

Хайрулін О. М. кандидат психологічних наук,
доцент кафедри морально-психологічного забезпечення
діяльності військ (сил) гуманітарного інституту
Національного університету оборони України
ім. Івана Черняхівського,
<https://orcid.org/0000-0001-7042-7948>

ІГРОВИЙ ГЕНЕЗИС СУЧАСНОГО ПРОТИБОРСТВА У ВОЄННІЙ СФЕРІ

Досліджено феномен гри як генетичного джерела і програми діяльності суб'єкта за складних обставин конкурентної боротьби, включно воєнного протиборства. Обґрунтовано доцільність застосування у дослідженні закономірностей протиборства у воєнній сфері логіки та принципів постнекласичної наукової раціональності. Конкретизовано ігрові аспекти діяльності людини і соціальної групи в сучасних умовах конкуренції, зокрема в умовах ведення інформаційної боротьби.

Ключові слова: *гра; протиборство; гібридна війна; постнекласична наука; стратегічні комунікації; таліон; антропоцентризм; інтерсуб'єктивність.*

Вступ. Наявні умови життєдіяльності сучасної людини і суспільства у більшості характеризуються невизначеністю, складністю, високою динамікою і суперечливістю соціальних явищ, статусів і процесів. Такі умови пов'язуються з особливостями світу, у якому панують парадокси цивілізації постмодерну [12]. Актуалізація наведених аспектів хронологічно співпала з початком постнекласичного періоду розвитку наукового знання, засвідчує тенденції до посилення та у загальному суспільному сенсі набуває атрибутивного характеру [3; 12]. З часом такі особливості соціальної реальності почали використовуватися певними світовими суб'єктами майже в усіх сферах життєдіяльності людства, особливо в тих, де відбувається протиборство геополітичних інтересів таких суб'єктів. Арсенал такого протиборства складають засоби інформаційної, психологічної війни, кібер-загроз і кібер-нападів без явного авторства, нові квазі-конвенційні види і форми використання силових засобів (щонайперше мовиться про незаконні збройні формування, приватні збройні структури, громадські організації та ін.) [8; 18; 22]. На Сході України сьомий рік триває Операція об'єднаних сил (Антитерористична операція). На початку третього тисячоліття Українська держава, її громадяни, всі складові сектору безпеки та оборони виявилися втягнутими у збройний конфлікт на власній території, що має

ознаки гібридної, неконвенційної, асиметричної війни [8; 10; 18-22].

Сучасні форми геополітичної боротьби все більше набувають характеру гри у її сутності й контексті, так як їх розуміють прихильники концепції Great Game [2; 29] і класики дослідження феномену гри. На фундаментальний, для умов протиборства, характер гри зокрема вказує Йохан Гейзінга (1872-1945), який довів універсальність визначення гри як "культурної функції війни" [16, с. 134] та Роже Кайуа (1913-1978), яким запропоновано розглядати явища світу через оптику оригінальної теорії та класифікації гри як реалізації певних людських інстинктів [5].

За висновками українського вченого А.В. Фурмана гра – це соціокультурний феномен та одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу; вона є прикладним атрибутом, вчинковим інструментом інтелектуального практикування в рамках вітакультурної та системомислєдїяльнїсної методологїї [12-15].

Мета статті полягає у здійсненні методологічної розвідки та рефлексивному інтегруванні її результатів щодо актуальних психологічних і міждисциплінарних теоретичних підходів стосовно феномену та онтології гри як генетичного джерела і програми діяльності за складних обставин конкурентної боротьби, включно воєнного протиборства.

