

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>

ФУНКЦІОНАЛЬНО-ІГРОВІ ЗАКОНОМІРНОСТІ СТРАТАГЕМ

Досліджується феномен гри (Гейзінга, 1938; Берн, 1964) як формоутворюючий і функціональний базис стратагематики, основа сучасного застосування асиметричних впливів в умовах протиборства. Обґрунтовується сутнісний зв'язок ігрової психологічної методології і класичної стратагематики; зміст психологічних механізмів, що реалізуються у процесах застосування стратагем в умовах різномірного протиборства. Наведені у статті підходи дозволяють викривати актуальні спроби застосування стратагем опонентом, супротивником, організовувати підбір та використання стратагем з метою асиметричної протидії в умовах протиборства, виявляти психологічні чинники такої протидії.

Ключові слова: гібридна війна; гра; стратегія; стратагема; асиметричний вплив.

Вступ. Актуальні умови життєдіяльності Української держави характеризуються високим напруженням зовнішньополітичних та економічних факторів, що стали наслідком впливу об'єктивних проблем світустрою початку ХХІ століття і продовженням пострадянської експансивної політики Російської Федерації після розпаду СРСР. Сучасні геополітичні протиріччя створюють для нашої країни низку об'єктивних умов існування та розвитку, більшість з яких можуть використовуватися супротивниками української державності у якості аспектів впливу. Логіка використання таких аспектів сьогодні оприявнюється концепцією гібридної, проксі-війни (проху warfare) та активно застосовується суб'єктами геополітичного протистояння [15; 18; 20]. У публікації NATO Review від 1 липня 2014 року представники Альянсу прямо вказали на те, що новою формою ведення війни стала гібридна війна [18].

Сьогодні стає виразно очевидним те, що зміст гібридних засобів протиборства пов'язується передусім із феноменами масової або стратегічної комунікації, пріоритетами асиметричних (непрямих, опосередкованих) включно й інформаційних впливів на опонента або супротивника. Водночас на російських теренах активно поширюються наукові

дискурси “іграїзації” та дотичного ігровій тематиці “рефлексивного управління” [5; 9; 12]. У більшості ігровий, маніпулятивний характер сучасного глобального комунікативного середовища, усього комплексу його впливів на особистість і соціум підкреслюється висновками самих російських дослідників. Зокрема представниками російської психологічної школи зауважується (О.К. Тихомиров та ін.): “життя показало, що дослідження ігрової діяльності, яка реалізується в новому інформаційному середовищі, може вважатися одним із найбільш актуальних завдань” [5, с. 85].

Сучасне протиборство усе більше набуває квазіконвенційного характеру, актуалізується у царині медіа-взаємодії з акцентами на свідомості людини і закономірностях психології соціальних груп. При цьому суб'єктами протиборства застосовується увесь шерег засобів, що здобутий сучасною наукою – наукою постнекласичного періоду розвитку. Таксономічну логіку та архітектуру сучасної війни, її ігрові закономірності нами описано і обґрунтовано у попередньому дослідженні [14].

Мета дослідження полягає у спробі за допомогою наукового аналізу, феноменологічної рефлексії і моделювання встановити сутнісний зв'язок ігрової

Питання психології

методології і класичної стратагематики; виявити системні і функціонально-ігрові закономірності стратагем, їх психологічний зміст та механізми і на цій основі сформулювати психологічні чинники асиметричної протидії в умовах протиборства.

Теоретичне підґрунтя. Війна є похідною формою конфлікту, який є фундаментальним для людських відносин і характеризується насиллям, невизначеністю, випадковістю та суперечністю [13; 15; 18]. З архаїчних часів війна виокремлюється як особливий стан відсутності миру, навіть, якщо певна спільнота не вдавалася до активних завоювань, а зберігала мирну спрямованість, обираючи війну лише задля оборони власних ресурсів та культурної ідентичності. При цьому *культурно-атрибутивною еманациєю збройної боротьби часто виступала гра*, що часом замінювала собою саме збройне протистояння, локалізувала та суттєво зменшувала обсяги та ступінь втрат, що були неминучими за умов відкритої, тотальної війни [8; 13; 15]. Така особливість гри в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби, за висновками відомого автора класичного дослідження гри Й. Хейзинги, робить гру нічим іншим, як *«культурною ... функцією війни»* [13, с. 107].

Гра урівноважує собою будь-які агональні (agon, грецьк. – суперечка, протистояння) прояви поміж людьми: «будь-яка сутичка при наявності свого обмеження визначеними правилами має — вже в силу цього обмеження — ознаки гри, особливо напруженої, рішучої, проте у той же час й надзвичайно наочної» [23, с. 106]. Саме наявність *правил* для відтворення дій в умовах обопільної для учасників небезпеки й перетворює хижачку і нищівну агресію кожного щодо кожного у *формулу гри*, коли мета протиборства може бути досягнута без недоцільних, зайвих втрат, включаючи й можливу загибель не лише переможеного, а також і переможця. Форма нецивілізованої боротьби, що може призвести до повного винищення людства, сприймалася Й. Хейзингою, його попередниками та

сучасниками з дослідження гри як «тотальна війна» [13; 15].

