сфери та галузі” (1987). Було

створено багато мислєдїяльнїсних уявлєнь про ОДГ, але жодного – про власне гру як таку. Зважаючи на окресленє, сформулюємо кїлька важливих для подальшого поступу вперед узагалїнь:

– по-перше, гра для ОДГ – вираженнє бїльш глибокої її сутностї, нїж “форма і спосїб органїзацїї колективної мислєдїяльностї...” (Г.П. Щєдровицький), “метод розвитку освїти” (Ю. Громико), “механїзм розвитку дїяльностї” (П. Баранов, Б. Сазонов). Інакше кажучи, маємо вториннї характеристики, достовїрнїсть яких вїдносна з точнїстю до ступеня реалїзацїї “їгрового” в онтофеноменальному форматї присутностї конкретної ОДГ;

– по-друге, саме розвиток гри в ОДГ призвїв до проблематизацїї форми та ідеї ОДГ, багатьох положєнь методологїї, на яких здїйснювалася робота учасникїв у просторово-часових рамках окремої такої гри як самобутнього вїтакультурного явища;

– по-третє, чи не розробленїсть у СМД-методологїї сфер, пов'язаних із суспїльними процесами і структурами, з етикою та антропологїєю, зумовила те, що феномен гри в ОДГ не був належним чином усвідомлений й описаний, що, своєю чергою, спричинило як руйнуваннє методологїчного апарату, використаного в ОДГ, появою псевдопроблем (скажїмо “вїдносини методологїї та ОДГ”) та ідеї ОДГ “без методологїї”, так і потребувало розробки нових засобїв методологуваннє, здатних асимїлювати подїбнї їгри як ковїтальнї культурнї утвореннє. Тим бїльше, що за радянських часїв методологїя існувала маргинально, і навїть спроба розробляти позитивнї науковї положєння про суспїльство була практично неможлива, адже агресивнїсть офїцїйної науки знищувала все новє. Досить згадати конфлїкт Г.П. Щєдровицького з офїцїйними соцїологами наприкінцї 60-х рокїв, що закїнчився виключеннєм його з партїї. Тї ж проблеми – з офїцїйними фїлософами і психологами. Щоправда й за часїв державної незалежностї становище було не кращим: вїдбулася “культурна” колонїзацїя країн СНД, натомїсть у розряд офїцїйного перейшов другосортний захїдний теоретичний товар на зразок “конфлїктологїї”, “теорїй менеджменту”, “модерацїї” та їн., що вїдрїзняєтьсє не меншою агресивнїстю до вїтчизняної культури та етнонацїональної ментальностї.

Поняття про гру вїдноситьсє до класу важкофїксованих у буденній і науковї свїдомостї через його пра-культурний

характер, а вїдтак і через спроможностї породжувати “свїти” за явної ментальної участї людини у ситуацїях персонїфїкованого виживаннє. Цей клас понять вїдрїзняєтьсє вїд звичних науцї субстанцїйних і функцїональних понять тим, що і субстанцїя, і функцїя того об'єкта (предмета, явища чи процесу як продукту суспїльної свїдомостї), про який мовитьсє, встановлюєтьсє безпричинно дїючою і реалїзуючою смислово це поняття особою. Свїтоглядне поняття, категорично кажучи, не можна засвоїти, не проживши того, про що воно “говорить” чи на що “вказує”. Тїльки переживши гру, стражданнє, коханнє, твореннє людина здатна про них осмислено висловитисє і мисленнєво побачити, що змістовно стоїть за поняттями, котрї описують цї психодуховнї стани. Звїдси витїкає поширений суб'єктивїзм у вїтлумаченнї сутностї названих понять: “якщо людина сама грає, то це гра, або ж “кожен розумїє гру по-своєму”. Тому тут проблема полягає не у визначеннї поняття “гра”, що важливо для науковця, а в його рефлексивному освоєннї [8; 6; 4].