Теоретичне підґрунтя. Вихідною основою нашої дискурсивної розвідки обрано загально-філософський зміст універсальї “війна” [12, с. 89-90] і “гра” [12, с. 129]. Особливості феномену гри як культурної функції війни та універсальної програми життєдіяльності людини і соціальної групи нами розкриті в окремому дослідженні [14; 15]. Гра – це онтологічне вкорінений феномен, який концентрує, інституціоналізує собою низку характерних і специфічних ознак різних модусів людської життєдіяльності [3; 5; 6; 12; 16; 17]. У цьому сенсі стосовно суто *агоністичної тематики, тематики протиборства* гра характеризується такими маркерами змістовлення:

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

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

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

– утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою;

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

В історичному контексті мілітарні аспекти гри умовно можливо позиціонувати відповідно до типів розвитку воєнного мистецтва як царини наукової діяльності і відповідно до а) класичного типу раціональності; б) некласичного типу раціональності й в) постнекласичного типу раціональності [3; 12]. Основою положенням, що фундає формування всіх історичних форм збройного протистояння, на нашу думку, має бути обраним базовий принцип класичного типу раціональності – конвенційність [12, с. 292]. В аспектах конкуренції, військового контексту принцип конвенційності означає визначення такого фактичного стану, коли певні суб’єкти сприймають актуальну ситуацію та умови протистояння як спільну його мету та особливості, незалежно від того, чи є вони

противниками або союзниками в такій конкурентній ситуації.

Стосовно класичного типу раціональності, в товаристві вчених набув своєї конвенційності постулат про те, що принципом будь-якого протиборства є зміст і логіка таліону – агоністичного канону рівного воздаяння, норми “око за око” [7, с. 10, с. 571]. Водночас замикає, завершує діапазон можливостей гри як загальнокультурного феномену та конфліктного імперативу сучасний принцип пріоритету універсальної цінності людського життя: “В основі необхідної справедливої кари не повинен знаходитися принцип рівного воздаяння (агоністика таліону), що більше притаманно первісним спільнотам. Держава не може хоча би у будь-якому сенсі уподоблятися до вбивці, відплачуючи йому його ж дією” [7, с. 10; с. 571]. Такий підхід зміцнює легітимність обрання гри як генетичного джерела протиборства, підтверджує її інституціоналізацію у ролі “культурної функції війни” [16, с. 134].

Класичний формат мілітарної агоністики зафіксував німецький “філософ війни” К. фон Клаузевіц, визначаючи війну як “продовження політики іншими, насильницькими засобами”, а політику – як “розум уособленої держави”. Він доводив утопічність мрій про “вічний мир” [12, с. 89]. Традицію розгляду війни у двосторонніх зв’язках з політикою підтримали німецькі теоретики (Мольтке, Шліффен), російські науковці XIX століття (Леєр, Міхневич), українські воєнні теоретики XX століття (Байков, Колодзінський, Петлюра) та ін. [12, с. 89-90].

Класична війна у будь-якому разі відповідає прадавній історичній архітектурі війни як процесу виконання низки атрибутивних правил. Так, до теперішнього часу прийнято як у міжнародному нормативно-правовому просторі, так і в суспільстві в цілому, що “війні передують офіційне повідомлення про початок воєнних дій, припинення дії угод мирного часу, проведення мобілізації” [12, с. 89]. Разом із тим у сучасних війнах їх суб’єкти вже не дотримуються цієї вимоги як нормативної, атрибутивної, обов’язкової, гнучко ігноруючи міжнародні правові угоди або вдало використовуючи їх змістовні слабкі сторони. Наведені обставини сучасними

