

ПСИХОЛОГІЧНИЙ ЗМІСТ ФУГІТИВНОСТІ ЯК КОМПОНЕНТА ГРАЙЛИВОСТІ / ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Ія Гордієнко-Митрофанова¹, Сергій Саута²

¹ Доктор психологічних наук, професор кафедри практичної психології, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, м. Харків (Україна)
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5332-0663>

² Магістр психології, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, м. Харків (Україна)
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1213-2655>

UDC: 159.922

АНОТАЦІЯ

Мета цієї статті: на основі теоретико-методологічного та емпіричного дослідження конкретизувати й доповнити психологічну структуру фугітивності як компонента грайливості / ігрової компетентності.

Результати проведеного дослідження дозволили зробити такі висновки: 1) на основі аналізу вживання слово «фуга» (англ. *fugue*) у наукових дискурсах різних предметних галузей є всі підстави припускати, що термін «*fugue*», використаний японськими колегами для позначення однієї зі шкал грайливості, є паронімом до слова «*fugitive*»; 2) за результатами даних, отриманих за допомогою методу узагальнення словникових дефініцій, прийшли до необхідності заміни терміна «ф'юг», як компонента грайливості, на «фугітивність»; 3) виділення й опис рівнів грайливості на основі створеного літературного й відео- контенту, кейсів дозволили переосмислити зміст фугітивності та артикулювати таку складову, як здатність до «присвоєння» нової ідентичності через симуляцію удаваних станів; 4) «привласнення» нової ідентичності визначає жанрову специфікацію ігрової позиції «Юродивий»: із одного боку, варіативність її когнітивних, афективних, поведінкових проявів (узагалі) і вербальних та невербальних характеристик (зокрема), а з іншого боку – клішовану поведінку у вигляді імітації «симптомів» удаваних станів; 5) критеріями розвитку фугітивності можуть слугувати високий рівень грайливості, толерантність до невизначеності, відкритість новому досвіду, стійкість до сорому, креативність, здатність до самопостереження, агресивний стиль гумору.

Фугітивність, компонент грайливості, ми визначаємо як здатність до «присвоєння» нової ідентичності через симуляцію удаваних станів. Наприклад, інший рівень інтелекту – геніальність / дурість / безумство; інша стадія морального розвитку; змінні стани свідомості – алкогольне (або наркотичне) сп'яніння / транс / екстаз; стан зі зниженою / відсутньою реакцією на довкілля – сон / непритомність / смерть. При цьому удавана поведінка, рефлексована самим гравцем і спостережувана Іншим, має на меті посилення почуття ідентичності.

Ключові слова: грайливість, ігрова компетентність, ігрова позиція, фугітивність, ф'юг, юродивий.

«Эта теория недостаточно безумна, чтобы быть верной.»

Нильс Бор

Актуальність теми дослідження. Наприкінці 40-х років комітет із підготовки в галузі клінічної психології при Американській психологічній асоціації склав перелік якостей ефективного консультанта, серед

яких: *оригінальність, винахідливість і різнобічність, «вічно юна й невичерпна» цікавість, розуміння власних особистісних особливостей, почуття гумору, здатність витримувати тиск* (Hilgard, Lowell, Luckey,

Address for correspondence, e-mail: editpsychas@gmail.com
Copyright: © Iia Gordiienko-Mytrofanova, Serhii Sauta

This is an Open Access journal, all articles are distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material, provided the original work is properly cited and states its license.

Sanford, Shaffer & Shakow, 1947: 539-558).

До однієї з важливих характеристик консультанта, утім, як і взагалі зрілої особистості, належить також *спонтанність*. Американський психолог і психотерапевт Е. Шостром [Everett L. Shostrom] і психолог-консультант Л. Браммер [Lawrence Brammer] пишуть, що «консультування не може бути жорстким механічним застосуванням формул для отримання змін у поведінці. Хоча неможливо висунути жодних конкретних припущень з приводу того, яким чином можна набути подібних характеристик, вони, мабуть, є «побічним продуктом», наслідком як старанної підготовки в галузі теорії консультування, психологічних установок і методології, так і зрілості *неригідної особистості* за відносної свободи від загрози» (Brammer & Shostrom, 1968).

Здатність до імпровізації та інноваційності за М. Коганом є важливою рисою практикуючого психолога (Kogan, Bauer, Bleiklie, & Henkel, 2006).

Гнучкість консультанта у процесі діяльності, актуалізовано в працях С. Гледдінга – (Gladding, 2000).

Усі перераховані вище якості охоплює така інтегральна особистісна властивість, як *грайливість*, яка активно й успішно розробляється в зарубіжній психології з 1975 року і є абсолютно новою для вітчизняної науки (Gordienko-Mytrofanova, Kobzieva, & Sauta, 2019). Грайливість ми визначаємо як стійку особистісну властивість, спрямовану на переформатування проблемного простору реальності на ігровий, який мобілізує весь творчий потенціал особистості й дозволяє сприймати складні ситуації не стільки як загрозу, скільки як виклик.

Тут, звичайно, можливе питання, яке нам не раз ставили під час лекцій, семінарів, тренінгів, майстер-класів та виступів: «А чому гра?» Щоразу на це питання ми відповідали по-різному. Сьогодні ми відповімо словами британського педіатра й дитячого психоаналітика Д. В. Віннікотта: «У грі, а можливо, тільки лише в грі, дитина або дорослий має волю творчості» (Winnicott, 1971: 43).

Гра – це «дев'ятий вал» розвитку не тільки маленької дитини, як писав Л. С. Виготський, це «дев'ятий вал» творчого самовираження й дорослого

(Виготський, 1966: 67).

У розроблюваній нами концепції *грайливості / ігрової компетентності* одним із компонентів грайливості як інтегральної особистісної властивості є *фугітивність*. Останню ми визначаємо як здатність до «присвоєння» нової ідентичності через симуляцію удаваних станів. При цьому удавана поведінка, рефлексована самим гравцем і спостережувана *Іншим*¹, має на меті посилення почуття ідентичності.

Важливість розвитку такої здатності, як *фугітивність*, актуалізується такими феноменами, які все більше стають популярними: *провокативна терапія Ф. Фарреллі, парадоксальна інтенція В. Франкла, приголомшлива психотерапія В. А. Ананьєва, реверсивна психологія, рефреймінг у нейролінгвістичному програмуванні, провокативна педагогіка*. Крім того *фугітивність*, у порівнянні з іншими компонентами *грайливості*, про яку йтиметься нижче, значно розширює інструментарій переформатування проблемної реальності на ігрову.

Дослідження *грайливості*, саме як стійкої особистісної властивості, у вітчизняній психології вперше було розпочато 2014 року на кафедрі психології Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди невеликою групою молодих учених С. Л. Саутою і Ю. А. Кобзєвою під керівництвом професора кафедри І. В. Гордієнко-Митрофанової (Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016; Гордієнко-Митрофанова & Кобзєва, 2018). Склад робочої дослідницької групи постійно поповнюється студентами-магістрами та студентами, які виконують курсові роботи. Дослідження *грайливості* здійснюється нами за допомогою психолінгвістичного експерименту, основним етапом якого є вільний асоціативний експеримент (BAE). На сьогоднішній день нами було проведено наймасштабніший лонгitudний вільний асоціативний експеримент зі словом-стимулом «грайливість». Вибірку становили понад 6000 осіб.

Для задоволення вимог у відображенні основних тенденцій і характеристик як генеральної сукупності (під якою мали на увазі жителів України віком від 18 до 75 років), так і цілей дослідження було сформовано кілька вибірок.

Спираючись на теоретичні та емпіричні дослі-

¹Тут і далі під *Іншим* маємо на увазі суб'єкт і / або суб'єкти міжособистісної взаємодії в конфліктних ситуаціях.

дження вчених, чий предмет вивчення становить *грайливість* як особистісна властивість (Shen, Liu, & Song, 2021; Proyer, Gander, Brauer, & Chick, 2021; Yue, Leung & Hiranandani, 2016); аналіз компонентів-шкал опитувальників *грайливості*; дані частотного аналізу, отримані за результатами ВАЕ зі стимулом «грайливість» на нашій вибірці з 4,795 респондентів (Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016); описані психолінгвістичні значення грайливості на вибірці в 1600 респондентів (Gordienko-Mytrofanova, Kobzieva & Sauta, 2019) були виділені такі компоненти грайливості: «сензитивність», «уява», «почуття гумору», «легкість», «флірт», «пустотливість», «ф'юг» (Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016).

Компоненти *грайливості* як інтегральної особистісної властивості складають і компоненти *ігрової компетентності*.

Ігрову компетентність ми визначаємо як систему внутрішніх ресурсів, до якої звертається людина з метою найкращого врівноважування своєї індивідуальності з зовнішніми умовами соціального оточення на основі позитивних емоцій – інтересу й радості, часто їх афективного прояву, що супроводжується напруженням або збудженням.

Компоненти *грайливості* / *ігрової компетентності* визначаються нами як «самовмотивовані здібності» (Raven, 2001), які дозволяють людям досягати особистісно значущих цілей, залишаючись у гармонії з собою і навколишнім світом.

Ці «мотивовані здібності» стали підґрунтям ігрових позицій ефективної соціальної взаємодії: «сензитивність» (сензитивний) – «Емпат»; «уява» (який уявляє) – «Скульптор»; «легкість» (легкий) – «Еквілібрист»; «флірт» (який фліртує) – «Дипломат»; «пустотливість» (пустотливий) – «Пустун»; «гумор» (гумористичний) – «Справжній гуморист»; «фугітивність» (фугітивний) – «Юродивий». Ігрові позиції, як спосіб творчої адаптації особистості до реальності свого «Я» (індивідуальна ідентичність і до реальності Світу (соціальна ідентичність), відображають досвід прояву ігрової компетентності в різних стандартних і нестандартних ситуаціях, тобто поведінковий аспект. Отже, оволодіння ігровими позиціями передбачає оволодіння конкретними поведінковими патернами.

