

Научная статья
УДК 159.9.072.5
DOI: 10.20323/1813-145X_2023_4_133_116
EDN: SSBDAQ

Теоретическое моделирование инструмента исследования субъектности в ситуации неопределенности

Елена Валерьевна Михеева¹, Геннадий Самуилович Прыгин²

¹Руководитель, методист, Научно-практическая лаборатория «Т. ИГР». 121170, г. Москва, ул. 1812 г., д. 4/45-2.19

²Доктор психологических наук, профессор, Набережночелнинский государственный педагогический университет. 423806, г. Набережные Челны, ул. Низаметдинова, д. 28

¹filizamok@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-3435-3591>

²gsprygin@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6525-0068>

Аннотация. В работе обсуждаются проблемы «объективации» экзистенциальных явлений, относящихся к сфере субъектности, а также принципы, на которых может быть построен научный инструментарий для подобных исследований, и условия, в которых он может быть реализован. На основе теоретической оценки «принципа доминанты», «характеристик ведущего уровня деятельности», «теории функциональных систем» и «теории субъектной регуляции» с учетом знаково-символической природы человека показано, что для этой цели оптимальным является использование в качестве «единицы» психологического анализа «полного цикла жизнедеятельности», а не «действия». Это позволяет проследить путь идеи от замысла до реализации без вмешательства со стороны и при этом в динамике.

Установлено, что такой подход может быть реализован в искусственной знаково-символической среде, наполненной нейтральными маркерами объектов, процессов, результатов и других феноменов экзистенциального характера. В процессе интерактивного взаимодействия с этими феноменами человек осознанно или неосознанно воспринимает их как психологический триггер скрытых доминант. Реакции на подобные триггеры проявляются в виде некоторой элементарной внешней активности, обозначенной нами как «идеосенсомоторные действия», являющейся единственно возможным способом, позволяющим «объективировать» идеи (смыслы, цели), реализующиеся в том или ином экзистенциальном феномене.

Описан способ перевода «идеосенсомоторных» действий (как единственно доступный набор элементарных действий, всегда имеющих конкретный объективный результат) в локальный формат на основе желаемого образа будущего через физический контакт с объектами в процессе взаимодействия игрока с искусственной знаково-символической средой (в форме «т-игр»).

Обосновываются следующие гипотезы: человек в «потоке случайных событий» вынужден искать опору факту своего существования в своей Самости, проявляя свою субъектность на присущем ему уровне субъектной регуляции; подлинное проявление субъектности можно обнаружить через выбор игроком фокуса внимания, воплощенную цель, овеществленный результат и его последствия, а также в процессе их достижения.

Ключевые слова: субъектность; субъектная регуляция; экзистенциальность; доминанта; функциональная система; неопределенность выбора; искусственная знаково-символическая среда; идеосенсомоторные пробы; профессиональное самоопределение; интерактивная т-игровая среда

Для цитирования: Михеева Е. В., Прыгин Г. С. Теоретическое моделирование инструмента исследования субъектности в ситуации неопределенности // Ярославский педагогический вестник. 2023. № 4 (133). С. 116-128. http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_116. <https://elibrary.ru/SSBDQH>

Original article

Theoretical modeling of a tool for studying subjectivity in a situation of uncertainty

Elena V. Mikheeva¹, Gennady S. Prygin²

¹Head, methodologist, scientific and practical laboratory «T. IGR». 121170, Moscow, 1812 st., 4/45 2.19

²Doctor of psychological sciences, professor, Naberezhnye Chelny state pedagogical university. 423806, Naberezhnye Chelny, Nizametdinov st., 28

¹filizamok@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-3435-3591>

²gsprygin@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6525-0068>

Abstract. The paper discusses the problems of «objectification» of existential phenomena related to the sphere of subjectivity, as well as the principles on which scientific tools for such research can be built and the conditions in which it can be implemented. On the basis of a theoretical assessment of the «dominant principle», «characteristics of the leading level of activity», «the theory of functional systems» and «the theory of subject's regulation», taking into account the sign-symbolic nature of a person, it is shown that for this purpose the most optimal is to use as a «unit» psychological analysis of the «full cycle of life» and not «action». This allows you to trace the path of an idea from conception to its implementation, without outside interference and at the same time in dynamics.