дослідниками формулюються як умови і засоби гібридної, асиметричної, проксі-війни – мілітарного модусу, що умістовлює собою ключовий теоретико-ігровий принцип максимізації здобутків одночасно з мінімізацією втрат [6; 17]. У таких процесах домінує особлива стратегія непрямих дій – “система симетричних та асиметричних підходів і превентивних дій, які не передбачають застосування сили, але призводять у перспективі до більш сприятливих умов щодо реалізації національних інтересів шляхом дезорієнтації та дезорганізації супротивника в контексті змін простору протиборства” [1, с. 1107]. У центрі такого парадигмального підходу знаходяться ключові принципи постнекласичної наукової раціональності, що почали домінувати наприкінці ХХ століття: *принципи антропоцентризму та інтерсуб’єктивності* [12]. Антропоцентризм, починаючи з другої половини 80-х років минулого сторіччя, домінує в діяльнісній концепції людини, започаткованої представниками Київської світоглядно-антропологічної школи [12, с. 33]. Важливо зауважити, що наведені принципи із суто наукових перетворились на політичні: один із фундаторів Римського клубу А. Печчеї зазначав, що саме в людині містяться джерела всіх наших проблем, у ній зосереджені всі наші прагнення і сподівання, усі засади і звершення [1, с. 188].

Методи дослідження. У дослідженні застосовано методи абдукції, феноменологічної редукції, метод аналізу і систематизації наукових положень та підходів до вивчення психологічних закономірностей ігрової діяльності, метод теоретичної реконструкції (моделювання) психологічної детермінації впливу закономірностей гри на розвиток воєнної справи.

Результати і обговорення. Антропоцентризм та інтерсуб’єктивність остаточно вивели воєнну справу із простору домінування класичної війни. Класичний інваріант війни, через пряме, безпосереднє фізичне зіткнення на взаємне ураження сторін конфлікту пов’язаний із *прямолінійною логікою принципу агоністичного воздаяння (таліону)*. В суто ігровій парадигмі конфлікту такий модус (інваріант) безпосередньо відповідає формі гри-змагання, агон (грецьк. – “суперництво,

змагання”) – однієї із чотирьох метаформ гри, які вивів у власній класифікації автор оригінальної філософської концепції ігор, французький письменник, філософ та соціолог Роже Кайуа [5].

Мир, як політична і психологічна альтернатива війні, завжди уможливорює вибір шляхів-способів розв’язання соціальних конфліктів. Своєрідним підсумком того, що було зроблено мислителями за тисячі років, є формула: “війна є наскрізь суперечливою” [12, с. 89]. Більшість провідних дослідників теми війни (Аристотель, Еразм Роттердамський, Руссо, Гегель, Кант та ін.) підкреслювали парадоксальну природу війни [12, с. 90]. В сучасних умовах така парадоксальність стала критичним викликом для політиків і науковців та призвело до фундаментальної трансформації війни як явища у будь-яких його формах оприявлення. Як зауважують автори вітчизняного видання “Глобальна та національна безпека” [1] “останнім часом широкого розповсюдження (особливо серед цивільних фахівців) набули такі поняття як “холодна”, “дипломатична”, “економічна”, “інформаційна”, “психологічна”, “торговельна” війна тощо ... за своїм змістом ці форми протиборства між державами, є всебічно підготовлені, здійснюються за взаємно узгодженими планами, при комплексному застосуванні дипломатичних, економічних, інформаційних та інших засобів. Разом з тим, вказані війни, не можна ототожнювати з війною в класичному її розумінні, коли мова йде про збройну боротьбу, яка надає “справжній” війні специфічну властивість. Війни ведуть збройні сили та народи, в той час як в інших формах боротьби беруть участь головним чином державні інститути, у тому числі й в мирний час” [1, с. 134].

Завдяки трансформаційним зсувам сучасні форми воєнного протиборства усе більше тяжіють до своїх інформаційних модусів, набувають ознак геополітичного інформаційного протиборства – форми боротьби між державами, “яка здійснюється для зниження рівня інформаційної безпеки іншої держави, при одночасному захисті від аналогічних дій з боку супротивника” [1, с. 1091]. Водночас у такому протиборстві починають домінувати ігрові аспекти, зокрема аспекти “рефлексивного управління” як процесу, “в якому, - за висновками одного із