У історії війн стратагематика або вчення про стратагеми – особливі моделі-матриці застосування воєнної хитрості займає особливе місце. Зародження стратагематики [10] традиційно приписується фундаментальним розробкам у сфері воєнного мистецтва воєначальника Стародавнього Китаю Сунь-цзи (кит. Сунь Бінь, IV ст. до н. е.), який вважається автором трактату «Про воєнне мистецтво» і першим розробником стратагем [8].

Загальним принципом воєнно-ігрових форм протиборства і атрибутом асиметричної протидії сприймається висновок про корисність свідомого привнесення нестабільності у становище супротивника та отримання воєнної переваги ще до початку безпосереднього зіткнення [8; 13; 15; 18]. У просторі наукової психології воєнна вправність сприймається через *оптику воєнної хитрості* – сукупності заходів щодо створення у супротивника ілюзій: 1) сприймання бойової обстановки (маскування), 2) мислення (уведення супротивника в оману), 3) антиципації (раптовість та непередбачуваність дій) [4, с. 54].

Поняття *воєнної хитрості* є осердям, що поєднує військову справу з проблематикою *гри*. Її історично інституціоналізованими, атрибутивними елементами у якості засобів моделювання та реалізації дій в умовах агресивного середовища, зокрема, у військовій справі, є *уведення супротивника в оману* через *спотворення антиципації* (лат. *anticipatio* – передбачення) [10; 11; 19; 22], *сприймання* ним елементів ситуації, обстановки; *порушення алгоритмів* його мислення, *прийняття рішення*; стимулювання *шаблонного мислення* супротивника та *нав'язування* супротивнику необхідних *засновків* для прийняття помилкових, вигідних суб'єкту діяльності умовиводів та рішень. Уведення в оману або цілеспрямоване створення у супротивника ілюзій сприйняття бойової обстановки досягається шляхом дезінформації та дезорієнтації опонента через донесення до нього невірної інформації,

Питання психології

здійснення хибних маневрувань, імітування власних дій та ін. [4; 7; 8; 15; 18].

Досліджуючи теоретико-ігрові особливості стратегічного протиборства внесок у цьому напрямку зробили Т. Шелінг, яким запропоновано теорію “фокальної точки” як місця, у якому інтегруються зусилля усіх учасників ситуації, незалежно від характеру їхніх дій [26], та Дж. Неш, котрий збагатив військову справу власною теорією рівноваги у грі з нульовою сумою [7; 19; 22]. Китайська воєнна традиція передбачає як оптимальний вибір рівноваги між загрозою і відповіддю на неї пошук у супротивника найбільш уразливих місць та цілеспрямованого впливу на них, що історично-діяльнісною емпірикою підтверджує висновки теорії ігор [2; 8; 15; 20].

Американський дослідник закономірностей психологічної війни Т. Томас визначає стратагематику як основу і джерело таких закономірностей. Він пропонує у розробці сучасних методів асиметричних впливів у контексті психологічної війни враховувати відповідний досвід китайських воєнних дослідників [20; 21], зокрема Ву Юнкяня та Чжанг Куанченга (Wu Juncang, Zhang Qiancheng), які пропонують використовувати прадавній досвід воєнної стратегії для сучасних дій, наприклад щодо моделей взаємодії із різним за характером супротивником: “Самовпевненому супротивнику належить тривалий час засвідчувати повагу. Наполегливого, запального супротивника належить заманити у пастку, а потім розбити його. Гнучкого супротивника зустрічати на напрямках його руху, шуміти на його флангах, створювати перешкоди, ускладнюючи доступ до ресурсів. Спокійного супротивника провокувати, лякати, завдавати несподіваних ударів, атакувати, коли вийде із рівноваги, інакше ухилитися від зіткнення” [20, с. 9].

Основою власного аналізу Т. Томас передбачає визначення стратагеми, яке міститься у Довіднику-підручнику офіцера Китайської народно-визвольної армії (Китай: видавництво Циндао, червень 1991 р.): “Військова стратагема є продуктом розвитку війни, конкретним проявом суб'єктивних дій

людини на матеріальні сили, відображає загальні принципи військової боротьби, володіючи відповідним стійким характером і енергійною жвавістю” [21].

Т. Фанг у своєму дослідженні наводить визначення стратагеми Уїллера: “стратегічний або тактичний акт уведення в оману, обману чи підступності у військовій справі і особливо на війні, за допомогою якої людина намагається отримати психологічну чи матеріальну перевагу над супротивником, нейтралізувати якусь частину переваги суперника; мінімізувати власні витрати ресурсів, або відновити моральний і фізичний стан власних сил” [16]. Також Т. Фанг акцентує, що китайські стратагеми стверджують перевагу уникнення битви, використовуючи *непрямі засоби*, обман, хитрість тощо для отримання як психологічних, так і матеріальних переваг над суперником [16].