Назви ігрових позицій теоретично й емпірично обґрунтовані (Kobzieva, Gordienko-Mytrofanova, Udovenko, & Sauta, 2020) і пройшли апробацію в тренінгу ігровий компетентності (ТІК) – дисципліни, яка входить до навчального плану підготовки майбутніх психологів Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди.

Одним з компонентів ігрової компетентності, як було згадано вище, є *фугітивність*.

Оскільки *грайливість* як стійка особистісна властивість і, відповідно, її компоненти, зокрема *фугітивність*, у вітчизняній психології, а також в науковому психологічному дискурсі пострадянського простору становлять предмет дослідження невеликої групи вчених, – І. В. Гордієнко-Митрофанової, С. Л. Сауги, Ю. А. Кобзевої, – то ми можемо поділитися тільки власними науковими дослідженнями.

Однак натхненням для дослідження фугітивності (за старою версією ф'юг) послужили роботи японських учених.

«Ф'юг» (англ. fugue) як складова шкали грайливості до 2019 року фігурував тільки в п'ятифакторному опитувальнику особистості Five-Factor Personality Questionnaire (FFPQ), розробленому 1996 року японськими вченими Х. Цудзі та його колегами (Tsuji, Tsuji, Yamada, Natsuno, Morita, Mukoyama, Hata & Fujishima, 1997: 239-259).

У 2019 авторами цієї статті у співпраці з вітчизняними вченими І. А. Зуєвим і Ю. А. Кобзевою був створений опитувальник ігрової компетентності (ОІК) (Кобзева, Гордієнко-Митрофанова, Зуєв & Сауга, 2019), – перший і єдиний в Україні. В ОІК «ф'юг», кальковане англійське слово «fugue», – одна з семи шкал *грайливості* / *ігрової компетентності*.

У статті, присвяченій опитувальнику ігрової компетентності, були описані результати аналізу кореляційних зв'язків між шкалами Грайливості, зокрема «Ф'юг», і шкалами діагностичних методик тесту емоційного інтелекту, опитувальника стилів гумору і самоактуалізаційного тесту, а також результати факторного аналізу. Інтерпретація результатів подана в основній частині цієї статті.

У 2019 за результатами психолінгвістичного експерименту були опубліковані дві статті, присвячені ігровій позиції «Юродивий», яка відповідає ф'югу. Під-

сумком проведеного дослідження став опис психолінгвістичних значень вербалізованого концепту «юродивий» (Gordiienko-Mytrofanova & Kobzieva, 2018; Gordiienko-Mytrofanova, Silina & Kobzieva, 2018).

У 2020 році була створена проектна методика «Метафоричні асоціативні карти Homo Ludens / Людина, яка Грає», у якій п'ять сюжетів присвячені ф'югу, і опубліковане керівництво щодо її використання (Гордієнко-Митрофанова, Кобзева & Саута, 2020), у якому коротко описаний ф'юг і відповідна йому ігрова позиція «Юродивий».

У 2020 році була захищена кандидатська дисертація «Психологічні та психолінгвістичні особливості розвитку гумору як компонента ігрової компетентності», у якій, крім іншого, був частково систематизований матеріал і щодо ф'югу як компонента грайливості / ігрової компетентності (Кобзева, 2020).

Мета і завдання дослідження. Мета цієї роботи полягає в тому, щоб на основі теоретико-методологічного та емпіричного дослідження конкретизувати й доповнити психологічну структуру фугітності як компонента грайливості / ігрової компетентності з урахуванням емпіричних даних, отриманих на ранній стадії її дослідження.

Відповідно до поставленої мети були визначені такі завдання дослідження: виявити психологічний зміст характеристики ф'югу (кальки з англ. fugue) як шкали грайливості в японському опитувальнику FFPQ на основі аналізу вживання слів «фуга» (від англ. fugue) в наукових дискурсах різних предметних галузей – у психології, психіатрії, мистецтві, лінгвістиці; визначити критерії розвитку фугітності як компонента грайливості / ігрової компетентності.

Методи дослідження. Відповідно до завдань дослідження в роботі було застосовано теоретичні методи – теоретико-методологічний аналіз наукових джерел, узагальнення отриманих у результаті аналізу даних, їх систематизацію, класифікацію, висновування та моделювання; емпіричні – опитування, спостереження, бесіду, інтерв'ю.

Результати і дискусія. *Японська версія «Великої п'ятірки».* Японські вчені (Х. Цудзі), адаптуючи американську п'ятифакторну особистісну методику для японської популяції, представили фактори як

біполярні конструкти, вільні від оціночних суджень, що дозволяє особистості варіювати значення кожного конструкту залежно від сприйняття.

«Велика п'ятірка» (Big Five) містить такі основні фактори: «відкритість досвіду», або «відкритість» (openness for experience, O), «сумлінність» (conscientiousness, C), «екстраверсія» (extraversion, E), «дружелюбність» (agreeableness, A), «нейротизм» (neuroticism, N). Для зручності запам'ятовування англійських назв факторів О. Джон [John, O] у 1990 році запропонував акронім OCEAN (John, 1990: 66-100).

Дослідження, у яких застосовувалися версії особистісного опитувальника (NEO-PI-R (Costa, McCrae, 1992)) для діагностики факторів «Великої п'ятірки», показали, що в різних культурах відтворюється дуже схожа п'ятифакторна структура.

Незважаючи на універсальність виявлених особистісних властивостей, розбіжності між психологами в їх позначенні все ще залишаються.

Адаптуючи п'ятифакторну особистісну методику для японської популяції, японські вчені виділили такі біполярні фактори:

- екстраверсія – інтроверсія (introversion vs. extroversion) (екстраверсія, extraversion);
- прив'язаність – відокремленість (separateness vs attachment (rather than agreeableness));
- контролювання – природність (naturality vs. controlling (rather than conscientiousness));
- емоційність – емоційна стриманість (unemotionality vs. emotionality (rather than neuroticism or emotional instability));
- грайливість – практичність (practicality vs. playfulness (rather than openness or intellect)) (Tsuji, Tsuji, Yamada, Natsuno, Morita, Mukoyama, Hata & Fujishima, 1997: 239-259).

Фактор, який відповідав у «Великій п'ятірці» «Відкритості досвіду», представлений у японській модифікації «Грайливість – Практичність». Його суть – гра, яка дає можливість особистості плавно «переходити» з реального світу в нереальний сприймати незвичайні образи, думки, почуття, символіку мистецтва й вільно ними насолоджуватися. Із іншого боку, «Практичність» – риса, яка

виявляється в особистості в тенденції відповідати реальності, що у своїх крайніх проявах призводить до конформізму, жорсткості й авторитаризму (Хромов, 2000).

Японська версія опитувальника «Великої п'ятірки» являє собою набір із 75 парних протилежних за своїм значенням стимульних висловлювань, які характеризують поведінку людини. Стимульний матеріал має п'ятиступінчасту оціночну шкалу Лайкерта (-2; -1; 0; 1; 2), за допомогою якої можна вимірювати ступінь вираженості кожного з п'яти факторів.

Розглянемо докладніше біполярний конструкт «грайливість-практичність»:

1. Curiousness / Conservativeness (цікавість / консерватизм);
2. Imaginativeness / Realism (мрійливість / реалістичність);
3. Artisticness / Inartisticness (артистичність / неартистичність);
4. Inner sensibility / Inner insensibility (сензитивність / нечутливість);
5. Fugue / Rigidity (пластичність / ригідність).

Як бачимо, однією з субшкал «грайливості-практичності» є Fugue. Японські вчені протипоставили «ф'юг» (див. вище англ. fugue) ригідності, тоді як у нашій концепції ригідність є однією з полюсних форм самої грайливості (дефіцит грайливості).

На переклад слова «fugue» російською мовою як «пластичність» ми натрапили в роботі російського психолога А. Б. Хромова (Хромов, 2000: 7). Однак, ознайомившись із перекладом цього слова російською мовою, ми визнали переклад неадекватним контексту вживання і вважаємо за доцільне обґрунтувати нашу думку.

Для більш точного розуміння «ф'югу»² ми проаналізували стимульні висловлювання, погоджуючись із якими, респондент наближається до полюсу «ф'югу» (Fugue):

1. I am a witty person (Я – дотепна людина).
2. I think life is a gamble (Я думаю, що життя – це азартна гра).
3. People often call me strange (Люди часто говорять, що я дивакуватий).

4. I wish I lived in another world (Хотів би я жити в іншому світі).

5. I think I can find something new in myself (Іноді я відчуваю, що можу відкрити в собі дещо нове).

6. Sometimes I feel like playing tricks on people (Іноді я отримую задоволення від розігрування людей).

Із аналізу стимульних висловлювань можна зробити висновок, що слово «ф'юг» близьке до змісту терміна «ексцентричність», близьке, але не тотожне.

Етимологія слова «fugue». Наступний етап нашого дослідження передбачав оглядовий етимологічний аналіз слова «fugue».

У японській мові слово, яке було перекладене англійською як «fugue», представлено поєднанням двох ієрогліфів (奔放 Honpō), де 奔 означає «біг», «суєта» (run, bustle), а 放 – «звільняти», «випускати на волю» (set free, fire), emit (вивергати), banish, (висилати) (set release (відпускати), liberate (наділяти свободою)). Обидва ієрогліфи входять до більш складної композиції ієрогліфів (自由 奔放), яка означає слово «циган» (bohemian), також використовується в значеннях «вільний духом», «розкутий», «екстравагантний» (free and uncontrolled, behaving with abandon, freewheeling).