провідних дослідників теорії ігор В.А. Лефевра, - один із противників передає іншому підстави для прийняття рішень” [10, с. 127]. Причому ігрова парадигма сучасної війни передбачає використання форм і засобів мовної (мовленнєвої) гри, що відповідає сутності “інформаційної війни” – форми конфлікту “у якому стратегічним ресурсом є інформація та пов’язані з нею інформаційні системи, а головною метою досягнення інформаційної переваги завдяки негативним впливам на вказаний ресурс супротивника. Розрізняють: інформаційно-психологічні війни; боротьбу за командно-контрольні функції при підготовці та веденні військових операцій; протиборотство розвідок (контррозвідок); інформаційно-психологічні операції; узгоджені хакерські атаки на інформаційні системи; інформаційно-економічні війни; кібернетичні війни у віртуальному просторі” [9, с. 531]. Особливою формою експлікації інформаційної війни є “війна психологічна – компонент інформаційної війни, у якому критично важливим стратегічним ресурсом є думки, настрої, почуття і, у кінцевому підсумку, «програмування» поведінки супротивника (від вищого керівництва до пересічного громадянина включно)” [9, с. 531].

Зауважимо, що реалізація вищезгаданих принципів постнекласичної науки (антропоцентризму та інтерсуб’єктивності) у діалектичний спосіб відбувалась як в американській, так і в радянській воєнній науці протягом 60-х – 80-х років минулого століття. Так американськими військовими науковцями, розпочинаючи із зазначеного періоду й до теперішнього часу, розроблена й удосконалюється концепція стратегічних комунікацій як політичного продукту інтеракціоністського підходу в психології і теоріях комунікації [1; 4; 10; 12, с. 291-292, с. 382]. При цьому стратегічними визначаються цілеспрямовані комунікації, що здійснюються організацією для виконання своєї місії, свого призначення [9; 10; 20]. Сучасне трактування поняття “стратегічні комунікації” в нормативних документах міністерства оборони США змістовно є таким: “цілеспрямовані зусилля уряду США для залучення і досягнення розуміння цільовими аудиторіями з метою створення, посилення, збереження умов, сприятливих для просування інтересів, політичного курсу, першочергових завдань і

цілей уряду США через використання скоординованих програм, планів, завдань, повідомлень, синхронізованих із діями всіх елементів національної сили” [21]. Актуальними документами військового планування *стратегічні комунікації* визначаються як “*інтегрована частина зусиль та досягнень політичних і військових цілей Альянсу (НАТО)*” [19, 3-1]. До єдиного кортежу засобів указаних комунікацій включено як класичне вогневе ураження супротивника, так і заходи інформаційно-психологічного характеру і спрямування передусім задля зміни поведінки цільових груп [19]. Емілі Голдман, радниця зі стратегічних комунікацій відділу координації діяльності щодо боротьби з тероризмом Державного департаменту США, у статті “Стратегічні комунікації: інструмент асиметричної війни” зазначає, що у підґрунті стратегічних комунікацій знаходиться *психологічний феномен управління сприйняттям* [курсив наш], у якому найбільш важливу роль має відігравати координація інформаційних потоків, ідей, рішень і практичних дій, що спрямовуються на приведення сприйняття цих аудиторій у відповідність до цілей державної політики” [20].

У постнекласичній науці невизначеність постає об’єктивною потребою розвитку інших ідеалів і типу раціонального знання як головного спричинення вдосконалення усього корпусу пізнавальних методів, засобів, інструментів. Стосовно психологічної науки на це вказує М.С. Гусельцева, як прибічниця культурно-аналітичного підходу у психології постнекласичного періоду: “Горезвісна кризовість, еkleктичність, невизначеність, примус до вибору характеризують ситуацію постнекласичної свободи в епістемології, водночас саме непередзаданість перебігу дослідження збільшують його методологічну рефлексивність і креативну складність” [3, с. 39]. З іншого боку, сучасний світ надає суб’єкту діяльності невичерпні можливості для подолання будь-якої власної дефіцитарності (активності, якості та релевантності інтенції, пізнання, практики): “Світ, що візуалізується через постнекласичну методологічну оптику, не з’являється перед нами як застиглий (картографія класичної науки), або суворо наслідуючий закономірні стадії розвитку