Виявлення і теоретична експлікація психологічних закономірностей асиметричної дії, зокрема на зразках моделей-стратагем, потребує обрання для цього надійного методологічного підґрунтя. Попередні дослідження довели релевантність і надійність теорії системогенезу (функціональної системи) П.К. Анохіна як методологічної основи для дослідження гри у якості соціально-психологічної програми життєдіяльності суб'єкта [14]. Реалізація методології системогенезу в психологічних науках відбулася передусім у дослідженнях В.О. Ганзена, Б.Ф. Ломова, М.С. Роговіна, а також М.О. Бернштейна. Зокрема В.О. Ганзен власними дослідженнями довів доцільність використання системних моделей у психології та виділив три види психологічного системогенезу: комплексний, структурний і цілісний [6]. Цей вчений реалізував у психології методологічну модель функціональної системи П.К. Анохіна, що включає: 1) набір елементів, 2) компоненти системи, структури або підсистеми, які утворюють ці елементи, 3) функції системи та її елементів, 4) інтегральні властивості системи, 5) системоутворювальні фактори, 6) зв'язки із середовищем (див. рис.).

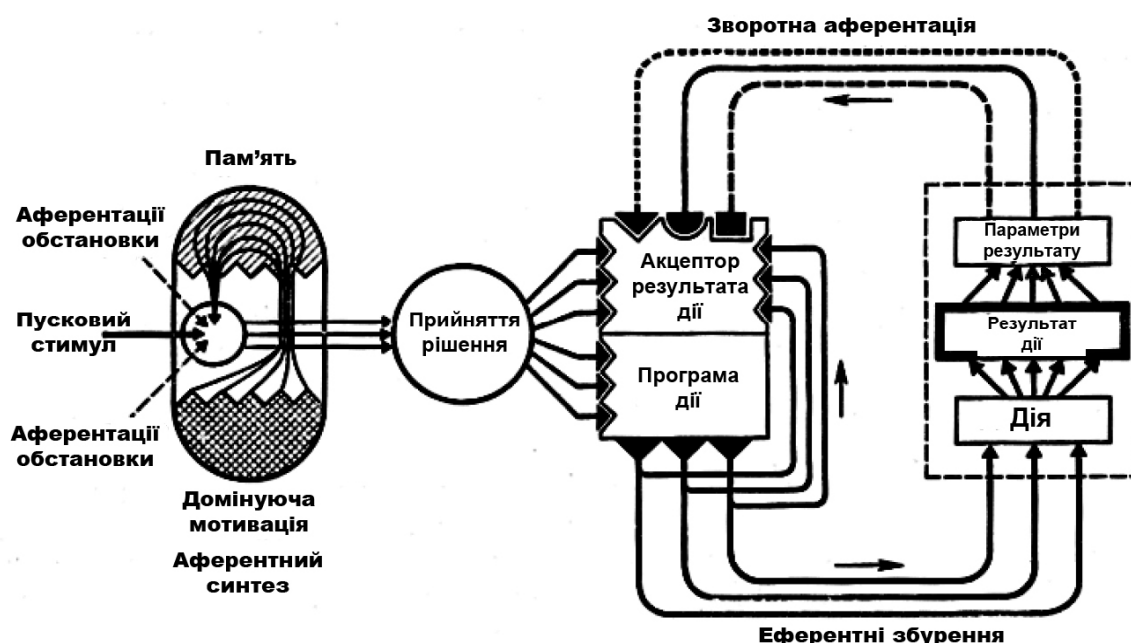


Рис. Загальна архітектура функціональної системи, що уявляє собою логіко-змістовну основу “концептуального мосту” поміж рівнями системних та аналітичних процесів [1, с. 46].

Методи дослідження. У дослідженні використовуються гіпотетико-дедуктивний метод, метод абдукції, систематизації і системного аналізу наукових джерел, порівняння та узагальнення даних, поєднання історичного й логічного методів у дослідженні проблем і способів їх розв’язання, методи категоризації, феноменологічної редукції, системогенетичного, інтегрально-синтетичного і сферного підходів до вивчення соціальних і психологічних явищ як феноменів; метод структуралістичного конструктивізму (суб’єкт-об’єктний метод).