Загалом понятїйна складнїсть гри зумовлена особливим характером самого явища. І це яскраво демонструють Й. Гейзїнга [9] і Г.-Г. Гадамер [10], доводячи, що в європейських мовах слово “гра” не має їншого вїдповїдного дїєслова, крїм “грати”. “У гру грають. Їншими словами, щоб виявити вїд дїяльностї, слїд повторити в дїєсловї поняття, закладене в їменнику. А це, швидше за все, означає, що дїя – такий особливий і самостїйний вїд, що випадає з кола звичайних рїзновидїв дїяльностї. Гра – це не дїяннє у звичайному узмїстовленнї” [9, с. 51-52]. Тому, прагнучи уникнути суб'єктивїзму, свїтоглядне поняття часто намагаютьсє розгорнути через культурологїчну фїксацїю того явища, яке ним описуєтьсє. Ось чому кращї описи гри становлять культурологїчнї описи та яскравим прикладом тут може бути хоча б класична робота Й. Гейзїнга “Homo ludens” [9].

Член французької академїї Роже Каюа [11] так оцїнює цю живлющу для розуму працю вїдомого нїмецького культуролога: “...Гострий і могутній їнтелект, збагачений непересїчним даром викладеннє й подачї матерїалу, збирає й їнтерпретує в цьому дослїдженнї послуги, наданї культурї одним з елементарних людських їнстинктїв”, що здаєтьсє найменш здатним до заснуваннє чогось тривалого чи цїнного: грою. Прочитавши цю працю, несподївано бачиш, як їнодї з їгрового духу народжуютьсє (та й досї ним збагачуютьсє) право, наука, поезїя,

мудрість, військова справа, філософія, мистецтво. Цей дух справді, відповідно до обставин, надихає або розвиває різноманітні здібності чи амбіції, дія яких у кінцевому підсумку створює цивілізацію” [11].

І справді вихідною точкою Й. Гейзінги є така дефініція, яка резюмує майстерний аналіз: “...У головному своєму аспекті гра є вільною дією, що виконується за принципом “немовби” й відчувається як така, що відбувається поза звичайним життям, але здатна цілком захопити гравця, котрий може не знаходити в ній жодної користі й не отримувати жодної вигоди, крім того, гра відбувається у визначеному часі та просторі, в порядку, що підкоряється правилам, і породжує асоціації, в яких панує схильність оточувати себе тасмичністю й перевдягатися, щоб відокремити себе від звичайного світу” [9, с. 31-32].

Але за всієї евристичності культурологічного підходу об’єктивувати діяння людей, перетворюючи їх на явища культурного і суспільного життя, Й. Гейзінга усе ж не відповідає на питання про те, як такі утворення виникають, як їх уможливити чи “здійснити”, скажімо, як “здійснити гру”? Щоб відповісти на це питання треба виявити діяльнису, вчинкову, суто інженерну сторону змістового наповнення цього поняття (див. розділи 2 і 3). Власне таких теорій гри поки що немає, хоча найближче до її створення і прикладного застосування підійшли творці вітчизняного театру, зокрема К.С. Станіславський з його технологією роботи актора над собою. Ескізно повне інженерне уявлення становлення гри подано у книзі П. Брука “Порожній простір” [12].

Очевидно, що генеза сутнісного уявлення гри як такої, звичайно, опрацьовується істориками культури. Найбільш різко недоліки такого підходу виражені, наприклад, у редакторському тексті культурологічного журналу “Апокриф”, другий номер якого цілком присвячений грі: Г.П. Щедровицький, оцінюючи “Homo ludens” Й. Гейзінги як вияв німецько-нідерландського занудства, висновує, що гра у такій інтерпретації постає як зацікавлена, але напружена діяльність зі своїм внутрішнім порядком у замкненому, відмежованому від решти світу просторі та часі. І це, – емоційно вигукує Георгій Петрович, – надруковано ще в 1938 році у “Людина, яка грає...”. Та це ж визначення концтабору!” [8, с. 4].