It has been established that such an approach can be implemented in artificial sign-symbolic environment filled with neutral markers of objects, processes, results and other phenomena of existential nature. In the process of interactive interaction with these phenomena, a person consciously or unconsciously perceives them as a psychological trigger of hidden dominants. Reactions to such triggers manifest themselves in the form of some elementary external activity, designated by us as «ideosensorimotor» actions, which is the only possible way to «objectify» ideas (meanings, goals) that are realized in one or another existential phenomenon.

A method is described for transmitting «ideosensorimotor» actions (as the only available set of elementary actions that always have a specific objective result) into a local format based on the desired image of the future through physical contact with objects in the process of player interaction with an artificial sign-symbolic environment (in the form of «t- games»). The following hypotheses are substantiated: that a person in the «stream of random events» is forced to seek support for the fact of his existence in his Self, showing his subjectivity at his inherent level of subjective regulation; that the true manifestation of subjectivity can be found through the choice of the focus of attention by the player, the embodied goal, the embodied result and its consequences, as well as in the process of achieving them.

Keywords: subjectivity; subjective regulation; existentiality; dominant; functional system; uncertainty of choice; artificial sign-symbolic environment; ideosensorimotor tests; professional self-determination; interactive t-game environment

For citation: Mikheeva E. V., Prygin G. S. Theoretical modeling of a tool for studying subjectivity in a situation of uncertainty. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2023; (4): 116-128. (In Russ.).

http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X_2023_4_133_116. <https://elibrary.ru/SSBDQH>

Введение

Психология до сих пор имеет немного инструментов для диагностики и верификации субъектных смыслов, проявляющихся в объективированных процессах. Даже в когнитивной психологии, где возможна тонкая дифференциация стимульного материала, иной взгляд на экспериментальные условия может приводить к выводам, принципиально отличным от выводов авторов исследования (В. М. Аллахвердов, А. Ю. Агафонов и др.). Еще меньше однозначности, когда речь идет о верификации (объективации) жизненных смыслов, входящих в личное бессознательное, и совместно с коллективным бессознательным, составляющих экзистенциальную сферу человека, трудности диагностики, которой особо подчеркивал К. Юнг [Юнг, 2013].

Вероятно, это одна из причин мощного всплеска интереса к нейропсихологии, занявшей прочные позиции среди наиболее доказательных научных знаний о человеке. Однако функциональные особенности мозговых структур, также как локализация тех или иных функций могут варьироваться в силу пластичности мозга [Бехтерева, 2021, с. 46] и др. Кроме того, фактические возможности нейропсихологии ограничены суб-

стратом и не дают прямого доступа в более тонкие системные образования, существование которых с точки зрения физиологии доказывает, в частности, в своих многолетних исследованиях К. В. Анохин [Анохин, 2021]. Подобная фокусировка без соответствующей альтернативы, особенно в экзистенциальной области психологического знания, смещает предметную область психологи в физиологический спектр, и наука начинает отказывать человеку в возможности быть субъектом [Поддьяков, 2019], хотя именно этот аспект является важнейшим условием жизненного благополучия [Deci, 1986].

Как на современном уровне развития технологий нейтрализовать этот, фактически, физиологический крен? Как «объективировать» явления, по сути, относящиеся к сфере субъектности? На каких принципах может быть выстроен научный инструментарий для подобных экзистенциальных исследований и, в каких условиях он может быть реализован?

Ответы на эти вопросы, могут существенно расширить исследовательский потенциал психологии (особенно в экзистенциальной области). Кроме того, они будут способствовать разрешению целого ряда практических проблем в обла-

сти морально-нравственного, этического воспитания и экзистенциального выбора, в частности, облегчат процесс жизненного и профессионального самоопределения человека, включая возможность находить ответы на те вопросы, которые до сих пор решались исключительно путем психотерапии.