Результати і обговорення. Сутність військової вправності і воєнної хитрості, що втілюється у страгатагах, у психологічному дискурсі розкривається передусім завдяки поняттю “стратегія”. Наявні психологічні підходи до формулювання поняття “стратегія” зосереджуються на наступному змісті: 1) загальний принциповий шлях організації діяльності [11, с. 358]; 2) план управління або дії, навмисно підготовлений набір операцій для вирішення певної проблеми або досягнення певної мети [19, с. 760]; 3) програма дії, яка спроектована для досягнення мети або виконання завдання; 4) у сфері

штучного інтелекту, специфічний підхід в проектуванні моделей пошуку проблем або створення ігрового простору [22, с. 897]; 5) залежно від умов, особливо в психоаналітичних публікаціях, невідома програма операцій [19, с. 760]; 6) у науках про поведінку людини і соціобіології, різновид колективного патерну адаптивної поведінки, наприклад, стратегія виживання, репродуктивна стратегія [19, с. 760].

Програма зниження антиципаційного та когнітивного потенціалу супротивника і, як результат, зниження його функціональної вправності виходить із класичного визначення страгатагем: “стратегічний план, у якому для супротивника існує пастка або хитрість” [8, с. 16]; “воєнна хитрість, хитрість, виверт у політичному або приватному житті” [8, с. 49]; “неортодоксальні шляхи досягнення воєнних, цивільних, політичних, економічних або особистих цілей” [8, с. 39]; “алгоритм..., система операцій, що застосовується за суворо визначеними правилами, яка в результаті послідовного їх застосування призводить до вирішення актуальної задачі” [8, с. 7]; “думки та дії, що потребують особливого мистецтва та нестандартного підходу до ситуації” [8, с. 12].

Питання психології

Використання суб'єктом дій антиципації для дестабілізації діяльності опонента, його спроможності моделювати результати власних дій, передбачати ризики їх реалізації, пов'язані із *ноетичною здатністю зберігати активність, предметність і системність процесів мислення*, прагненням суб'єкта впливу *нарошувати фронт і місце* зреалізування та упредметнення власних цілей конфронтації. У цьому випадку головним завданням суб'єкта протиборства є створення підґрунтя для *зниження антиципаційного та когнітивного потенціалу* супротивника, стимулювання його ноетичної (інтенційної, пізнавальної) пасивності або дезорієнтації, розгубленості, безладу думок, спотворення сприймання ним усіх можливих елементів ситуації. Низька якість антиципації в актуальній ситуації призводить до збивання у опонента мисленнєвого ритму, утворення множинних (бажано - конфліктуючих) векторів мислення, втрати опонентом предмету його мислєдіяльності, тяжіння до шаблонного мислення і, таким чином, суб'єктом протиборства досягаються ефекти раптовості, несподіваності, захоплення ініціативи у протиборстві та, як наслідок, керування рефлексивними процесами опонента.

Результати попереднього аналізу свідчать про атрибутивну відмінність гри як виду провідної діяльності людини від інших видів такої діяльності завдяки характерним і специфічним ознакам, що одночасно гру як оптимальний спосіб дій в умовах конфлікту і конкуренції [14]:

1. Довільна діяльність, що здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.

2. Утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою.

3. Імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів.

Проведений нами попередній аналіз [14] також показує, що гра у будь-яких своїх

еманаціях має спільні для усіх їх різновидів риси:

– наявність ситуації (ігрової), що потребує діяльній активності суб'єкта;

– наявність правил для повноцінної суб'єктної участі особистості у ситуаційній екзистенції гри;

– попереднє моделювання ситуацій і подій як базисний засіб ігрової діяльності;

– евристичність (креативність) учасників гри як умова досягнення мети цієї діяльності;

– екологічність (суб'єктивна комфортність, приємність, гедонізм) ігрової динаміки як умова збереження продуктивної активності та психологічного комфорту учасника чи учасників ігрового вчинення;

– самореалізація особистості в ігровому практикуванні як онтогенетична умова продуктивної життєдіяльності, її вчинокової присутності у світі як індивідуальності.

Наведене незалежно співпадає з узагальненнями В.С. Мяснікова, який сформулював такі атрибутивні особливості стратагем [8].:

1. Стратагеми – нетипові, унікальні для свого часу і місця думки та дії, що потребують особливого мистецтва та нестандартного підходу до ситуації, результат застосування яких є неочікуваним та ефективним.

2. Застосування стратагем вимагає прихованості і секретності. Маскування істинних цілей та дезінформація супротивника – найбільш важливі умови успішної реалізації стратагем.

3. Контекст використання стратагем характеризується багаторівневими та різноаспектними конфліктами. Мотивом для створення і застосування стратагеми є соціальний конфлікт, який неможливо розв'язати загальноприйнятими або силовими методами.

4. Стратагеми вимагають уміння розраховувати ходи і передбачати їх наслідки, *знання психологічних особливостей* тих, проти кого націлений план, ... наполегливість автора плану у реалізації стратагеми.

5. Стратагема організовує упорядковану послідовність дій.

В.С. Мясніков безпосередньо вказує на те, що стратагеми мають ігрову сутність: “у житті взаємостосунки людей на всіх рівнях уособлюють собою певні *ігрові системи* з власними правилами і особливостями... Те, що зараз називається “іграми” ще за декілька століть до початку нашої ери було розроблено та реалізовано у повсякденне життя у системі цінностей китайської цивілізації. Водночас підкреслюю, що *стратагемність мислення та поведінки ... еквівалентно поняттю гри*” [8, с. 6].