У парадигматиці М.М. Бахтіна та Й. Гейзінги гра, як і карнавал, виникає з

відокремлення, з виділення “оазиса щастя”. Причому увага зосереджується не на “щасті”, а на “оазі”, що цілком властиво німецькій естетиці, починаючи з О.Г. Баумгартена: не тільки естетичний об’єкт є щось відокремлене, а й інтернаціональність – окремішне виділення. Більше того, саме відособлення становить щастя чистого духу, для якого гра – це щастя виокремлення” [13, с. 11]. Щонайперше виявляється, що не можна розповісти про гру людині, котра не прожила її, не побувала у тому психоемоційному стані, який дає гра. Тому правильні і глибокі міркування про гру як про вітакультурне явище повсякдення не виявляють відчуття азарту, ризику, екзистенційного проникнення Я у світ гри. Для цього треба, як мінімум, ризикнути і зіграти. І саме тому не можуть бути довершено вданими спроби описати гру ні науково, де вимагається об’єктивоване (відмежоване від людини) знання, ані, що вкрай парадоксально, естетично, де важливе, за М.М. Бахтіним, “позаперебування” (рос. – “внезаходимость”) [14, с. 51].

Крім того, залишається загадкою те, як твориться гра. Почасти дивує, що багато людей не тільки грають у вже існуючі ігри, а й самі придумують і створюють їх. Однак це залишається більше індивідуальним мистецтвом, аніж інженерним проектом чи дослідницькою технологією. Нарешті одні, пишучи про гру, прагнули показати її сутність художніми засобами, намагаючись викликати почуття, котрі виникають у людини-гравця. Інші були більш раціональні, працювали над текстовим узагальненням гри, в котрому всерівно втрачалась та сила, яка екзистенційно задіює людину до неї і дозволяє їй плекати новий окультурний життєвий порядок, що, за Й. Гейзінгою [9], є наслідком справжньої гри.

Отже, ОДІ треба творити, причому щоразу створюючи нову гру, з новими гравцями, на новому плацдармі і на новому матеріалі. Кожна така гра, як підтверджує досвід проведення численних ОДІ за 35-річну історію їх практикування, конструюється як самостійний витвір і розігрується по-новому сценарному перебігу ігрових ситуацій і подій. Тому, щоб адекватно описати окрему повноцінну ОДІ, потрібно подати не тільки зовнішній об’єктивований контур та характерні ознаки гри як такої, а ще й опрацювати схему становлення конкретної гри, тобто те, як вона виникає і як цьому сприяють люди, котрі її проводять. Причому ця схема повинна бути методологічна, а це означає, що вона має

“обертати” характеристики об’єкта в метод дії і навпаки.

Спочатку відновимо об’єктивований контур гри, який нам дає уявлення про гру як про вітакультурне явище. І перша зупинка на цьому шляху – це протиставлення гри і “реального життя”. Гра – це не зовсім серйозно, а відтак заняття жартівливе, хоча й не “зайве”. І це розуміння гри вкорінено у мові аж до повсякденного уявлення про гру. Проблема, власне, полягає в тому, що кожного разу невідомо, де проходить межа між серйозним і несерйозним. Вона виявляється невловимою: в один момент гра – це “пuste” проведення часу, в інший – серйозніша за реальне життя. Отож указана межа залежить від людини – її стосунків, або ще від чогось. На цьому моменті, на жаль, дослідження зазвичай припиняються, адже вважається, що достатньо вказати на сюжет та правила гри, які нібито й фіксує ця межа. Проте, з методологічного погляду, гра розгортається не в “сюжеті”, а через його уможливлення, тобто “поверх” формальної структури самої гри. Довільність, а відтак рухливість і невизначеність указаної межі, є дуже важливою і сильною стороною гри, тому що дозволяє гравцеві змінювати її, перетворюючи “життя” у гру, а гру – в життя, хоча й залишається питання “як?”.