(лінійний еволюціонізм неklasичної науки). Він грає (переливається) смислами, іскрить можливостями та утримує допитливий розум у напруженні нестабільністю, непередбачуваністю і невизначеністю” [3, с. 114]. У будь-якій ситуації постнеklasичний тип раціональності вимагає від суб’єкта перманентної, атрибутивної здатності до саморозвитку і самовдосконалення в будь-якому актуальному довкіллі-середовищі. За крайніх форм соціального протистояння, війни така спроможність починає носити для суб’єкта життєво визначальний характер. Тобто суб’єкт, здатність якого до саморозвитку на тлі урівноваженості інших потенціалів буде вищою за відповідну здатність конкурента, більш вірогідно і з меншим збитком для себе перемагатиме у цьому протистоянні. Грайливість сенсів та можливостей світу небезпеки і невизначеності створює саме ігрову атмосферу в ситуаціях, через які суб’єкт сприймає світ та через які він впливає на нього, у часопросторі якого постійно перебуває.

Як відповідь на поступову актуалізацію неklasичного та постнеklasичного типів наукової раціональності в американській науці середини ХХ століття з’явилась окрема математична галузь, яка отримала назву “теорія ігор” [6; 15; 17], що у радянській версії згодом втілилась у наукову дисципліну “теорія прогнозування і прийняття рішень”. У наведених теоріях гра вже на неklasичному етапі розвитку наукового пізнання набуває ознак *матриці конкурентної діяльності*. Зокрема теорія ігор позиціонується як “сукупність математичних методів аналізу та оцінки конфліктної ситуації, що знаходить свій широкий ужиток у... плануванні військових операцій та управлінні військовою технікою” [6, с. 8].

Висновки. Проведене дослідження надало змогу актуалізувати проблематику ігрового генезису сучасного протиборства у воєнній сфері. Формоутворювальна спіраль модусів війни розгортається поступово, з набуванням атрибутивності кожної із її компонентів: від драматичної простоти війни-таліону, чистого агон-протистояння класичного етапу наукової раціональності в колоритні постнеklasичні форми протиборства на основі реалізації принципів антропоцентризму та інтерсуб’єктивності.

Таким чином komponується суцільний простір реалізації ігрової програми війни в моделюванні та практиці суспільного повсякдення.

У постнеklasичному модусі передусім інформаційної війни повновагомо розгортається зміст запропонованої Р. Кайуа загальної класифікації гри як субстанції, сутності у вигляді чотирьох її фундаментальних видів: 1. Гра-змагання, агон (грецьк. – “суперництво, змагання”); 2. Гра випадку, гра-жереб, alea (лат. – “гра у кості”); 3. Гра-симуляція, гра-імітація, mimicry (лат. – “наслідування, імітація”) і 4. Гра-умління, ilinx (грецьк. – “вирва, вир”, тут у значенні: “умління”) [5]. Завдяки актуалізації четвертого типу гри за Р. Кайуа – гри-умління, ilinx, що змістовно відповідає гедонії – виразно позитивному психічному стану динамічної внутрішньої комфортної стабільності суб’єкта [11, с. 79], контур імперативних ігрових модальностей у протистоянні замикається та набуває вичерпних ознак. Проте, якими б заспокійливими не виглядали би поняття “гедонія”, “гра-умління”, такий позитивний психічний динамічний стан досягається суб’єктом не на фундаменті його інтенційного прагнення до спокою, уникнення напруження, пасивного гомеостазу (що більш притаманно інваріанту маскування, гри-симуляції, гри-імітації, mimicry), а навпаки на досягнення відповідного ступеню напруженої динаміки змін середовища, ситуації його балансу, де має місце свідоме занурення й утримання себе у ситуації без втрати внутрішньої рівноваги, тобто продуктивно, гедонійно. Також постнеklasична методологічна актуалізація гри-умління, ilinx, пов’язана з аспектами суто мілітарного характеру. Адже саме властивості гедонійного стану динамічної внутрішньої стабільності суб’єкта є центральною мішенню інформаційних, психологічних і фізичних впливів вірогідного супротивника. Система потенціалів для таких впливів диверсифікована і розмаїта, але суцільна і збалансована: від впливів “м’якої сили” шляхом ініціювання симпатії, свідомої прихильності та погодження, через впливи “розумної сили” шляхом аргументації, підкупу, рефлексивного управління до таліон-агоністичних засобів “жорсткої сили” щонайменше через пряму демонстрацію