Иногда, чтобы обнаружить решение, необходимо заново переосмыслить основные теоретические системы психологии. В этой работе мы будем опираться как на давно созданные («устоявшиеся») фундаментальные работы, сохранившие свою актуальность до наших дней, так и на разработанные относительно недавно, выделяя в обоих случаях только инвариант научной идеи, оставляя за рамками статьи суть конфликтов мировоззренческих подходов.

Цель работы состоит в том, чтобы с указанных выше позиции обосновать принципы разработки и условия реализации инструментария для исследований субъектности (как экзистенциального явления), определить возможности такого инструментария и перспективы его применения.

Постановка проблемы

А. А. Ухтомский, разрабатывая учение о доминанте, выдвинул идею интегративности физиологических и психических процессов. В частности, он писал, что: «Интеграция лишь в действии — куда склонится направление воли твоей и сердце! <...> Человек и воля его — не механизм, раз и навсегда прочносвязанный, но он есть множество степеней свободы, из которых в последний момент (здесь и далее выделено нами) тормозит он все за исключением одной, которую и выбирает на свой риск и страх, беря за нее и ее последствия всю ответственность» [Ухтомский, 1996в, с. 240]. В этом же ключе писал и К. Юнг, обосновывая существование бессознательных психических процессов «...у нас мало поводов сомневаться в реальности психических процессов. Осложняется же проблема, как известно, при обсуждении предполагаемых бессознательных волевых актов. Если речь идет не о простых «влечениях» и «склонностях», а о «выборе» и «решении» (здесь и далее выделено нами) ... которые, по всей видимости, ... имеют отношение к воле, — то не миновать необходимости в распоряжающемся субъекте, руководствующимся какими-то “представлениями”». [Юнг, 2013, с. 191]. А. Н. Леонтьев, показывая, что сами по себе внешние интеракции не дают возможности заглянуть в суть и субъективные смыслы происходящего (так как внешне одно и

то же действие, вырванное из контекста, может скрывать, под час, противоположные порывы), обосновал необходимость научно-психологических исследований на основе молярной единицы функционирования человека, которая сохраняла бы все значимые свойства психического [Леонтьев, 1983], предлагая в качестве таковой «действие». Тем не менее, как показали работы Р. А. Ахмерова и Г. С. Прыгина [Ахмеров, Прыгин, 2005], для исследования субъектности как высшей интегративной ипостаси и творческого начала в человеке (по А. В. Брушлинскому) [Брушлинский, 2003], этого недостаточно.

С. Л. Рубинштейн, опираясь на труды А. Ф. Лазурского, раскрыл для психологии значимость своеобразного творческого диалога человека и Мира, в процессе которого субъект сам себя и познает, и созидает [Рубинштейн, 2003], эти же идеи созвучны взглядам А. А. Ухтомского [Ухтомский, 2000б]. Полагаем, что одной из первых предпосылок к разработке и обоснованию инструмента для исследований экзистенциальных явлений как целостности должно быть определение условий, при которых «единицей» психологического исследования станет «не отдельное действие», а *полный цикл жизнедеятельности, позволяющий проследить путь идеи от замысла до его реализации* (в который, с необходимостью, встроена система и процесс коммуникаций субъекта с окружающим миром), что позволит не только «объективировать» скрытые смыслы процесса, но и обнаруживать моменты проявления субъектности, не нарушая и не искажая как намерения человека, так и сам процесс его реализации. Вместе с тем, чем более сущностный уровень человеческого бытия мы намерены изучить, тем более сложным и многогранным будет такой процесс, тем более объемное (субъективное и объективное) пространство и время он охватит, которое необходимо будет воспроизвести в исследовании.

Масштабность такой «единицы» психологического анализа определяет и главный акцент фундаментальных исследований, реализуемый на нейрофизиологическом материале, в рамках теорий многоуровневой регуляции деятельности Н. А. Бернштейна [Бернштейн, 1997] и функциональных систем П. К. Анохина [Анохин 1975а, Анохин 1971б], поскольку теоретически их выводы распространяются также на все высшие аспекты деятельности человека. Именно этот факт нашел свое отражение в теории саморегуляции Л. Г. Дикой (см. ее дис. «Психология са-

морегуляции функционального состояния субъекта в экстремальных условиях деятельности», осознанной саморегуляции О. А. Конопкина [Конопкин, 2010а; Конопкин 2005б], исследованиях возможностей интегрирования регуляционных процессов А. А. Обознова [Обознов, 2003] и в теории субъектной регуляции Г. С. Прыгина [Прыгин, 2009б].