Варто зауважити, що в умовах китайської класичної культури будь-який аспект агоністики, протиборства сприймається в оптиці гри [8; 13; 16; 17]. Парадигматика гри, як онтофеноменологічної організації життєдіяльності є важливою особливістю китайської екзистенційної ментальності. Й. Гейзинга та Т. Фанг зауважують, що для китайської культури життя є грою (人生如戏: ren sheng ru xi), усе буттєве - гра, нічого абсолютного або кінцевого не існує [13; 16; 17].

Дослідження К.С. Безгіна та В.С. Мяснікова пов'язують зміст і сутність стратагем із явищем гри, зокрема через розуміння цього феномену відомим американським психологом Е. Берном [2; 3; 8]. Основу своєї класифікації соціальних транзакцій Е. Берн виводить із того, що “гра – це тривалий ряд додаткових прихованих транзакцій, що прогресують до чітко визначеного, передбачуваного результату. Описово, це повторюваний (ітеративний) набір транзакцій, зовні правдоподібних, з прихованою мотивацією; або, простіше кажучи, серія ходів із пасткою, або підступним вивертом [3, с. 71; 8, с. 6]. Слід також зазначити, що війну Е. Берн вважав “найстрашнішою з усіх ігор” [3, с. 73].

Функціонально=ігровий механізм стратагем в контексті засосування методології системогенезу полягає у наступному. Суб'єктом дії в умовах реалізації будь-якої із стратагем відповідно до мети дії і

властивостей його опонента (об'єкта впливу) моделюються такі аферентації обстановки й обирається такий пусковий стимул для прийняття рішення опонентом, що як мінімум спотворюють його сприйняття ситуації або генерують вигідну суб'єкту впливу реакцію. У такий спосіб суб'єкт маніпулює мотивацією об'єкта впливу, спонукає його до прийняття хибного, а відтак вигідного для суб'єкта рішення. Функціонально-ігрова сутність застосування стратагем об'єктом впливу полягає у тому, що за таких умов акцептор результату дії його опонента має нечіткий або безпосередньо вигідний суб'єкту дії характер. Тому опонент у процесі реалізації свого рішення як правило вдається до помилки або діє у вигідному суб'єкту напрямі. Цілеспрямовані дії суб'єкта при цьому впливають на процеси антиципації і мислення опонента таким чином, що ймовірність отримання потрібного суб'єкту результату підвищується через маніпулювання суб'єктом дії пам'ятю і мотивацією опонента (див. рис.). Таке відбувається завдяки принципу та механізму вивільнення функціональної системи від надлишкових ступенів свободи її компонентів в процесі формування акцептору результату дії. Адже суб'єкт застосування стратагеми через свідоме ускладнення аферентацій обстановки ускладнює процес формування у об'єкта акцептору результату його дії. Ігрова функція стратагем у контексті реалізації наведеного принципу полягає у тому, щоби навмисно змінювати попередньо очевидні об'єкту впливу умови актуальної ситуації (пускові аферентації), знижувати його мотивацію до дії через збільшення компонентів (альтернатив) прийняття рішення (акцептор результату дії) і ступенів свободи цих компонентів. Тобто ускладнювати опоненту вибір його рішення.

Засадничим методологічним атрибутом теорії системогенезу передбачається концепт системотвірного фактору. У психологічному сенсі універсальним системотвірним фактором є корисність (валентність, атрактивність) [1; 6; 14]. Ця універсалія позначає придатність, цінність, позитивне значення предметів і явищ стосовно інтересів

Питання психології

суб'єкта; характеристику засобів, яких достатньо для досягнення заданої мети. В умовах застосування стратагем корисність діяльності, моделей ситуації для суб'єкта дії полягає у максимізації власного здобутку та мінімізації здобутку опонента, механізм чого переконливо пояснюється математичною теорією ігор, що посилює трансдисциплінарні зв'язки наукової психології.

Виходячи із наведеного у психологічному дискурсі стратагеми доцільно сприймати як універсальні функціонально-ігрові моделі (програми) асиметричної дії в умовах конфлікту, а психологічну семантику поняття *“стратегема”* узагальнити визначенням: *“універсальна функціонально-ігрова модель дії, оптимальний алгоритм діяльності, стратегічний план, програма, система операцій, патерн продуктивної поведінки в умовах конфлікту і конкуренції, застосування якого призводить до вирішення суб'єктом актуальної задачі”*.