загрози фізичного знищення [12; 18-22]. Усі названі засоби нормативно передбачаються світовими суб'єктами геополітичної боротьби як шлюзи для виконання завдань великої системи воєнного призначення з інтегративними властивостями, якою є система політичних стратегічних комунікацій. Отже, сутність і динаміка сучасної війни цілковито наслідують всі історичні форми збройного протистояння і має імперативне підґрунтя, що зосереджене в універсалії "гра".

Наведене переконливо доводить, що перспективи дослідження сучасних

можливостей протистояння у воєнній сфері першочергово пов'язані із дослідженням явища гри як фундаментальної форми буття людини і суспільства в умовах поступового культурного розвитку за актуальних умов як кооперації, так і конфронтації. Водночас актуальність дослідження ігрової діяльності в оптиці воєнної справи вимагає здійснення форсованих розвідок сутності, змісту і засобів гри як програми діяльності в умовах оприявленої або прихованої збройної боротьби.

Список використаних джерел

1. Абрамов, В.І., Ситник, Г.П. (Ред.), & Смолянчук, В.Ф. (2016). Глобальна та національна безпека. Київ : НАДУ.
2. Бжезинский, З. (1986). План игры: геостратегическая структура ведения борьбы между США и СССР. Москва : Прогресс.
3. Гусельцева, М.С. (2015). Культурно-аналитический подход к изучению эволюции психологического знания. PhD Thesis. Москва.
4. Давыдов, В.В., Запорожец, А.В., & Ломов, Б.Ф. (1983). Психологический словарь. Москва : Науч.-исслед. ин-т общей и педагогической психологии Акад. пед. наук СССР. Педагогика.
5. Кайуа, Р. (2007). Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. Москва.
6. Мак-Кинси, Дж. (1960). Введение в теорию игр. (Монографія). Москва : Гос. изд. физико-математ. лит.
7. Новая философская энциклопедия (2010). (Т. 1-4). (Т.3). Москва : Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. Фонд, Мысль.
8. Руснак, І.С. (Ред.) (2017). Біла книга антитерористичної операції на Сході України (2014–2016). Київ : НУОУ.
9. Ситник, Г.П. (2012). Державне управління у сфері національної безпеки (концептуальні та організаційно-правові засади). Київ : НАДУ.
10. Сиротенко, А.М. (Ред.). (2020). Воєнні аспекти протидії "гібридній" агресії: досвід України. (Монографія). Київ: НУОУ ім. Івана Черняховського.
11. Степанов, О.М. (2006). Психологічна енциклопедія. Київ : Академвидав.
12. Філософський енциклопедичний словник (2002). Київ : "Абрис".
13. Фурман, А.В., & Шандрук, С.К. (2014). Сутність гри як учинення. (Монографія). Тернопіль : ТНЕУ.
14. Хайрулін, О.М. (2018). Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі. *Психологія і суспільство*, 1-2. 83–108.
15. Хайрулін, О.М. (2020). Гра як психологічна програма життєдіяльності суб'єкта. *Психологія і суспільство*, 4. 24-53. doi: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>.
16. Хейзинга, Й. (2011). Homo ludens. Человек играющий. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха.
17. Шеллинг, Т. (2007). Стратегия конфликта. Москва : ИРИСЭН.
18. Amos, C. (2017). Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo-Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, LAND WARFARE PAPER No. 112, 23 p.
19. AJP-3(B) ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS., STANAG 2490.
20. Goldman, E. (2007). Strategic Communication: A Tool for Asymmetric Warfare. *Small Wars Journal*, 6.
21. Roselle L., & Miskimmon, A., (2014). O'Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power. *Media, War & Conflict*, 7(1). 70–84.
22. Fleming, B.P. (2011). The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art. Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College.