Саме ж японське слово 奔放 Honpō, яке, використовували Х. Цудзі та його колеги, російською перекладається як *навіжений, свавільний, розпущений, неприборканий, нестримний*.

Використані ієрогліфи запозичені з китайської мови, де вони звучать як bēnfāng і перекладаються як *мчати щодуху; дати волю, пустити на вільний хід (напр. коня); порив, зліт; вільний, невимушений, вільний*.

Автори цього дослідження на 11 Міжнародному конгресі прикладної психолінгвістики (Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016) мали досвід спілкування з японськими вченими з Токіо Матсуока Рієко [Matsuoka Rieko] і Накамура Тадаші [Nakamura Tadashi] у контексті прояснення значення слова «ф'юг». Японські колеги пояснили, що японці вживають «ф'юг» у значенні, близькому до слова «хіпі», маючи на увазі, перш

² Далі по тексту будемо використовувати кальковане слово.

за все, бунтарський дух, нарочито зневажливе ставлення до загальноприйнятих норм, утвердження власної свободи, а також претензійний одяг і екстравагантну поведінку.

Таким чином, у японській мовній свідомості слово «ф'юг» справді, у деяких своїх проявах, семантично близьке до ексцентричності.

У тлумачному словнику Т. Ф. Єфремової одне зі значень ексцентричності – «Зухвала оригінальність; незвичайність, дивина», а ексцентричний визначається як «Який виходить за межі звичайного; у край своєрідний, незвичний до дивності» (Єфремова, 2000). 11-томний словник української мови подає одне з тлумачень таким чином: «Який виходить за межі звичайного; надто своєрідний, незвичайний» (Білодід, 1971: 466).

Деякі дослідники відзначають також, що ця властивість дозволяє виявити власну волю, вийти за межі необхідності, заданої культурною традицією (Бажанова, 2012).

Говорячи про ексцентричність, варто згадати також і канадського психолога Р. Мартина. У своєму творі «Психологія гумору» він зауважує: «У XVI ст. уявлення про гумор як про незбалансований темперамент або межу особистості призвело до того, що це слово стали використовувати для позначення будь-якої поведінки, яка відхиляється від соціальних норм. Таким чином, слово «humor» стало використовуватися для опису дивної, ексцентричної або екстравагантної людини» (Martin, 2006).

Тут важливо зауважити, що, розкриваючи значення англійського слова «fugue», яке японські вчені використали при перекладі однієї зі складових грайливості, ми користувалися калькою, оскільки в українській і російській мовах є слово «фуга».

Фуга вживається як музичний термін у значенні композиційної техніки і форми поліфонічної музики. В. П. Фрайонов описує фугу як найбільш розвинену форму імітаційно-контрапунктичної музики, яка ввібрала все багатство засобів поліфонії. Змістовий діапазон фуги практично необмежений, проте в ній переважає або завжди відчувається інтелектуальне начало. Фугу вирізняє емоційна наповненість і в той же час стриманість вираження (Фраєнов, 1981).

Фуга вживається і в психіатрії – як раптове й

короткочасне рухове збудження у формі елементарних рухів або дій (роздягання, біг та ін.), яке супроводжується сутінковим затьмаренням свідомості; симптом епілепсії та органічних захворювань центральної нервової системи (Улумбеков, 2012). У психіатрії є також термін «дисоціативна фуга». Дисоціативна фуга – рідкісний дисоціативний психічний розлад, що характеризується раптовим, але цілеспрямованим переїздом до незнайомого місця, після чого людина повністю забуває всю інформацію про себе, навіть ім'я. Пам'ять на універсальну інформацію (література, науки та ін.) зберігається. Зберігається і здатність запам'ятовувати нове. Особистість у стані фути *привласнює собі нову ідентичність* (повністю або частково); може спостерігатися зміна характеру, манер, звичок і поведінки на зовсім інші. Людина може знайти іншу роботу (зазвичай ніяк не пов'язану з колишньою) і вести зовні нормальне життя. Причиною дисоціативної фути є психічна травма або нестерпна ситуація, у яку потрапив індивідуум. Фуга має захисний характер, оскільки дає можливість людині повністю відсторонитися від своїх проблем. Дисоціативна фуга триває від декількох годин до декількох місяців, іноді роки. Потім індивід згадує свою біографію (зазвичай раптово), але при цьому може забути все, що відбувалося під час фути. Вихід з фути часто супроводжується різкими негативними емоціями: хворий знову повертається до неприємної йому ситуації (Жмуров, 2012). Відомий випадок фути описаний В. Джеймсом у 1890 році (Blackmore & Troscianko, 2013:108).

Фуга також належить до розмовної лексики (сленгу), наприклад, в Америці. Електронний ресурс «Urban Dictionary» визначає це слово в такий спосіб: «Фуга – це стан, який настає після надмірного вживання речовини, що змінює реальність (часто великої кількості алкоголю). Перебуваючи в цьому стані, людина поводить вкрай збуджено, здійснювані нею рухи й дії часто не мають сенсу, порушуються моторні навички. Тому вираз «Я в такій фузі!» – поширена фраза, яку кажуть люди в такому стані, за якого незв'язні звуки та жести також є звичайним явищем. Найпоширеніша форма звернення до того, хто впав у фугу, – це голосно крикнути: «Чувак! Ти під такою фугою!». Приклади: «Чоловіче, ти в такій фузі був учора!»; «Давай нафуга-

чимось сьогодні!» (Urban Dictionary, 2008).

Як бачимо, і тут ідеться про сутінковий стані. Згідно з А. Гофманом, «так зване патологічне сп'яніння за клінічної картиною й перебігом можна розглядати як варіант сутінкового стану» (Гофман, 2006: 54-92).

В американському варіанті англійської наявна також гра слів, пов'язана зі словом *fuge*. Сленгове слово *high* перекладається з англійської як «кульот, кайф, наркотичне сп'яніння», а ось наступну ступінь у цьому стані передає вже слово *fuge*. *Fuge* складається з перших складів слів *fucking* (офігенний) і *huge* (величезний) (Urban Dictionary, 2011).

В американській культурі існує також гра *fugitive* – гра в карти. *Fugitive* – це карткова дуельна гра у світі *Burgle Bros*. Один із гравців, у ролі втікача-злочинця, намагається втекти з міста, тоді як його переслідує непохитний агент. Злочинець-утікач грає свої карти в закриті, намагаючись виконати свою мету, а агент має вгадати його карти, щоб розкрити їх. Якщо всі карти розкриті, злочинець спійманий.

Існує ще одна версія цієї гри. Використовуючи Facebook, текстові повідомлення та інші форми соціальних мереж для організації гри, підлітки зустрічаються та поділяються на команди. Одна команда – це копи, а інша – втікачі. Пішки втікачі мчать до встановленої безпечної точки, тоді як інша команда намагається переслідувати їх на своїх машинах. Ті, хто на машинах, схоплюються й вискакують із машин, що рухаються, аби «помітити» втікачів.

Після короткого екскурсу до етимології досліджуваного слова, ми, маючи намір більш докладно ознайомитися з біполярним конструктом «грайливість-практичність», почали листування з японськими колегами. У процесі листування, зокрема з Н. Ямада [Naoko Yamada], Ю. Фудзісіма [Yutaka Fujishima] і Х. Цудзи [Heijiro Tsuji], ми ознайомилися з оригіналом їх концепції грайливості, у тому числі й із біполярною парою ф'юг-ригідність. У нас виникли питання щодо вживання англійського слова «*fugue*». Ставлячи уточнювальні питання щодо використання саме цього слова, ми поділилися нашою концепцією грайливості й результатами етимологічного аналізу слова «*fugue*». Японські вчені у своїй відповіді повідомили, що знайшли нашу концепцію грайливості досить цікавою. Вони також погодили-

ся з тим, що ф'юг справді має, як мінімум, два значення. Одне тісно пов'язане з психіатричним симптомом, а інше – із музичною формою. І в обох значеннях простежується: (1) відхід від реальності (психіатричний контекст) або рух від основної теми (музичний контекст) і (2) повернення до реальності (психіатричний контекст) або до основної теми (музичний контекст).

Ф'юг як компонент грайливості / ігрової компетентності. Розробляючи власну концепцію грайливості, а пізніше й опитувальник щодо грайливості / ігрової компетентності, для позначення однієї зі шкал грайливості, посилаючись на японську версію «Великої п'ятірки», ми використовували кальку з англійської «*fugue*» – «ф'юг» (Кобзева, Гордиенко-Митрофанова, Зуев & Саута, 2019) щоб уникнути отождолення, як із музичним, так і з психіатричним терміном «фуга».

Тренінг ігрової компетентності. У період з 2016 по 2018 рік на базі ХНПУ імені Г. С. Сковороди на кафедрі психології проводився тренінг грайливості / ігрової компетентності, спрямований на ефективне вирішення конфліктних ситуацій у міжособистісній взаємодії. Тренінг передбачав використання як навчального відеоконтенту (авторська назва – «Фільмографія грайливості») із ідентифікації ігрових позицій (Емпата, Справжнього Гумориста, Еквілібриста, Скульптора, Дипломата, Пустуна, Юродивого), створеного ведучими тренінгу, так і відеоконтенту, створеного студентами. Літературний і відео-контент, спільний розбір життєвих ситуацій (кейси), ефективний зворотний зв'язок у процесі навчального тренінгу у формі відеоінтерв'ю, метод кейсів дозволили значно розширити репертуар кожної з ігрових позицій, включаючи і «Юродивого», відповідної здатності «ф'югу».