Висновки. Дослідження надало змогу актуалізувати сутнісний зв'язок ігрової психологічної методології і класичної стратагематики, виявити зміст психологічних механізмів, що реалізуються через застосування стратагем в умовах різнорідного протистояння. Форми сучасного протистояння все більше набувають квазіконвенційного характеру і спонукають своїх суб'єктів до вибору стратегій неочевидної, непрямой, асиметричної дії. За вказаних умов оптимальним засобом конкурентної поведінки стає гра – культурна функція протистояння, що оптимально забезпечує досягнення мети у найвигідніший спосіб та позбуваючись недоцільних, зайвих втрат та. Стратагеми, як моделі-матриці застосування воєнної хитрості своїм змістом, спрямованістю та функціональністю відповідають програмним закономірностям гри. Застосування стратагем узгоджується з механізмом системоутворення в оптиці теорії системогенезу (функціональної системи) як методологічної основи їх дослідження, включно й у контексті розгляду стратагем як ігрових моделей життєдіяльності суб'єкта в умовах конкуренції. Таким чином гра постає

формуєтворюючим і функціональним базисом стратагематики, основою сучасного застосування асиметричних впливів в умовах конфлікту і конкуренції. Методологія гри в оптиці теорії системогенезу розкриває зміст психологічних механізмів, що реалізуються у процесах застосування стратагем. Такий зміст полягає у цілеспрямованому зниженні антиципаційного та когнітивного потенціалу опонента, зменшення його функціональної вправності, максимізації власного здобутку та мінімізації здобутку опонента на основі закономірностей психологічного впливу.

Психологічний зміст стратагем полягає у тому, що за умов їх застосування акцептор результату дії об'єкта впливу набуває нечіткого або безпосередньо вигідного суб'єкту дії характеру. Довільні дії суб'єкта при цьому впливають на процеси антиципації і мислення опонента таким чином, що ймовірність отримання потрібного суб'єкту результату збільшується. В основі механізму реалізації стратагем знаходиться принцип вивільнення функціональної системи від надлишкових ступенів свободи її компонентів в процесі формування акцептору результату дії. Ігрова функція стратагем у контексті реалізації наведеного принципу полягає у тому, щоби навмисно та приховано змінювати попередньо очевидні об'єкту впливу умови актуальної ситуації, ускладнювати процеси пам'яті, знижувати його мотивацію до дії через збільшення компонентів прийняття рішення і ступенів свободи цих компонентів. Це відбувається завдяки навмисному створенню суб'єктом актуальної ситуації на основі певної стратагеми та знання психологічних особливостей об'єкта впливу.

У прикладному психологічному сенсі стратагеми доцільно сприймати як універсальні функціонально-ігрові моделі (програми) асиметричної дії в умовах конфлікту і конкуренції. Зміст та психологічний механізм стратагем реалізують оптимальність думок, операцій, підходів і засобів у прагматичному проектуванні моделей виконання завдань суб'єктом дії, його адаптивної та розвивальної поведінки.

Питання психології

Список використаних джерел

1. Анохин П.К. Очерки по физиологии функциональных систем. М.: "Медицина", 1975. 448 с.
2. Безгин К.С. Китайские стратагемы в управленческих взаимодействиях: нелинейное влияние. *Китайська цивілізація: традиції та сучасність : матеріали XIV міжнародної наукової конференції, 5 листопада 2020 р.* Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2020. С. 305-309.
3. Берн Е. Ігри, у які грають люди. Харків : Книжковий клуб "Клуб сімейного дозвілля". 2017. 255 с.
4. Военно-психологический словарь-справочник. М.: ИД Куприянова. 2010. 592 с.
5. Войскунский А.Е., Аветисова А.А. Традиционные и современные исследования игрового поведения. *Методология и история психологии / А.Е. Войскунский, А.А.Аветисова.* 2009. Т.4. Выпуск 4. С. 82-94.
6. Ганзен В.А. Системные описания в психологии. Ленинград: ЛГУ, 1984. 174 с.
7. Диксит А. Стратегические игры. Доступный учебник по теории игр. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. 880 с.
8. Зенгер Харро фон. Полное собрание 36 знаменитых китайских стратагем в одном томе. М. : Издательство "Э", 2018. 1040 с.
9. Кравченко С.А. Играизация общества: поиски социологического инструментария анализа рисков. *Проблемы теоретической социологии.* Вып. 5. СПб.: Астерион, 2005. С. 33–46.
10. Психологічна енциклопедія. К. : «Академвидав», 2006. 424 с.
11. Психологический словарь. М.: Науч.-исслед. ин-т общей и педагогической психологии Акад. пед. наук СССР. Педагогика, 1983. 448 с.
12. Смолян Г. Рефлективное управление – технология принятия манипулятивных решений. *Труды института системного анализа РАН.* 2013. Т. 63, №2. С. 54-61.
13. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: "Прогресс-Академия", 1992. 464 с.
14. Хайрулін О. М. Психологія ігрового моделювання соціального життя суб'єкта. Тернопіль: ЗУНУ, 2021. 404 с.
15. Шеллинг Т. Стратегия конфликта. М.: ИРИСЭН, 2007. 366 с.
16. Fang T. Chinese Stratagem and Chinese Business Negotiating Behaviour: An Introduction to Ji. *11th International Conference, September 7th - 9th, 1995, Manchester, U.K.* URL: <https://www.escholar.manchester.ac.uk/api/datastream?publicationPid=uk-ac-man-scw:2n523&datastreamId=FULL-TEXT.PDF> (дата звернення: 17.11.2021).
17. Fang, T. (2014). Understanding Chinese culture and communication: The Yin Yang approach. . *Global Leadership Practices*, London: Palgrave Macmillan. pp. 171-187.
18. Hybrid war - hybrid response? *NATO Review*, 01.07.2014, URL: <https://www.nato.int/docu/review/2014/Russia-Ukraine-Nato-crisis/Russia-Ukraine-crisis-war/EN/index.htm> (дата звернення: 17.11.2021).
19. Reber, A.S. The Penguin dictionary of psychology (2nd ed.). Penguin Books Ltd. Registered Offices: Harmondsworth, Middlesex, England, 1995. 880 p.
20. Thomas Timothy. New Developments in Chinese Strategic Psychological Warfare. URL: <https://universityofleeds.github.io/philtaylorpapers/pmt/exhibits/885/chinesepsyop.pdf> (дата звернення: 15.11.2021).
21. Thomas Timothy L. The Chinese military's strategic mind-set. URL: <https://community.apan.org/wg/tradoc-g2/fmso/m/fmso-monographs/239264> (дата звернення: 15.11.2021).
22. VandenBos, Gary R. APA dictionary of psychology. 1st ed. 2007. 1024 p.