Цілком очевидно, що гра пов’язана із її спеціальними предметами, речами (шахівниця і фігури, дитячі іграшки, футбольний м’яч тощо). Окремі речі тут настільки специфічні, що ніде і ніяк більше не використовуються. Але ж відомо, що майже будь-який буденний предмет в умілих руках (найприродніше – у дитячих) здатний перетворитися на іграшку чи, бодай на позначення чогось, і завдяки цьому набувати суто символічного значення, принаймні до отримання сакральне сприйнятого сенсу. До того самого вдаються й люди, одягаючи маски, розігруючи ролі, займаючи певні соціальні позиції. Своєму тілу, зовнішнім атрибутам, одягу гравець надає невластивий смисл, зате відповідний самій грі. Виникає запитання: навіщо, чому і як відбувається перетворення звичайного предмета в ігровий?

Серед науковців побутують два досить вульгарних пояснення, навіщо виготовляються іграшки. Одне зводиться до того, що у грі діти освоюють нову діяльність, а іграшки – це замітники реальних речей. Друге обстоє думку, що під час гри відбувається імітація дорослої діяльності, а іграшки лишень позначають реальні предмети. Їх абсурдність, як висноував ще

Д.Б. Ельконін [15], очевидна, тому що хлопчик, який скаче на палиці, на коні їздити не вчиться й точно знає, що палиця – це не кінь. Точно так само, як і шахіст, не стає головнокомандуючим війська після шахової партії.

Ще одна очевидна властивість гри – суворі правила, за якими вона здійснюється. Сценарій, сюжет, правила визначають непорушний порядок перебігу ігрового дійства. Він, звісно, притаманний грі, хоча й може створюватися поза нею, змушує людей залишити своє підпорядкування “життєвим” законам і підкоритися ігровим правилам, нарешті дає змогу відірватися від повсякдення. І тут важливу роль відіграє місце гри, обмеженість топіки, метрики і часу її проведення, навіть її замкнутість у цьому часопросторі. Так, місце в суді, сцена театру, арена, футбольне поле, ігрова дошка, “круглий стіл” та ін. – обов’язкова умова здійснення гри, яку можна повторити, якщо всі її компоненти присутні. Натомість саме життя повторити не можна. Замкнутість і відтворюваність гри часто породжує таку її ознаку як “тойдання”, тобто рух “туди-сюди”. Звідси походить повторюваність, певний внутрішній ритм здійснення будь-яких ігрових дій.

Інша важлива властивість – психоемоційний стан людини у грі. Його ні з чим не можна порівняти, він – виключно продукт самої гри. У грі є ризик – можливість програти, а не тільки виграти, хоча ставка умовна. Натомість у житті програш незворотній. У грі його можна повернути. А. Брудний так описує смисл ризику для гри: “Світ гри повинен бути скріплений зі світом реальним. Є в техніці таке поняття – “скріплювальна вага”. У локомотива така вага настільки велика, що саме вона й утримує цей гігантський механізм, цю машину на рейках, котра тягне за собою потяг. Скріплювальна вага гри – ризик, котрий поєднує гру із життям” [13]. Інколи справді стан азарту настільки сильний, що діє як наркотик, тому людина не в змозі відмовитися від гри. Відтак реальну противагу примусовому характеру правил гри становить свобода грати, коли людина вільна обирати варіанти вчинкових дій, не обтяжена непереборними життєвими обмеженнями та зобов’язаннями. Проте в екзистенції гри особа не лише вільна, а й могутня, отримуючи неабияке задоволення.

Аналізуючи гру в контексті герменевтичного дослідження мистецтва, Г.-Г. Гадамер виділив ще одну її сутнісну ознаку: все сказане стосовно характеристик

гри реалізується тільки всередині самого її часопростору. Інакше кажучи, сама собою гра як екзистенція, безперечно, є щось більш загальне, ніж ігрові предмети і ті, хто бере в ній участь. Та й гравцями вони стають тільки всередині гри як “медіального процесу” чи доквілленневого, адже вона диктує, яким ставати гравцеві і якими ставати речам у грі: “Тут найістотнішим чином визнається переважання гри відносно свідомості того, хто грає...” [10, с. 150]. Виявляється, що індивідуальна свідомість не може насаджувати грі свої закони, тому що гра у своєму онтофеноменальному уреальненні сильніша.