У 2018 році за результатами психолінгвістичного експерименту, як було згадано вище, були опубліковані дві статті, присвячені ігрової позиції «Юродивий» (Gordiienko-Mytrofanova, Kobzieva, 2019; Gordiienko-Mytrofanova, Silina, Kobzieva, 2019).

Визначення ф'югу. На етапі розвитку власної концепції грайливості та створення опитувальника ігрової компетентності ми визначали «ф'юг» (компонент ігрової компетентності / грайливості) як здатність до «навмисного намагання видаватися дурним або божевільним», рефлексованого самим гравцем і спостережу-

ваного Іншим, із метою посилення почуття ідентичності.

Опитувальник із ігрової компетентності. Із 2016 до 2019 рр. тривала і робота над створенням опитувальника ігрової компетентності (ОІК). У 2019 р опитувальник був опублікований (Кобзева, Гордиєнко-Митрофанова, Зуєв & Саута, 2019).

У нашому ОІК ф'югу як шкалі грайливості відповідали такі стимульні висловлювання:

1. *«Мені подобається відкривати для себе світ через ексцентричні форми мистецтва, наприклад, через епатажні вистави, новаторські виставки, химерні покази мод, фестивалі кіно та ін.»*

2. *«Я не надаю великого значення тому, що в деяких ситуаціях люди не розуміють сенсу моїх дій».*

3. *«Коли мені вигідно, я дозволяю себе дурити».*

4. *«У деяких ситуаціях я легко прикидаюся дурним або дивним, пам'ятаючи завжди про те, що «видаватися дурним мудрому не страшно».*

5. *«Я вважаю за краще викривати соціальне зло в алегоричній іронічній формі, якщо про це не можна сказати відкрито, але не мовчати».*

6. *«У будь-яких ситуаціях я намагаюся не повертати до себе пильної уваги, аби лише не бути «білою вороною» (зворотне твердження).*

7. *«Якщо людина «зачепила мене за живе», вона стає «жертвою» моєї дотепності й сарказму» (зворотне твердження).*

Тут же зауважимо, що зовнішня (конструктивна) валідність створеного нами опитувальника з грайливості / ігрової компетентності виявлялася за допомогою аналізу кореляційних зв'язків між шкалами Грайливості та шкалами діагностичних методик тесту емоційного інтелекту, опитувальника стилів гумору й самоактуалізаційного тесту. Результати кореляції показали, що ф'югу як шкала грайливості має:

1) сильний позитивний зв'язок зі шкалою самоактуалізації – Креативність; гумору – Самопідтримувальний стиль;

2) помірний позитивний зв'язок зі шкалою гумору – Афіліативний стиль, а також зі шкалами самоактуалізації: Орієнтація в часі й Потреба в пізнанні;

3) слабкий позитивний зв'язок зі шкалою емоційного інтелекту – Усвідомлення своїх почуттів і емоцій,

Усвідомлення почуттів і емоцій інших; гумору – Самозневажливий стиль; самоактуалізації: Аутосимпатія й Контактність (Кобзева, Гордиєнко-Митрофанова, Зуєв & Саута, 2019).

Факторний аналіз виявив два латентних фактори грайливості. До складу першого фактора ввійшли такі компоненти: Сензитивність, Флірт і Уява. Цей фактор можна умовно назвати Креативною комунікативною сприйнятливістю, де слово «комунікативний» розуміється в широкому сенсі. Зміст цього чинника відображає виключно грайливість дорослої людини (adult playfulness), стан Дорослого (зрілої особистості), за термінологією Е. Берна. До складу другого фактору ввійшли Пустотливість, Почуття гумору, Легкість і Ф'югу. Цей фактор можна умовно назвати Веселою пустотливістю. Зміст цього чинника відображає дитячу частину особистості, стан природної Дитини, яка проявляє «себе в спонтанній поведінці, наприклад, у непослуху, бунті або в прояві творчого пориву», якщо знову вдатися до термінології Е. Берна (Берн, 2004: 21-22). Це про потреби й уміння дорослого, із одного боку, виражати свої почуття й емоції по-дитячому безпосередньо – бурхливо радіти, щиро дивуватися, відкрито сміятися з себе й Іншого, несамовито злитися та ін. Усе це доречно й дозволено безпосередньо в розважальному контексті, наприклад, свята (гри, конкурсу, вікторини тощо). Але, із іншого боку, це і про «випробування себе» вже не лише в розважальному контексті: «Як далеко я можу зайти, щоб зрозуміти, що можна, а чого не можна по відношенню до Іншого?». Ця взаємодія з Іншим «на межі фолу» – на межі дозволеного, а отже, і на межі балансу прямота / щирість – чемність / увічливість у бік супутньому ризику агресії (Кобзева, Гордиєнко-Митрофанова, Зуєв & Саута, 2019).

Метафоричні асоціативні карти Ното Ludens / Людина, яка грає. У 2020 році була створена проєктивна методика «Метафоричні асоціативні карти Ното Ludens / Людина, яка грає», які створювалися протягом семи років (Гордиєнко-Митрофанова, Кобзева & Саута, 2020). У керівництві вперше була частково подана «база ігрових позицій», представлена переважно кінематографічним ресурсом і художньою літературою. Також це керівництво було розміщено у хмарному ресурсі Google Disk у вигляді електронного документу.

Також у керівництві вперше були описані рівні грайливості / ігрової компетентності (Гордієнко-Митрофанова, Кобзева & Саута, 2020). Розширюючи постійно електронний ресурс «бази ігрових позицій» і одночасно впорядковуючи останні за рівнями прояву грайливості, фокус нашої уваги був спрямований на «ф'юг». «Ф'юг» став предметом самостійного дослідження.

«Ф'юг» – предмет самостійного дослідження. Опис рівнів грайливості з використанням кінематографічного ресурсу й художньої літератури підвів нас до перегляду «ф'югу» як компонента грайливості / ігрової компетентності з актуалізацією значення *фуги* як терміна медичного: особистість у стані фуги (дисоціативної фуги) **привласнює собі нову ідентичність** (повністю або частково).

І звернувшись знову до етимології англійського слова «fugue», а також російського «фуга» й українського «фуга», ми за допомогою методу узагальнення словникових дефініцій, який спрямований на отримання максимально повного значення досліджуваного слова в системі англійської, російської та української мов на базі усієї сукупності відомих нам тлумачних словників з диференціацією сучасних і застарілих значень у його смисловій структурі, прийшли до висновку, що слово «fugue» (перекладається з англ. мови російською та українською як «фуга»), використане японськими колегами для позначення однієї зі шкал грайливості, є *паронімом* англійського слова fugitive. Російський / український еквіваленти – прикметники *фугитивный* / *фугітивний* та іменник, похідний від нього, – *фугітивність*. І саме такий термін ми вирішили використовувати для позначення самовмотивованої здатності, визначеної раніше калькованим словом «ф'юг». З огляду на обмежений обсяг статті, зі списком словників можна ознайомитись за цим посиланням <http://bit.ly/lexicoFugue>.

Значимо також, що галузь застосування вказаних вище слів у англійській мові досить широка (103 словникові статті), у російській (38 словникових статей) і українській (10 словникових статей) – вузька: *fugue* (англ.) – музика, психіатрія; *fugitive* (англ.) – професійна (юридична / медична / хімічна галузі) і розмовна лексика; *фуга* (рос.) – музика, психіатрія, будівельна

галузь і розмовна лексика (наприклад, *вьюга* (рос.), *порыв* (рос.), *восторг* (рос.) тощо), *фугитивный* (рос.) – відсутня словникова стаття; *фугитивность* (рос.) – хімія, термодинаміка; *фуга* (укр.) – музика, психіатрія, будівельна галузь і розмовна лексика (наприклад, *хуга*, *ривчачки* тощо); *фугітивний* (укр.) – відсутня словникова стаття; *фугітивність* (укр.) – термодинаміка.

Рівні грайливості. Як було вже сказано вище, на основі створеного літературного й відео-контенту, кейсів ми розробили й диференціювали рівні грайливості / ігрової компетентності за аналогією до системи рівнів володіння іноземною мовою, що використовується в Європейському Союзі – Загальноєвропейські компетенції володіння іноземною мовою (Common European Framework of Reference (CEFR)). Виділено також рівні дефіциту й надлишку грайливості / ігрової компетентності, а також оптимальний рівень останньої, згідно з ученням Аристотеля. Нижче проілюстровані прикладами ті рівні грайливості / ігрової компетентності, які важливі для розуміння «фугітивності». Приклади наведені зі створеного відеоконтенту для ілюстрації та аналізу семи ігрових позицій, які відповідають «самовмотивованим здібностям» грайливості.

Рівні дефіциту грайливості / ігрової компетентності:

A0 Beginner Level – здатність упізнавати гру.

A1 Elementary Level – здатність визнавати нормальність гри і своє право на гру.

A2 Pre-Intermediate Level – здатність визнавати нормальність і право Іншого на гру.

B1 Intermediate Level – здатність включатися до гри *Іншого*.

B2 Upper Intermediate Level – здатність створювати свою гру.

Рівні розвинутої / оптимальної грайливості / ігрової компетентності:

C1 Advance Level – здатність залучати до своєї гри *Іншого*.

C2 Fluent – здатність грати не тільки заради гри.

D1 like a native – C2 + здатність до вдавання, рефлексованого самим гравцем і спостережуваного *Іншим*.