Конечно, имеется возможность диагностики экзистенциальной сферы (личного бессознательного понимаемого, в том числе, и как часть субъектной реальности) не только с использованием специальных приемов и техник из арсеналов аналитической и трансперсональной психологии, но и с использованием классического метода проекции [Шрапарь, 2006]. Однако для того, чтобы исследовать сущностные (экзистенциальные) уровни жизни человека *содержательно* («как есть», без вмешательства со стороны) и при этом в динамике, требуется найти корректный способ их проекции в локальный формат для объективации разноплановости и пространственно-временного размаха значимых аспектов реализации намерений человека. Такой подход позволит в полной мере реализовать эвентуальность применения исследовательского потенциала этих теорий на высших уровнях жизни.

Сегодня эта задача может быть решена посредством синтеза ряда широко известных обосновывающих теорий: «принципа доминанты», «характеристик ведущего уровня деятельности» и «функциональных систем», особенно в отношении тех процессов, где уровень целостности в рамках классической психологии задается теорией субъектной регуляции как основы интегрального процесса жизнотворчества. Более полно суть применения нового подхода можно раскрыть с опорой на методологию неклассической психологии [Прыгин, 2018а], но в этой статье мы лишь кратко обозначаем это направление.

Методология исследования

Итак, согласно идеям А. А. Ухтомского [Ухтомский, 2000б] и П. К. Анохина [Анохин, 1971б], «орган» или функциональная система — это временная иерархическая организация, ансамбль из разных элементов, создаваемый организмом для реализации той или иной цели (доминанты), где каждый включенный элемент будет функционировать в зависимости от занимаемой позиции в такой системе. Более того, эти элементы, особенно в исполнительной (активной) ее части, заменимы, что обеспечивает адаптацию живого к условиям среды. Важно отме-

тить, что функциональные системы (всех) живых организмов построены на переработке информации, с этой точки зрения не существенно, на каком уровне функционирования психики она происходит. Конечно, сам П. К. Анохин относил эту переработку информации к уровню нервной системы, однако, как было доказано и им самим, и О. А. Конопкиным [Конопкин, 2005б], и нами [Прыгин, 2009б], на всех уровнях, которые на данный момент поддаются эмпирическому и экспериментальному исследованиям, *структура функциональной системы принципиально не меняется*.

Поэтому, в соответствии с законами системогенеза, все аспекты функциональной системы, обеспечивающей реализацию, в том числе и неосознаваемого выбора (доминанты) *на всех уровнях и этапах ее существования* — от момента становления до разрешения (или разрушения), будут спроецированы на исполнительную активность и ее результат как на «иглу самописца». В связи с этим возникает вопрос: что может представлять собой эта «игла самописца», способная проявить и зафиксировать *содержательные* характеристики исполнительной части активной функциональной системы, отвечающей за реализацию экзистенциальных намерений человека (*в предельном, высшем варианте — его субъектности*). Говоря другими словами, при каких условиях и в виде чего может проявляться в динамике подобная активность?

Для ответа на поставленные вопросы проанализируем более подробно два теоретических конструкта, о которых мы упоминали выше — «принцип доминанты» А. А. Ухтомского и «функциональную систему» П. К. Анохина, с точки зрения представлений Л. С. Выготского о человеке как о знаково-символическом существе [Выготский, 2001].

В отличие от животных, субъективная система смыслов человека развивается и перестраивается в течение всей жизни [Леонтьев 1983; Обознов, 2003] и др., поэтому каждый выделенный им объект или феномен реальности (объективной действительности [Прыгин, 2018а]) несет для него как общепринятое значение, так и актуализированные ситуацией субъективные значения и смыслы. Такие объекты, в зависимости от конкретных задач и условий их выполнения, оказавшись на периферии фокуса внимания, могут наполняться разными проективными образами и смыслами, становясь триггерами скрытых доминант, что хорошо известно, в частности, из ис-

следований проективных форм психологической практики [Ginger, 1999; Проективная психология, 2000; Штейнхардт, 2001; Шапарь, 2006], профайлинга [Vrij, 2005] или влияния эмоционального компонента на целеобразование в процессе решения практических задач [Психологические механизмы ... , 1977].