References

1. Anokhin P.K. Essays on the physiology of functional systems. Moscow: "Medicine". 1975. 448 s. (in Russian).
2. Bezgin K.S. Chinese stratagems in managerial interactions: a nonlinear influence. Chinese civilization: traditions and modernity. [On publishing: materials of the XIV International Scientific Conference, November 5. 2020.] Kiyiv: Helvetica Publishing House, S. 305-309. (in Russian).
3. Bern E. Games that people play. Kharkiv: Book Club "Family Leisure Club", 2017. 255 s. (in Ukrainian).
4. Military-psychological dictionary-reference. Moscow: ID Kupriyanova. 2010. 592 s. (in Russian).

Питання психології

5. Voiskunsky A.E., Avetisova A.A. Traditional and Contemporary Research on Play Behavior. [On publishing: Methodology and history of psychology] A.E. Voiskunsky, A.A. Avetisova. 2009. V.4. Issue 4. S. 82-94. (in Russian).
6. Ganzen V.A. Sistemnye opisaniya v psihologii. Leningrad: LGU. 1984. 174 s. (in Russian).
7. Dixit A. Strategic games. An accessible textbook on game. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber. 2017. 880 p. (in Russian).
8. Senger Harro von. Complete collection of 36 famous Chinese stratagems in one volume. Moscow: Publishing house "E". 2018. 1040 p. (in Russian).
9. Kravchenko S.A. Gamification of society: the search for sociological tools for risk analysis. [On publishing: Problems of theoretical sociology. Issue 5.] Saint Petersburg: Asterion. 2005. S. 33-46. (in Russian).
10. Psychological encyclopedia. Kiyiv: "Academvidav". 2006. 424 s. (in Ukrainian).
11. Psychological dictionary. Moscow: Research Institute of General and Pedagogical Psychology of the Academy of Pedagogical Sciences of the USSR. Pedagogy. 1983. 448 s. (in Russian).
12. Smolyan G. Reflexive control - the technology of making manipulative decisions. [On publishing: Works of the Institute for System Analysis of the RAS.] 2013. V. 63, No. 2. 2013. S. 54-61. (in Russian).
13. Huizinga J. Homo ludens. In the Shadow of Tomorrow. Moscow: "Progress-Academy". 1992. 464 s. (in Russian).
14. Khairulin O.M. Psychology of game modeling of social life of the subject. Ternopil: ZUNU. 2021. 404 s. (in Ukrainian).
15. Schelling T. Strategy of the conflict. Moscow: IRISEN. 2007. 366 s. (in Russian).
16. Fang T. Chinese Stratagem and Chinese Business Negotiating Behaviour [On publishing: An Introduction to Ji. 11th International Conference, September 7th - 9th, 1995.] Manchester, U.K. URL: <https://www.escholar.manchester.ac.uk/api/datastream?publicationPid=uk-ac-man-scw:2n523&datastreamId=FULL-TEXT.PDF> (Last accessed: 17.11.2021). (in English).
17. Fang, T. Understanding Chinese culture and communication: The Yin Yang approach. . [On publishing: Global Leadership Practices] London: Palgrave Macmillan. 2014. pp. 171-187. (in English).
18. Hybrid war - hybrid response? [On publishing: NATO Review, 01.07.2014] URL: <https://www.nato.int/docu/review/2014/Russia-Ukraine-Nato-crisis/Russia-Ukraine-crisis-war/EN/index.htm> (Last accessed: 17.11.2021). (in English).
19. Reber, A.S. The Penguin dictionary of psychology (2nd ed.). Penguin Books Ltd. Registered Offices: Harmondsworth, Middlesex, England, 1995. 880 p. (in English).
20. Thomas Timothy. New Developments in Chinese Strategic Psychological Warfare. URL: <https://universityofleeds.github.io/philtaylorpapers/pmt/exhibits/885/chinesepsyop.pdf> (Last accessed: 15.11.2021). (in English).
21. Thomas Timothy L. The Chinese military's strategic mind-set. URL: <https://community.apan.org/wg/tradoc-g2/fmso/m/fmso-monographs/239264> (Last accessed: 15.11.2021).
22. VandenBos, Gary R. APA dictionary of psychology. 1st ed. 2007. 1024 p. (in English).