У результаті саме здатність гри зобов’язувати гравців призвела до того, що первинна ідея ОДГ істотно трансформувалася. Так, програмно організована дискусія з певних проблем, як зазначає С.В. Попов, стала перетворюватися на бої “методологічних ніндзя” з усе більш глибокою особистісною та культурною проблематизаціями, а теоретично зорієнтовані методологи або зникли з ігрового поля, не впоравшись із грою, або стали панувати над “ігроманами”. Із розвитком ОДГ серед ігротехніків усе більш повновагомо формувалося явно антитеоретичне настановлення: здатність до адекватної дії у ситуації (“ситуативність” МД) стала розглядатися як більш цінна, ніж спроможність до теоретичного міркування [4]. Але найголовніше було те, що існування методологічної гри ламало десятиліттями витворене знання, перемелювало людські долі, незважаючи на їх відчайдушній внутрішній опір.

Цей суто історичний факт, слідом за Й. Гейзінгою і Г. Гессе (“Гра в місюр”), можна пояснити тим, що гра являє собою первинну форму організації життя в цілому (життєздійснення індивідуальності, особистості, діяльності та ін.), закріплену в суспільстві інституційно, себто на рівні загальних культурних прототипів соціальної поведінки, учинкових дій, спілкування. Так само як інститут сім’ї закріплений не на рівні державних актів чи угоди окремих людей, а на засадах соціального підґрунтя, за котрим перебуває певний тип людської культури, цивілізації, етнічного інстинкту виживання. А вже ззовні він оформлюється в установках, стереотипах, звичаях, традиціях, законах. Парадоксально, однак більшість людей здебільшого не знають і не підозрюють, чому саме такий тип сім’ї вони створюють і навіщо вони це взагалі роблять; вочевидь для них це абсолютно природно із позиції

нормальної людської поведінки. Сучасна європейська людина не спроможна змінити інституційні основи сім’ї, хоча може зруйнувати окрему сім’ю. А це означає, що мільйони інших людей будуть з маніакальною завзятістю одружуватися, рости дітей і бавити онуків – без жодного пояснення собі та іншим, чому саме так потрібно вчиняти. І з таким же завзяттям – грати в ігри, себто щораз в ігрових ситуаціях “впадати в дитинство”.

Таким чином, використання ОДІ у системі професійної підготовки майбутніх психологів як сценарного взаємодоповнення у контексті цих ігор форм, методів, умов, процедур, засобів та інструментів прискореного розвитку у студентів творчого мислення, соціальної мислєдіяльності, професійних творчих здібностей і професійної креативності

Висновки. Творчі здібності, креативність, актуалізація творчого потенціалу людини – невід’ємна складова її професійної діяльності, що багато в чому внутрішньо опосередковує та результативно визначає її ефективність. Базовий психологічний зміст професійних творчих здібностей і креативності випускника ВНЗ становить його спроможність перенести освоєні прийоми, форми, способи і засоби творчого оперування різномірним матеріалом на нові – виробничі – умови діяльності, застосовувати їх залежно від ситуації для виявлення, постановки, розв’язання і здолання професійних проблем і задач. Тому професійні творчі здібності та креативність не стільки розвиваються, скільки “виросшуються” у певному міжособистісному доквіллі, є своєрідним осередком процесу становлення творчої особистості майбутнього фахівця, зорієнтованого на досягнення вершин професійної майстерності.

Зміст професійної підготовки психологів психодидактично центрується на питаннях самопізнання, саморозвитку, самоствердження і самореалізації кожного студента, вироблення ним індивідуального творчого стилю привласнення і вдосконалення науково-освітніх знань, умінь, норм і цінностей, які є матеріалом дослідницько-пошукової і творчої активності, що актуалізується під час проблематизації, конфігурування, проектування, конструювання його навчально-ситуаційної взаємодії із викладачами та іншими студентами. Для вирішення цих складних завдань треба застосовувати ОДІ як: а) інноваційну форму