Опираясь на подобные исследования, можно создать соразмерную возможностям человеческого восприятия *искусственную знаково-символическую среду*, наполненную нейтральными по форме маркерами объектов, характеристик, процессов, результатов, связей и других феноменов экзистенциального характера (включая фактор времени), ограничив при этом их объем рамками конкретной темы так, что в процессе интерактивного взаимодействия с ней каждый из этих феноменов выборочно, или в сочетании, мог быть осознанно или неосознанно воспринят человеком как психологический триггер скрытых доминант.

Далее можно предположить, что, если в процессе интерактивного взаимодействия человека с описанной выше искусственной знаково-символической средой обнаруживается некоторая *элементарная внешняя активность*, то именно она будет являться единственно возможным способом, позволяющим «объективировать» идеи (смыслы, цели), реализующиеся в том или ином экзистенциальном феномене. Следует особо отметить, что эта *элементарная внешняя активность* может быть выражена в виде простых действий, имплицитно содержащих в себе все особенности актуализированной функциональной системы, реализующей конкретные цели. Эти действия могут быть охарактеризованы как «идеосенсомоторные» в силу того, что их значение, смыслы и даже цели в полной мере не осознаются, поскольку почти вся актуализированная функциональная система, созданная с учетом условий конкретной искусственной знаково-символической среды, функционирует на уровне субъектной реальности [Прыгин, 2018]. Некоторыми примерами такой внешней активности (с подключением осознанности) могут служить идеомоторные тренировки спортсменов и музыкантов [Каминский, 2018; Ланцева, 2016; Федорова-Гальберштам, 2014]. На неосознаваемом уровне подобные проявления используются в практике разных психотерапевтических школ, например, в танцедвигательной терапии [Попова, 2019] или в гештальте [Ginger, 1999].

Можно полагать, что существует и обратная сторона такого взаимодействия: если в подобной искусственной среде условно задать некую элементарную внешнюю активность (опять же, например, в виде простых действий), являющуюся единственно возможным способом реализации (некой) идеи в этой среде, то результаты такой активности будут нести в себе особенности качественных характеристик (целостности, устойчивости и т. д.) актуализированной функциональной системы, а также сопутствующих ей значений и смыслов, которые можно фиксировать (объективировать, например, в виде траекторий этих проявленных действий, или через характер выбираемых триггеров). В этих процессах особенно наглядно раскрывается, в частности, тезис С. Л. Рубинштейна о «действии внешнего через внутреннее».

Таким образом, суть нашей *гипотезы* состоит в том, что *в качестве «иглы самописца», способной проявлять и фиксировать исполнительную (эффекторную) часть функциональной системы, может выступать элементарная идеосенсомоторная внешняя активность, а условием, в котором ее проще всего можно будет зафиксировать, является процесс интерактивного взаимодействия человека с искусственной знаково-символической средой.*

Известно, что одним из главных атрибутов субъектной позиции является ответственность (К. А. Абульханова-Славская, А. Г. Асмолов, Д. А. Леонтьев, Г. С. Прыгин, В. Франкл и др.). Однако достаточно часто встречаются ситуации, в которых человек осознанно или неосознанно перекладывает ответственность на окружающих или обстоятельства, тем самым искажая истинные масштабы своего (субъектного) влияния на те или иные процессы, в частности на свою жизнь [Доценко, 2009]. В наибольшей степени это относится к современному миру симулякров, иллюзий и увлечений виртуальной реальностью, характерных для искусственной знаково-символической среды, где границы личной ответственности размываются, социальные договоренности могут трактоваться по-разному, нарушаться или искажаться. Оценить же масштабы истинного субъектного воздействия, на экзистенциальные феномены, можно только в объектном мире, сохраняющем однозначность физических законов.