D2 Near-native – здатність у грі ввійти в інший

стан, що спостерігається тільки *Іншим* і не рефлексований і / або викривлено рефлексований самим гравцем. Метафорично гравця цього рівня можна назвати «гравець на точці входу».

Прикладом можуть бути герої фільму науково-фантастичного бойовика режисера Роланда Еммеріха. Сюжет оповідає про американських солдатів, убитих у В'єтнамі, яких оживили в наш час і перетворили на універсальних солдатів – практично невразливих і безстрашних кіборгів, ідеальних машин для виконання спецоперацій. До двох із них – Люка Деверо й Ендрю Скотта – частково повертається пам'ять, і вони виходять з-під контролю. У фінальному бою між Люком Деверо та Ендрю Скоттом Люк використовує підсилювачі м'язів Ендрю для власного посилення: робить собі укол і входить у стан ражу й посиленних здібностей, за допомогою чого й перемагає головного антагоніста.

На цьому рівні перебуває і Вон Фейхун – головний герой фільму «П'яний майстер» режисера Юнь Вохіна. Вон Фейхун – син майстра кунг-фу. Недисциплінований хуліган, але при цьому має прекрасні здібності до кунг-фу, він не слухається батька і б'ється з кожним зустрічним, завдаючи цим неприємностей батькові та його школі. Батько віддає його для навчання старому Соу – знавцеві стилю «восьми п'яних святих». У фіналі Вон Фейхун перемагає Блискавичну Нogu, головного лиходія, використовуючи стиль П'яного майстра, і щоб зобразити цей стиль, Вон Фейхун випиває прямо під час поєдинку велику кількість вина, входячи в стан сп'яніння, і таким чином починає використовувати прийоми стилю для своєї перемоги.

Рівень трансгресії грайливості / ігрової компетентності «закритий», недоступний, Іншому.

D3 Native – здатність жити всередині гри, до якої в *Іншого* немає доступу. Ідеться, із погляду психіатрії, про порушені типи організації характеру (Мак-Вільямс & Линдгарди, 2019) або змінені стани свідомості. У парадигмі трансперсональної психології – також про змінені стани свідомості або релігійний досвід. У межах гуманістичної, трансперсональної та екзистенціальної психології ми вже маємо справу з внутрішнім досвідом людини, який є джерелом її духовності. За Л. Кольбергом, це відповідає шостій стадії морального розвитку. На цій стадії «з'являються універсальні етич-

ні принципи, яким має слідувати все людство» (Kohlberg, 1981: 409-411). Це «такий вищий рівень розвитку й саморегуляції зрілої особистості, – за твердженням Д. А. Леонтьєва, – на якому основними мотиваційно-смысловими регуляторами її життєдіяльності стають вищі людські цінності, що перебувають між собою в неієрархічних взаємовідносинах» (Леонтьєв, 2005: 20).

Прикладами цього рівня можуть бути легендарний барон Мюнхгаузен у фільмі режисера М. Захарова «Той самий Мюнхгаузен»; панда По – герой анімаційного фільму «Кунг-фу панда»; Йоода – один із головних персонажів «Зоряних воєн», Капелюшник (Болваншик) – персонаж із «Пригод Аліси в країні чудес» Льюїса Керролла; Патрік Джейн – головний герой кримінальної драми CBS «Менталіст»; радянський і російський клоун В'ячеслав Полунін, американський актор Джим Керрі.

Рівні надлишку грайливості / ігрової компетентності:

X – рівень надмірної залученості до власної гри, у якій благо для *Іншого* відсутнє. На рівні В дефіцит грайливості не дозволяє суб'єкту-гравцеві залучити *Іншого*. А на рівні X – надлишок грайливості не припускає *Іншого* як особистості. Гравець-суб'єкт – пранк, самодур.

Як приклад можна навести епізод з фільму «Сергійко» режисера Г. Данієля. Дядько Петро зі словами «Іди-но сюди, дитинко. Ось тобі цукерка» простягає п'ятирічному хлопчикові Сергійкові порожній фантик під виглядом справжньої цукерки. І, спостерігаючи, як Сергій розгортає порожній фантик і виявляє, що цукерки немає, дядько Петро починає заливатися сміхом. Дядько Петро задоволений своїм гумором, своєю грою, і там немає блага для *Іншого*. ... І Сергійко вимовляє фразу: «Дядьку Петре, ти дурень?»

Або інший приклад. Джокер, головний персонаж фільму «Джокер» режисера Тодда Філіпса, читає свої жарти на шоу в Мюррея Франкліна: «Тук-тук». – «Хто там?» – «Це поліція, мем. Вашого сина збив п'яний водій, і він помер». У відповідь на жарт зал мовчить. Смішно й весело від смерті або болю лише Джокеру. І він вимовляє до зали: «Моє життя – це комедія. Вбивство – це смішно! Я втомився робити вигляд, що

це не так».

Y: 1) рівень насильницької гри, у якій *Інший* – це лише засіб досягнення інтересів суб'єкта-гравця; 2) суб'єкт-гравець сам виступає як засіб досягнення мети екстремальної азартної гри або, наприклад, парі з важко передбачуваним результатом, часто з летальним.

У першому випадку інтереси й наміри *Іншого* не беруться до уваги. Саме на цьому рівні порушується вищий принцип моральності у формулюванні І. Канта: «Роби так, щоб ти завжди ставився до людства й у своїй особі, і в особі всякого іншого так само, як до мети, і ніколи не ставився б до нього тільки як до засобу» (Кант, 1995: 270). Інший на цьому рівні грає або проти власної волі, або перебуває в невідомості, не володіючи повною картиною того, що відбувається й не здогадуючися про мету.

Прикладами цього рівня (1) можуть бути: Ганнібал Лектер – персонаж, створений Томасом Харрісом, головний герой романів «Червоний дракон», «Мовчання ягнят», «Ганнібал» і «Ганнібал: Сходження»; Декстер – персонаж американського телесеріалу «Декстер».

У другому випадку (2) таким прикладом може бути Джокер – персонаж фільму «Темний лицар» режисера Крістофера Нолана. Наприклад, в епізоді, коли він дає пістолет пораненому в лікарні й приставляє дуло до своєї голови: «Якщо ти віриш, що це зробив я, то стріляй». У класичній грі «хто першим злякається» («game of chicken») два водії розганяються назустріч один одному, і той, хто зверне першим, вважається «переможеним». На цьому ж рівні перебуває «зачепінг» або «електричінг» – їзда на дахах електричок. Хто найдовше проїде або найпізніше стрибне перед поїздом, той і переможець. Російська рулетка також належить до цього рівня.

Із вищесказаного має бути зрозуміло, що «фугітивність» не відповідає рівням D2, D3, X, Y (Гордієнко-Митрофанова, Кобзева & Саута, 2020: 82).

Розширимо визначення «фугітивності» з урахуванням змісту «ф'югу» на ранній стадії дослідження через низку уточнень. Отже, «фугітивність» – здатність до навмисного вдавання, симуляції іншого «Я», удаваного «Я». Наприклад, *інший рівень інтелекту* – геніальність / дурість / безглуздя, *інша стадія морального роз-*

витку; змінені стани свідомості – алкогольне (або наркотичне) сп'яніння / транс / екстаз або, навпаки, симуляція тверезості п'яною людиною; стан зі зниженою / відсутньою реакцією на навколишній світ – сон / непритомність / смерть. При цьому вдавана поведінка, рефлексована самим гравцем і спостережувана *Іншим*, має на меті посилити почуття ідентичності. Ось настільки широким може бути діапазон удаваних станів.

«Фугітивність» обов'язково передбачає вдавання. Прикладом може бути персонаж із фільму «Первісний страх» підліток Аарон Стемплер, обвинувачений у вбивстві архієпископа. Щоб уникнути страти, Аарон Стемплер інсценує дисоціативний розлад особистості. Або інший приклад. Євген Іванович Трошкін – персонаж художнього комедійного фільму «Джентльмени удачі». М'який і добродушний, порядна людина й законотримувач, Євген Іванович Трошкін, зважаючи на свою зовнішню схожість із небезпечним рецидивістом Білим, погоджується на оперативну комбінацію, розроблену й запропоновану йому співробітниками міліції з метою повернення державі об'єкта історичної важливості, і незабаром входить до злочинного світу. У в'язниці, перебуваючи в ситуації загрози своєму життю, імітує напад безумства й неконтрольованої агресії – тим самим вирішує цю важку ситуацію та продовжує успішно виконувати своє завдання.

«Фугітивність» закінчується там, де індивід втрачає контроль над своїм станом або сам починає вірити в цей стан. Може йтися, зокрема, про симулятивний розлад (factitious disorder), або патомімію – поведінковий розлад. «Пацієнти з цим розладом, – зазначає сучасний класик психоаналізу Н. Мак-Вільямс, – звертаються до лікаря з найрізноманітнішими фізичними або психічними скаргами і / або симптомами, які вони самі в себе викликали, зберігають їх і підтримують. Однією з діагностичних проблем у таких випадках є те, що рівень реальності пропонованих скарг і / або симптомів такий, що пацієнтові вдається переконати лікаря в тому, що йдеться про можливе серйозне захворювання» (Мак-Вільямс & Линдгарди, 2019: 46).