навчання, котра підтверджує реальність усього комплексу освітніх і розвивальних цілей і завдань; б) метод актуалізації, ситуаційного розвитку і нарощування освітньо зорієнтованої колективної МД викладачів і студентів; в) інтегральна умова розвитку професійних компетентностей, творчих здібностей, креативності і ціннісно-сислової сфери особистості майбутнього професіонала-психолога. Все назване у взаємодоповненні уможливує формування у часопросторі сучасного ВНЗ креативної особистості, котра готова і спроможна виявляти власну пошукову творчу

активність, ставити і знаходити адекватні розв'язки ділових завдань і проблем, ситуаційно актуалізувати креативний та екзистенційний потенціал, бути носієм соціальних норм і культурних цінностей, займати активну громадянську позицію і нести персональну відповідальність за процес і результати праці, за свої слова і вчинки.

Перспективами подальших розвідок можуть стати розробка та теоретико-методологічне обґрунтування концептуальної моделі розвитку професійних творчих здібностей майбутніх психологів.

Список літератури

1. Психологія особистісно орієнтованої професійної підготовки учнівської молоді: [науково-метод. посібник] / за ред. В.В. Рибалки. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2002. – 388 с.
2. Фурман А. В., Шандрук С. К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі: [монографія] / Анатолій Васильович Фурман, Сергій Костянтинович Шандрук. – Тернопіль: ТНЕУ, 2014. – 272 с.
3. Файерабенд П. Избранные труды по методологии науки / Пол Файерабенд. – М.: Прогресс, 1986. – 542 с.
4. Попов С.В. Организационно-деятельностные игры: мышление в “зоне риска” / Сергей Валентинович Попов // Кентавр. – 1994. – №3. – С. 2–31.
5. Поппер К. Логика и рост научного знания / Карл Поппер. – М.: Прогресс, 1973. – 302 с.
6. Щедровицький Г. Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислєдіяльності / Георгій Щедровицький // Психологія і суспільство. – 2006. – №3. – С. 58–69.
7. Георгій Петрович Щедровицький / Г.П. Щедровицький; [под ред. П.Г. Щедровицького, В.Л. Даниловой]. – М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2010. – 600 с.: ил. – (Философия России второй половины XX в.).
8. Баранов П.В. Игровая форма развития коммуникации, мышления, деятельности / П.В. Баранов, Б.В. Сазонов. – М., МНИИПУ, 1989. – 260 с.
9. Гадамер Х.-Г. Истина и метод / Ханс-Георг Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 702 с.
10. Гейзінга Й. Homo ludens / Йохан Гейзінга. – К.: Основи, 1994. – 250 с.
11. Каюа Р. Людина та сакральне: пер. з франц. А.В. Усик / Роже Каюа. – К.: Ваклер, 2003. – 256 с.
12. Брук П. Пустое пространство / П. Брук. – М., 1978. – 184 с.
13. Апокриф // Культурологический журнал. – 1993. – № 2. – 204 с.
14. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса / Михаил Михайлович Бахтин. – М., 1965. – 543 с.
15. Эльконин Д.Б. Психология игры / Даниил Борисович Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 560 с. (49).

Shandruk S., candidate of psychological sciences

ORGANIZATION-OPERATION GAME AS THE BASIC CONDITION AND FACTOR OF THE PROFESSIONAL CREATIVE SKILLS AND CREATIVITY DEVELOPMENT IN FUTURE PSYCHOLOGISTS

The article is dedicated to the analysis of the developmental and formational problems of the professional creative talents and creativity in students majoring in psychology. The questions concerning introduction of the organization-operation games as an innovative interactive form, collective thinking method and the creative thinking development factor, professional creative skills and creativity of the future psychologists are being examined. The most essential aspects of the onto phenomenal presence of the game, its specific objects and standardization procedures, conditions of the psychological and emotional actualization, complimenting risks, the need and freedom to play a game, which under cultural enrichment is an art of self-training of being a human in the world have been characterized. The author proved that the implementation of the organization-operation games is advisable as an innovative form of educating, which proves the reality of the whole complex of educational and developmental goals, objectives, improvement conditions, situation-based development, cultivating of the psychology students' personal creative potential and the increase of their ability to create.

Keywords: organization- operation game, professional creative skills, creativity, thinking, innovative form of educa