Резюме

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

ФУНКЦИОНАЛЬНО-ИГРОВЫЕ ЗАКОНОМЕРНОСТИ СТРАТАГЕМ

Исследуется феномен игры (Хейзинга, 1938; Берн, 1964) как формообразующий и функциональный базис стратагематики, основа современного применения асимметричных воздействий в условиях противоборства. Обосновывается сущностная связь игровой психологической методологии и классической стратагематики; содержание психологических механизмов, реализуемых в процессах применения стратагем в условиях разнородного противоборства. Приведенные в статье подходы позволяют выявлять актуальные попытки применения стратагем оппонентом, противником, организовывать подбор и использование стратагем в целях асимметричного противодействия в условиях противоборства, выявлять психологические факторы такого противодействия.

Ключевые слова: гибридная война; игра; стратегия; стратагема; асимметричное влияние.

Summary

Khairulin O. PhD (Psychology), assistant professor

STRATAGEMIC FUNCTIONAL AND GAME REGULARITIES

Objective. Modern conditions of military and political confrontation are increasingly acquiring a quasi-conventional character and encourage the subjects of such confrontation to choose strategies of non-obvious, indirect, asymmetric action. Under these conditions, the game becomes the optimal means of competitive behavior. Game is a cultural function of confrontation. It optimally ensures the achievement of the goal without unnecessary, unnecessary losses, including the possible death of not only the loser, but also the winner. One of the forms of the game activities are stratagems.

Methods are based on the hypothetical-deductive method, the method of abduction, systematization and system analysis of scientific sources, comparison and generalization of data, the combination of historical and logical methods in the study of problems and ways to solve them, methods of categorization, phenomenological reduction, a system-genetic approach to the study of social and psychological phenomena as phenomena; method of structuralistic constructivism (subject-object method).

Results of the study reveal that the stratagems in their content, direction and functionality correspond to the programmatic laws of the game. The use of stratagems is consistent with the mechanism of system formation according to the theory of systemogenesis (functional system) P.K. Anokhin as a methodological basis for the study of stratagems. Also it including the context of their consideration as game models of the subject's life in a competitive environment. The game acts as a form-building and functional basis of stratagems, the basis of the modern use of asymmetric influences in the conditions of struggle. The games methodology in the optics of the systems genesis theory (functional system) reveals the content of psychological mechanisms implemented in the processes of applying stratagems. The corresponding content is to purposefully reduce the anticipatory and cognitive potential of the opponent in order to reduce his functionality, maximize his own achievement and minimize the opponent's achievement.

As a **conclusion**, the results of a research demonstrate consistency of psychological aspects of stratagems and methodology of systems genesis. The pragmatic psychological aspects of stratagems are that the acceptor of the result of the action of the target object has either a fuzzy character or is specifically beneficial to the subject. Arbitrary actions of the subject affect the processes of anticipation and thinking of the opponent in such a way that the probability of obtaining the desired subject of the result increases due to the fact that this stimulates the opponent to act in a direction favorable to the subject. This is due to the creation by the subject the actual situation of the distortion of the objective conditions of the struggle. The situation is created on the basis of a specific stratagem and knowledge of the psychological characteristics of the object. Its program involves the manipulation (control) of the motivation of the target, the introduction of ambivalence into the choice of patterns of behavior; encourages him to make an erroneous decision and program of action. In the applied psychological sense, it is advisable to perceive stratagems as universal functional-game models (programs) of asymmetric action in a conflict. In the context of an actual conflict, stratagems implement the optimality of ideas, operations, approaches and means in the pragmatic design of models for performing the tasks of the subject of action, his adaptive and developing behavior. The approaches presented in the article make it possible to identify actual attempts to use stratagems by an opponent or adversary, to organize the selection and use of a stratagem for the purpose of asymmetric counteraction in conditions of confrontation.

Key words: hybrid war; game; strategy; stratagema; asymmetric influence.

Received/Поступила: 28.12.21.