Можуть виникати також змінені стани свідомості, які викликаються абсолютно різними тригерами і які (змінені стани свідомості) можуть мати, а можуть і

не мати відношення до патології (Hobson, 2007: 435-444). Для кожного індивіда змінений стан свідомості (ЗСС) – це такий стан, за якого він ясно відчуває характерні якісні зміни патерну свого ментального функціонування. «Іншими словами, він відчуває не тільки кількісні зміни (більша або менша пильність, збільшення або зменшення кількості візуальних образів, більше чіткості або розмитості тощо), але також те, що деякі якості його ментальних процесів стають іншими. Ментальні функції оперують зовсім не так, як зазвичай, проявляються такі якості сприйняття, аналогів яких немає в нормальному стані та ін. Існує безліч межових випадків, коли індивід не може досить точно розрізнити, наскільки його стан відрізняється від нормального, коли досить помітні кількісні зміни в ментальному функціонуванні тощо» (Тарт, 2003:7).

Також тут важливо відзначити, що, згідно з визначенням фінського психолога, людина при цьому перебуває «в стані глобального спотворення репрезентацій (вона сприймає те, чого немає, і вірить у це). Крім того, чи сама людина, чи зовнішні спостерігачі мають бути в змозі усвідомлювати наявність ЗСС або під час його переживання, або після того, як ЗСС минув: вони повинні розуміти, що в ЗСС переживання та переконання були настільки точними й адекватними, як за нормального стану неспанья» (Анти Ревонсуо, 2013: 177).

І в тому, і в іншому випадку ми говоримо вже не про «фугітивність», а про рівень грайливості / ігрової компетентності D2, про що йшлося вище.

Якщо немає вдаваності, то немає й «фугітивності». У цьому випадку можна говорити про рівень С2. С2 – це здатність грати не тільки заради гри, тобто створювати гру й залучати до неї *Іншого* з метою вирішення конфліктних ситуацій. Прикладом рівня С2 може бути Шерлок Холмс – широко відомий літературний персонаж, створений Артуром Конаном Дойлом. Наприклад, у фільмі режисера Гая Річі «Шерлок Холмс: Гра тіней» Шерлок Холмс, граючи в шахи з Моріарті на балконі над водоспадом, розуміє, що в разі поєдинку сам на сам він програє через недавно отриману травму плеча. Тому Холмс зважується на розмін: замість затяжного кулачного бою він хапає Моріарті й разом із ним скидається в пучину Рейхенбахського водоспаду.

На рівень D1 Шерлок Холмс виходить у цьому

ж фільмі, наприклад, у ситуації, коли він намагається розгадати спосіб втечі Лорда Блеквуда через повішення. ... І ось доктор Ватсон заходить разом з місіс Хадсон і бачить у кімнаті повішеного Шерлока Холмса. Ватсон тут же заспокоює місіс Хадсон, що це Шерлок Холмс використовує трюк, у якому мотузка тримається не за шию, а за спеціальне пристосування, приховане в піджаку.

Гравець-суб'єкт рівня С2 – *стратег* або *гросмейстер*. Коли Шерлок Холмс і професор Моріарті грають у шахи на балконі над водоспадом, вони – гросмейстери. На цьому ж рівні перебувають персонажі фільму режисера Зака Снайдера «300 спартанців» – спартанський цар Леонід і перський цар Ксеркс. Удаючись до різних хитрощів на полі битви, полководці намагаються перехитрити один одного. Рівень С2 демонструє й захисник Єрусалиму Баліан д'Ібелін і Саладін – персонаж історичного епосу режисера Рідлі Скотта «Царство небесне». Утіленням цього рівня є персонаж грецької міфології – найхитріший із вождів данайців – Одисей. Саме йому приписують винахід троянського коня.

Рівень грайливості С2 чудово проілюстрований також китайськими стратагемами, під якими розуміють «неортодоксальні шляхи досягнення воєнних, цивільних, політичних, економічних або особистих цілей» і які «уявляються загальнолюдським феноменом» (Зенгер, 1995: 18).

Але є й стратагеми рівня D1. Ось одна з них: «2.5.3. Симулюйте божевілля, але зберігайте рівновагу (假痴不癲, Jiǎ chī bù diān). Прикидайтеся некомпетентним, щоб заплутати свої наміри й мотивації. Примусьте супротивника недооцінювати ваші здібності, поки він не послабить пильності» (ru.qaz.wiki, 2021).

Рівні грайливості D2 і D3 – це поведінка індивіда, яку спостерігає *Інший* лише з боку й спотворено рефлексована самим або нерелфлексована.

Рівні D2 і D3 належать до «справжніх», щирих, змінених станів свідомості, які А. Маслоу свого часу описував як трансцендентні або трансперсональні та «які колись були принципово вирвані зі сфери наукового розгляду біхевіоризмом і фрейдизмом: «До кола цих феноменів я включаю не тільки вищі та позитивні стани свідомості й особистості, такі як трансценденція матері-

алізму, верхні межі Еґо, установки протистояння атомістичному світогляду тощо, але також концепцію цінностей (вічних істин), яка є частиною того, хто розширив свої межі» (Maslow, Frager & Fadiman, 1987).

Також наявна й одержимість. «Психіатри називають такий розлад какодемономанією або власне одержимістю, – пише Дж. Стівен у своїй книзі «Дивацтва нашого мозку». – Какодемономанія має надзвичайно широке поширення. ...одержимість не залежить від часу й місця: демони, дияволи, духи та інші істоти нібито проникають в людське тіло й починають його контролювати» (Stephen, 2006). Прикладом може бути персонаж фільму «Чернець і біс» Іван, Семенів син, чернець. Івана спокушає диявол на ім'я Легіон. Раніше монах Іван, Семенів син, розглядався нами як найяскравіше й повне втілення ігрової позиції «Юродивий» (Гордієнко-Митрофанова, Кобзева, & Саута, 2020). Але тоді ми не враховували феномену одержимості, який автоматично переводить ченця на інший рівень D2.

Рівень грайливості / ігрової компетентності D1 – це останній рівень усвідомленого рішення суб'єкта-гравця грати. Наступні рівні D2 і D3 – це про переживання індивідом досвіду, «закритого» для тих, хто спостерігає.

Варто також сказати про те, що якщо *Інший* спостерігає підроблені емоції / почуття / стан тощо суб'єкта-гравця й не вірить у спостережуване, то це – погана «фугітивність». Наприклад, коли Одисей удавав божевільного, але його викрили. Одисей мав серед інших греків вирушати в похід на Трою. Аби не залишити кохану дружину й новонародженого сина Телемаха, Одисей удався до хитрощів і прикинувся божевільним. Коли до Одисея прибув Паламед – гонець від ахейців, – то він побачив таку картину: Одисей із запряженими в плуг конем і кобилою сіє сіль. Тоді Паламед поклав на шляху плуга Одисея маленького Телемаха – і Одисей був змушений відмовитися від лицемірства.

На основі створеного відеоконтенту для ілюстрації та аналізу ігрових позицій, відповідних до семи «самовмотивованих здібностей», можна припустити, що критеріями розвитку фугітивності як компонента грайливості / ігрової компетентності на цьому етапі дослідження можуть слугувати високий рівень грайливості / ігрової компетентності; переносимість

(толерантність до) невизначеності; відкритість новому досвіду; стійкість до сорому; креативність; здатність до самоспостереження; агресивний стиль гумору, за Р. Мартином.

Така складова фугітивності, як «привласнення» собі нової ідентичності, дозволяє задавати поведінкову різноплановість ігрової позиції «Юродивий», її жанрову специфікацію – варіативність когнітивних, афективних, поведінкових проявів (загалом) та вербальних і невербальних характеристик (зокрема). Тут важливо також відзначити, що жанрова специфікація ігрової позиції «Юродивий» передбачає клішовану поведінку – відтворення «симптомів» удаваних станів, які спостерігаються і впізнаються *Іншим*. Але це завжди буде унікальний і невідтворюваний досвід.

Висновки. Отже, проведене дослідження дозволило зробити такі висновки:

1. На основі аналізу вживання слово «фуга» (англ. Fugue) у наукових дискурсах різних предметних галузей – 1) психології (англ. термін *fugue* в психологічних дослідженнях факторних теорій особистості японських колег), 2) психіатрії (фуга, від англ. *fugue*), 3) музиці (фуга, від англ. *fugue*), а також уживання цього слова в 4) американській культурі, зокрема молодіжному сленгу (*fugue* і його похідної *fuge* і *fugitive*), 5) японською і китайською мовами – у нас є підстави припустити, що слово *fugue*, використане японськими колегами для позначення однієї зі шкал грайливості, є паронімом до слова *fugitive*.

2. За допомогою методу узагальнення словникових дефініцій, який ставив собі за мету отримання максимально повного значення слова «фугітивність» (англ. *fugitive*, *fugitiveness*), похідного від прикметника «фугітивний» (англ. *fugitive*), ми дійшли висновку, що необхідно змінити назву компонента «ф'юг» (англ. *fugue*) на «фугітивність».

3. Виділення та опис рівнів грайливості на основі створеного відеоконтенту дозволили переосмислити зміст «фугітивності» та вийти за межі ексцентричності – лише однієї з її граней.

4. «Фугітивність» як компонент грайливості / ігрової компетентності (який позначався раніше словом «ф'юг»), за результатами раніше проведених емпіричних досліджень, проявляється в креативності, розумінні

екзистенціальної цінності життя «тут і зараз», прагненні до набуття знань про навколишній світ, аутосимпатії, контактності, усвідомленні як своїх почуттів і емоцій, так і *Іншого*, а також у самопідтримувальному, афіліативному й самозневажливному стилях гумору (за класифікацією Р. Мартина).

За результатами теоретико-методологічного та емпіричного досліджень, представлених у цій роботі, «фугітивність» є засобом «присвоєння» нової ідентичності через симуляцію удаваних станів.