References

1. Abramov, V.I., Sytnyk, H.P. (Red.), & Smolianiuk, V.F. (2016). Hlobalna ta natsionalna bezpeka. Kyiv : NADU. (in Ukrainian).
2. Bzhezinskiy, Z. (1986). Plan igry: geostrategicheskaya struktura vedeniya borby mezhdru SShA i SSSR. Moskva : Progress. (in Russian).
3. Guseltseva, M.S. (2015). Kulturno-analiticheskiy podkhod k izucheniyu evolyutsii psikhologicheskogo znaniya. PhD Thesis. Moskva. (in Russian).
4. Davydov, V.V., Zaporozhets, A.V., & Lomov, B.F. (1983). Psikhologicheskii slovar. Moskva : Nauch.-issled. in-t obshchey i pedagogicheskoy psikhologii Akad. ped. nauk SSSR. Pedagogika. (in Russian).
5. Kayua, R. (2007). Igry i lyudi. Stati i esse po sotsiologii kultury. Moskva. (in Russian).
6. Mak-Kinsi, Dzh. (1960). Vvedenie v teoriyu igr. (Monografiya). Moskva : Gos. izd. fiziko-matemat. lit. (in Russian).
7. Novaya filosofskaya entsiklopediya (2010). (T. 1-4). (T.3). Moskva : In-t filosofii RAN, Nats. obshch.-nauchn. fond, Mysl. (in Russian).
8. Rusnak, I.S. (Red.) (2017). Bila knyha antyterorystychnoi operatsii na Skhodi Ukrainy (2014–2016). Kyiv : NUOU. (in Ukrainian).
9. Sytnyk, H.P. (2012). Derzhavne upravlinnia u sferi natsionalnoi bezpeky (kontseptualni ta orhanizatsiino-pravovi zasady). Kyiv : NADU. (in Ukrainian).
10. Syrotenko, A.M. (Red.). (2020). Voienni aspekty protydii “hibrydnyii” ahresii: dosvid Ukrainy. (Monohrafiia). Kyiv: NUOU im. Ivana Cherniakhovskoho. (in Ukrainian).
11. Stepanov, O.M. (2006). Psykholohichna entsyklopediia. Kyiv : Akademvydav. (in Ukrainian). (in Russian).
12. Filosofskiy entsyklopedychniy slovnyk (2002). Kyiv : “Abrys”. (in Ukrainian).
13. Furman, A.V., & Shandruk, S.K. (2014). Sutnist hry yak uchynennia. (Monohrafiya). Ternopil : TNEU. (in Ukrainian).
14. Khairulin, O.M. (2018). Psykholohichni vymiry ihrovoho modeliuвання u viiskovii spravi. Psykholohiia i suspilstvo, 1-2. 83–108. (in Ukrainian).
15. Khairulin, O.M. (2020). Hra yakh psykholohichna prohrama zhyttiediiialnosti subiekta. Psykholohiia i suspilstvo, 4. 24-53. doi: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>. (in Ukrainian).
16. Kheyzinga, Y. (2011). Homo ludens. Chelovek igrayushchiy. Sankt-Peterburg : Izd-vo Ivana Limbakha. (in Russian).
17. Shelling, T. (2007). Strategiya konflikta. Moskva : IRISEN. (in Russian).
18. Amos, C. (2017). Fox and Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo–Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, ASSOCIATION OF THE UNITED STATES ARMY, *LAND WARFARE PAPER. 112*.
19. AJP-3(B) ALLIED JOINT DOCTRINE FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS., STANAG 2490.
20. Goldman, E. (2007). Strategic Communication: A Tool for Asymmetric Warfare. *Small Wars Journal*, 6.
21. Roselle L., & Miskimmon, A., (2014). O’Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power. *Media, War & Conflict*, 7(1). 70–84.
22. Fleming, B.P. (2011). The Hybrid Threat Concept: Contemporary War, Military Planning and the Advent of Unrestricted Operational Art. Fort Leavenworth, KS: U.S. Army School of Advanced Military Studies (SAMS), U.S. Army Command & General Staff College.

Резюме

Хайрулин О. кандидат психологических наук,
доцент кафедры морально-психологического
обеспечения деятельности войск (сил) гуманитарного
института Национального университета обороны
Украины им. Ивана Черняховского

ИГРОВОЙ ГЕНЕЗИС СОВРЕМЕННОГО ПРОТИВОБОРСТВА В ВОЕННОЙ СФЕРЕ

Исследован феномен игры как генетического источника и программы деятельности субъекта в сложных обстоятельствах конкурентной борьбы, включительно военного противоборства. Обоснована целесообразность применения в исследовании закономерностей противоборства в военной сфере логики и принципов постнеклассической научной рациональности. Конкретизированы игровые аспекты деятельности человека и социальной группы в современных условиях конкуренции, в частности в условиях ведения информационной борьбы.

Ключевые слова: игра; противоборство; гибридная война; постнеклассична наука; стратегические коммуникации; талион; антропоцентризм; интерсубъективность.

Summary

Khairulin O. PhD (Psychology), assistant professor

GAME GENESIS OF MODERN MILITARY CONFRONTATION

Objective. The modern terms of vital functions of man and society are characterized by prevailing of vagueness, complication and contradiction of the social phenomena. Such terms are actively used by the subjects of the geopolitical opposing with the purpose of achievement of advantages and make basis of strategy of asymmetric actions. The use of facilities for such actions is foreseen by conceptual maintenance and logic hybrid, asymmetric, proxy-wars. Corresponding activity takes place in all accessible to the opposing subject spheres of social life with the use of conformities to law of the game phenomenon. A **research aim** consists in the exposure of actual psychological approaches in relation to the game phenomenon and ontology of game as a genetic source and program of military confrontation. The **methods** of abduction are applied in research, analysis and systematization of scientific positions and going near the study of psychological conformities to law of playing activity, method of theoretical reconstruction (design) of psychological determination of influence of conformities to law of game on development of warfare. Research confirms connection of historical development of facilities of the armed fight against conformities to law of development of types of scientific rationality. The game aspects of activity of man and task force are specified in the conditions of competition, prosecution of information war. Expediency of application in research of conformities to law of opposing is grounded in the military sphere of logic and principles of scientific post-nonclassical type (anthropocentrism and intersubjectivity). Research **results** accentuate problematic of game genesis of the modern opposing in a military sphere. Development of war modes is opened out from banal talion-war to the difficult forms of asymmetric action, inclusive with the use of facilities of informatively-psychological influence on a man and social processes. The prospects of research of modern possibilities of opposing in a military sphere are related to research of the phenomenon of game as a fundamental form of life of man and society in the conditions of gradual cultural development. Importance of continuation of researches of conformities to law of game in the military context requires realization of the forced researches of essence, maintenance and facilities of game as a program of activity in the conditions of the obvious or hidden armed fight.

Keywords: game; military confrontation; hybrid war; post-nonclassical science; strategic communications; talion; anthropocentrism; intersubjectivity.

Received/Поступила: 06.06. 21.