Останнє дозволяє визначити фугітивність, компонент грайливості / ігрової компетентності, як здатність до навмисного вдавання (симуляції іншого «Я»). Наприклад, *інший рівень інтелекту* – геніальність / дурість / безглуздя, *інша стадія морального розвитку*; *змінені стани свідомості* – алкогольне (або наркотичне) сп'яніння / транс / екстаз або, навпаки, симуляція тверезості п'яною людиною; *стан зі зниженою / відсутньої реакцією* на навколишній світ – сон / непритомність / смерть. При цьому вдавана поведінка, рефлексована самим гравцем і спостережувана *Іншим*, має на меті посилити почуття ідентичності.

5. Така складова фугітивності, як «привласнення» собі нової ідентичності, визначає жанрову специфікацію ігрової позиції «Юродивий», із одного боку, варіативність її когнітивних, афективних, поведінкових проявів (загалом) та вербальних і невербальних характеристик (зокрема), а з іншого боку – клішовану поведінку у вигляді відтворення «симптомів» удаваних станів.

6. Критеріями розвитку «самовмотивованої здатності» фугітивності як компонента грайливості / ігрової компетентності на цьому етапі дослідження ймовірно можуть слугувати високий рівень грайливості / ігрової компетентності; переносимість (толерантність до) невизначеності; відкритість до нового досвіду; стійкість до сорому; креативність; здатність до самоспостереження; агресивний стиль гумору, за Р. Мартином.

Перспективи подальших досліджень ми вбачаємо в 1) описі полюсних форм фугітивності як компонента грайливості / ігрової компетентності; 2) описі поведінкового патерну ігрової позиції «Юродивий»; 3) створенні діагностичних шкал фугітивності.

References:

- Blackmore, S., & Troscianko, E.T. (2013). *Consciousness An Introduction* (3rd ed.). New York: Routledge.
- Brammer, L.M., & Shostrom, E.L. (1968). *Therapeutic psychology: fundamentals of actualization counseling and psychotherapy*. New Jersey: Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- Costa, P.T., & McCrae, R.R. (1992). The five-factor model of personality and its relevance to personality disorders. *Journal of Personality Disorders*, 6(4), 343–359. doi: 10.1521/pedi.1992.6.4.343
- Fuge. *Elektronnyiy servis Urban dictionary [Electronic service Urban dictionary]*, Retrieved from <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Fuge> [in Russian].
- Fugue. *Elektronnyiy servis Urban dictionary [Electronic service Urban dictionary]*, Retrieved from <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fugue> [in Russian].
- Gladding, S.T. (2000). *Counseling: A Comprehensive Profession* (4th ed.). New Jersey: Prentice-Hall.
- Gordienko-Mytrofanova, I.V., & Sauta, S.L. (2016). Playfulness as a peculiar expression of sexual relationships (semantic interpretation of the results of the psycholinguistic experiment). *European Humanities Studies: State and Society*, 1, 46–62.
- Gordiienko-Mytrofanova, I., & Kobzieva, Iu. (2018). Concept «HolyFool» in the Linguistic World-Image of the Russian-Speaking Population of Ukraine. *Psykhohinivystyka: Zbirnyk naukovykh prats DVNZ «Pereiaslav-Khmelnytskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Hryhorii Skovorody» - Psycholinguistics [collection of scientific works State Higher Educational Establishment “Pereiaslav-Khmelnytskyi state pedagogical university named after Hryhorii Skovoroda”]*, 24 (1). 118–133. doi: 10.31470/2309-1797-2018-24-1-118-133
- Gordiienko-Mytrofanova, I., Silina, A., & Kobzieva, I. (2018). Psycholinguistic meanings of the verbalized concept «holy fool» based on the results of the psycholinguistic experiment. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody. «Psykhohihiia» - Herald of H.S. Skovoroda KhNPU. Psychology*, 5, 9–34. doi: 10.5281/zenodo.2527863.
- Gordiienko-Mytrofanova, I., Pidchasov, Y., Sauta, S., & Kobzieva, I. (2018). The Problem of Sample Representativeness for Conducting Experimental and Broad Psychological Research. *PSYCHOLINGUISTICS*, 23(1), 11–46. doi: 10.5281/zenodo.1212360.
- Gordiienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu., & Sauta, S. (2019). Psycholinguistic Meanings of Playfulness. *East European Journal of Psycholinguistics*, 6 (1), 19–31. doi: 10.5281/zenodo.3371627.

- Hilgard, Ernest R., Lowell, E. Kelly, Luckey, B., Sanford, R. Nevitt, Shaffer, Laurance F., & Shakow, D. (1947). Recommended Graduate Training Program in Clinical Psychology. Report of the Committee on Training in Clinical Psychology of the American Psychological Association Submitted at the Detroit meeting of the American Psychological Association, September 9-13, 1947. *The American Psychologist*, 2, pp. 539-558.
- Hobson, J.A. (2007). States of consciousness: Normal and abnormal variation. *The Cambridge handbook of consciousness*. New York: Cambridge University Press, 435-444.
- John, O. (1990). The «big five» factor taxonomy: Dimensions of personality in the natural language and in questionnaires. In L. A. Pervin (Ed.), *Handbook of personality theory and research* (pp. 66-100). New York: Guilford.
- Kobzieva, Iu., Gordiienko-Mytrofanova, I., Udovenko, M., & Sauta, S. (2020). Concept «humour» in the linguistic consciousness of the Russian-speaking population of Ukraine. *European Journal of Humour Research*, 8(1), 29-44. doi: 10.7592/EJHR2020.8.1.KOBZIEVA
- Kogan, M., Bauer, M., Bleiklie, I., & Henkel, M. (Eds.). (2006). *Transforming Higher Education: A Comparative Study*. Dordrecht: Springer.
- Kohlberg, L. (1981). *The Philosophy of Moral Development: Moral Stages and the Idea of Justice, Volume 1 (of 2): Essays on Moral Development, (Vol. 1)*. New York: Harper & Row.
- Maslow, A.H., Frager, R. & Fadiman, J. (1987). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.
- Martin, R.A. (2006). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Cambridge: Academic Press.
- Proyer, R.T., Gander, F., Brauer, K. & Chick, G. (2021). Can Playfulness be Stimulated? A Randomised Placebo-Controlled Online Playfulness Intervention Study on Effects on Trait Playfulness, Well-Being, and Depression. *Appl Psychol Health Well Being*. 13(1), 129-151. doi: 10.1111/aphw.12220
- Raven, J. (2001). *The Conceptualisation of Competence*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Shen, X., Liu, H., & Song, R. (2021). Toward a culture-sensitive approach to playfulness research: Development of the Adult Playfulness Trait Scale-Chinese version and an alternative measurement model. *Journal of Leisure Research*. doi: 10.1080/00222216.2020.1850193
- Stephen, J. (2006). *The Odd Brain: Mysteries of Our Weird and Wonderful Brains Explained*. New York: Andrews McMeel Publishing.
- Tsuji, H., Fujishima, Y., Tsuji, H., Natsuno, Y., Mukoyama, Y., Yamada, N., Morita, Y. & Hata, K. (1997). Five-factor model of personality: Concept, structure, and measurement of personality traits. *Japanese Psychological Review*, 40(2), 239-259.
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications Limited.
- Yue, X.D., Leung, C.L., & Hiranandani, N.A. (2016). Adult Playfulness, Humor Styles, and Subjective Happiness. *Psychological Reports*, 119(3), 630-640.
- Bazhanova, R.K. (2012). Ekstsentrichnost kak proyavlenie artistizma: spetsifika i funktsii [Eccentricity as a manifestation of artistry: specificity and function]. *Vestnik KazGUKI - Bulletin of Kemerovo State University of Culture and Arts*, №2. Retrieved from <http://cyberleninka.ru/article/n/ekstsentrichnost-kak-proyavlenie-artistizma-spetsifika-i-funktsii-1> [in Russian].
- Bern, E. (2004). *Igryi, v kotorye igrayut lyudi: Psihologiya chelovecheskikh vzaimootnosheniy. Lyudi, kotorye igrayut v igryi: Psihologiya chelovecheskoy sudby [Games People Play: The Psychology of Human Relationships. People Who Play Games: The Psychology of Human Destiny]*. Moscow: FAIR-PRESS [in Russian].
- Bilodid, I.K. (Gr. eds.). (1971). *Slovyk ukrainskoi movy [Dictionary of the Ukrainian language]*. Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].
- Vyigotskiy, L.S. (1966). Igra i ee rol v psihicheskoy razvitiy rebenka [Play and its role in the mental development of the child]. *Voprosy psihologii - Questions of Psychology*, №6, 67 [in Russian].
- Hordiienko-Mytrofanova, I.V., & Kobzieva, Yu.A. (2018). *Metaforychni asotsiatyvni karty «Khto Ya? 7 ihrovyykh pozitsii» [Metaphorical associative cards "Who am I? 7 game positions]*. II mizhrehionalna naukovo-praktychna konferentsiia «Kharkivskiy osinniy marafon psikhotehnolohii» (27 zhovtnia 2018 r., m. Kharkiv) [II interregional scientific-practical conference «Kharkiv Autumn Marathon of Psychotechnologies» (October 27, 2018, Kharkiv)]. [in Ukrainian]
- Hordiienko-Mytrofanova, I.V., Kobzieva, Yu.A. & Kuvichko, V.V. (2018). Universalni ta spetsyfichni rysy verbalnoi povedinky yunosti pry doslidzhenni stymulu «hrailyvist» [Universal and specific features of verbal behavior of youth in the study of the stimulus «playfulness»]. *Teoriia i praktyka suchasnoi psikhologii - Theory and Practice of Modern Psychology*, 3, 17-23 [in Ukrainian].
- Gordienko-Mitrofanova, I.V., Kobzeva, Yu.A., Zuev, I.A., & Sauta, S.L. (2019). Razrabotka oprosnika igrovoy kompetentnosti (OIK) [Development of a questionnaire for game competence (QGC)]. *Psychological Journal Psychological Journal*, 5 (12), 280-301 [in Russian].
- Hordiienko-Mytrofanova, I.V., Kobzieva, Yu.A., & Sauta, S.L. (2020). *Kerivnystvo shchodo vykorystannia metaforychnykh asotsiatyvnykh kart «HOMO LUDENS» «Liudyna, yaka hraie» [Guide to using the metaphorical associative cards «HOMO LUDENS» «The man who plays]*. Kharkiv: Entepreneur Lysenko I.B. [in Ukrainian].
- Gofman, A.G. & Varfolomeeva, Yu.E. (2006). Osnovnyie psihopatologicheskie sindromy [The main psychopathological syndromes]. *Psihiatriya – Psychiatry*, (pp. 54-92). Moscow: MEDpress-inform [in Russian].

Efremova, T.F. (2000). *Novyyi slovar russkogo yazyka. Tolkovo-slovoobrazovatelnyy [New dictionary of the Russian language. Explanatory and derivational]*. Moscow: Russkiy yazyk. Retrieved from <https://www.efremova.info/word/ekstsentrichnost.html#.YDUgT-gzaUk> [in Russian].

Zhmurov, V. A. (2012). Fuga [Fugue]. *Bolshaya entsiklopediya po psikiatrii - Great Encyclopedia of Psychiatry* (2nd ed.). Moscow: Dzhangar [in Russian].

Zenger, H. fon (1995). *Stratagemyi. O kitayskom iskusstve zhit i vyizhivat. Znamenitiye 36 stratagem za tri tyisyyacheletiya [Stratagems. About the Chinese art of living and surviving. Famous 36 stratagems over three millennia]*. Moscow: Progress, Kultura [in Russian].

Kant, I. (1995). *Kritika prakticheskogo razuma [Criticism of practical reason]*. Saint Petersburg: Nauka [in Russian].

Kobzieva, Yu.A. (2020). *Psykholohichni ta psykholinhvistychni osoblyvosti rozvytku humoru yak komponenta ihrovoi kompetentnosti [Psychological and psycholinguistic features of the development of humor as a component of game competence]. Candidate's thesis*. Pereiaslav: Hryhorii Skovoroda University in Pereiaslav. [in Ukrainian].

Leontev, D.A. (2005). Duhovnost, samoregulyatsiya i tsennosti [Spirituality, self-regulation and values]. *Izvestiya YuFU. Tehnicheskie nauki - Izvestia SFedU. Engineering Sciences*, 51, 16-21 [in Russian].

Mak-Vilyams, N., & Lindzhardi, V. (2019). *Rukovodstvo po psihodinamicheskoy diagnostike DSM-2 [DSM-2 Psychodynamic Diagnostic Manual]*. (Vols. 1-2). Moscow: «Nezavisimaya firma "Klass"» [in Russian].

Revonsuo, A. (2013). *Psihologiya soznaniya [Psychology of consciousness]*. Saint Petersburg: Piter [in Russian].

Tart, Ch. (2003). *Izmenennyye sostoyaniya soznaniya [Altered states of consciousness]*. Moscow: Eksmo [in Russian].

Tridtsat shest stratagem - Thirty-Six Stratagems (2021). *Ru.qaz.wiki*. Retrieved from https://ru.qaz.wiki/wiki/Thirty-Six_Stratagems https://ru.qaz.wiki/wiki/Thirty-Six_Stratagems [in Russian].

Ulumbekov, E. G. (Eds.). (2012). *Bolshoy entsiklopedicheskiy slovar meditsinskikh terminov: bolee 100 tyisyach terminov [A large encyclopedic dictionary of medical terms: more than 100 thousand terms]*. Moscow: GEOTAR-Media [in Russian].

FraYonov, V.P. (1981). Fuga [Fugue]. *Muzyikalnaya entsiklopediya - Musical Encyclopedia* (Vol. 5), (pp. 770-772). Moscow: Soviet Encyclopedia: Soviet Composer [in Russian].

Hromov, A. B. (2000). *Pyatifaktornyiy oprosnik lichnosti: Uchebno-metodicheskoe posobie [Five-factor personality questionnaire: Study guide]*. Kurgan: Izd-vo Kurganskogo gos. universiteta [in Russian].

Iia Gordiienko-Mytrofanova

DSc. in Psychology, Professor of the Department of Practical Psychology, H.S. Skovoroda National Pedagogical University in Kharkiv, Kharkiv (Ukraine)

Serhii Sauta

MA in Psychology, H.S. Skovoroda National Pedagogical University in Kharkiv, Kharkiv (Ukraine)

THE PSYCHOLOGICAL CONTENT OF FUGACITY AS A PLAYFULNESS / LUDIC COMPETENCE COMPONENT

ABSTRACT

The article purpose: to describe in specific terms and enrich the psychological structure of fugitive as a component of playfulness / ludic competence on the basis of theoretical, methodological and empirical research.

The study results has allowed us to make the following conclusions: 1) based on the analysed using of the “fugue” word in the scientific discourses in different fields, we have assumed that “fugue” was used by the Japanese colleagues for one of the of playfulness scales as a paronym of “fugitive”; 2) by generalization of dictionary definitions, we have determined the need to replace the term “fugue” as a component of playfulness with “fugitive”; 3) the distinguished and described levels of playfulness in examined literature, video content and cases allowed us to rethink the content of fugitive and to articulate such a component as the ability to “acquire” a new identity through simulation of feigned states; 4) an “acquired” new identity determines the genre specification of “Holy Fool” ludic position: on the one hand, the variability of its cognitive, affective, behavioural manifestations (in general) and verbal and non-verbal characteristics (in particular), and on the other hand, the stereotyped behaviour imitating the “symptoms” of feigned states; 5) the criteria for the development of fugitive can be: a high level of playfulness, tolerance for uncertainty, openness to new experience, resistance to shame, creativity, the ability for self-observation, an aggressive style of humour.

We define fugitive, a component of playfulness, as an ability to “acquire” a new identity through simulation of feigned states, for example, another intellectual level - genius / stupidity / insanity; another stage of moral development; altered states of consciousness - alcoholic (or narcotic) intoxication / trance / ecstasy; a state with a reduced / absent response to the world around us - sleep / fainting /

death. At the same time, feigned behaviour reflected by a player him/herself and observed by Other is aimed at enhancing the sense of identity.

Key words: playfulness, ludic competence, ludic position, fugitive, fugue, holy fool.

Гордиенко-Митрофанова Ія Владимировна

Доктор психологічних наук, професор кафедри практичної психології, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, м. Харків (Україна)

Саута Сергій Леонідович

Магістр психології, частний підприємця, Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, м. Харків (Україна)

ПСИХОЛОГІЧЕСЬКЕ СОДЕРЖАННЯ ФУГИТИВНОСТІ ЯК КОМПОНЕНТА ІГРИВОСТІ/ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

АННОТАЦІЯ

Цель настоящей работы состоит в том, чтобы на основе теоретико-методологического и эмпирического исследования конкретизировать и дополнить психологическую структуру фугитивности как компонента игривости/ игровой компетентности с учетом эмпирических данных, полученных на ранней стадии его исследования.

В соответствии с поставленной целью были определены следующие задачи исследования: выявить психологическое содержание характеристики фьюг (кальки с англ. fugue) как шкалы игривости в японском опроснике FFPQ на основе анализа употребления слов «фуга» (от англ. fugue) в научных дискурсах разных предметных областей – психологии, психиатрии, искусстве, лингвистике; определить критерии развития фугитивности как компонента игривости/ игровой компетентности.

Результаты проведенного исследования позволили переосмыслить содержание фугитивности и артикулировать такую составляющую, как способность к "присвоению" новой идентичности через симуляцию притворных состояний. Были выделены и описаны уровни игривости на основании созданного литературного и видео- контента, кейсов. Возможными критериями развития фугитивности могут служить высокий

уровень игривости, толерантность к неопределенности, открытость новому опыту, устойчивость к стыду, креативность, способность к самонаблюдению, агрессивный стиль юмора. "Присвоение" новой идентичности определяет жанровую спецификацию игровой позиции "Юродивый".

Фугитивность, компонент игривости/игровой компетентности, мы определяем как способность к "присвоению" новой идентичности через симуляцию притворных состояний. Например, другой уровень интеллекта – гениальность/ глупость/ безумие; другая стадия нравственного развития; измененные состояния сознания – алкогольное (или наркотическое) опьянение/ транс/ экстаз или, напротив, симуляция трезвости пьяным человеком; состояние с пониженной/ отсутствующей реакцией на окружающий мир – сон/ потеря сознания/ смерть. При этом притворное поведение, рефлекслируемое самим игроком и наблюдаемое Другим, имеет своей целью усиление чувства идентичности.

Ключевые слова: игривость, игровая компетентность, игровая позиция, фугитивность, фьюг, юродивый.

How to cite (як цитувати):

Gordiienko-Mytrofanova, I., Sauta, S. (2021). *THE PSYCHOLOGICAL CONTENT OF FUGACITY AS A PLAYFULNESS / LUDIC COMPETENCE COMPONENT*. *PSYCHOLOGICAL JOURNAL*, 7 (2), 88-104. <https://doi.org/10.31108/1.2021.7.2.8> [in Ukrainian]

Дата отримання статті: 12.01.2021

Дата рекомендації до друку: 16.02.2021

Дата оприлюднення: 28.02.2021