Для такой оценки необходимо в процессе интерактивного взаимодействия человека с искусственной знаково-символической средой предо-

ставить субъекту возможность непосредственно физического контакта с объектами среды, исключив при этом посредничество машин или подобных устройств. Такой физический контакт может быть задан как единственно доступный в этой среде набор элементарных действий (обозначенный нами как *идеосенсомоторная функциональная проба*) для (не осознанной, но) актуальной функциональной системы, которые завершаются конкретным объективным результатом.

При этом *собственно проявление субъектности* (выбор субъекта) будет в данном случае заключаться в выборе фокуса внимания (ведущего уровня действий (по Бернштейну), — той «точки» пересечения интегрального образа будущего и объективной действительности, которую он намерен реализовать («точка цели» [Михеева, 2022в]).

Этим же экспериментальным приемом можно воспользоваться и для того, чтобы поддержать проявления субъектности в процессе подобного интерактивного взаимодействия (хотя для этого, конечно, необходимо найти причину, в силу которой человек согласится всерьез воплощать жизненно значимые цели в искусственной среде).

Описанным выше характеристикам соответствует любая настольная игра, условный мир которой представляет собой искусственно структурированную (знаково-символическую) среду, состоящую, как правило, из игрового поля с формальной (например, порядковой, контурной) и триггерной (например, старт, финиш, пропуск) визуальной разметкой, карт разного назначения, фишек-символов, кубиков и других форм стимульного материала, со своими правилами, целями и способами их достижения. При таких условиях можно говорить о том, что игра представляет собой *экзистенциальный феномен в «чистом виде»* [Ретюнских, 1997; Хейзинге, 2018]. Она обладает рядом важных свойств, в том числе привлекательностью, образностью и высоким активизирующим потенциалом [Вербицкий, 1983; Котляревский, 1992а].

Богатство современных игровых разработок позволяет создавать тематические среды под разные педагогические и психологические задачи, поэтому в настоящее время подобный формат не только широко применяют для развития и обучения детей, но с успехом встраивают в обучающие и стимулирующие программы для взрослых [Котляревский, 1995б; Дудченко, 1989]. Более того, существуют особые, «*трансформационные игры*» (или «*т-игры*»), в которых наиболее полно

проявляются экзистенциальные возможности игрового процесса в силу того, что одним из самых значимых условий их проведения как раз и является постановка реальной значимой жизненной цели, которую участник условно старается достичь в данной искусственной среде [Михеева, 2018а]. *Именно такие игры могут быть наиболее полезны в качестве основы для разработки инструментов исследования проявления субъектности в ситуации неопределенности.*

Практические возможности инструмента

В качестве примера практической реализации описанных выше теоретических положений (и высказанной гипотезы) рассмотрим искусственную знаково-символическую среду «*т-игры*».

Согласно условиям и правилам проведения «*т-игр*» единственной доступной в них внешней активностью является взаимодействие с игровым пространством через связку «глаз — рука»: человек может манипулировать предметами в настольной игровой среде только рукой, ориентируясь на осознаваемый и неосознаваемый поток визуальной информации. В норме дуэт зрительной системы и «руки-манипулятора» является самой разработанной системной единицей, которая априори включена в разнообразные виды деятельности (а значит, и в разнообразные функциональные системы). Большинство людей практически с рождения умею бросать, перемещать в пространстве, выбирать объекты наощупь из множества подобных. Следовательно, фактор «неумелости» в этом процессе пренебрежительно мал, а все погрешности, если таковые будут проявляться, включая цикличность игровой траектории, достижение или недостижение условленной триггерной метки и прочие, можно отнести на счет особенностей работы актуализированной функциональной системы, в которую эта связка включена в момент совершаемой манипуляции (далее будем называть эту *активность* (действия) *идеосенсомоторной пробой*).

Психическим уровнем, на котором актуализируется функциональная система субъекта (игрового действия), является его личное бессознательное (как часть субъектной реальности), а особенности ее актуализации будут непосредственно определяться как структурой и степенью иерархичности самой искусственной «*т-игровой*» среды [Михеева, 2018а], так и глубинными смыслами субъекта, заложенными в реализуемых им целях. Кроме того, согласно идеям А. А. Ухтомского [Ухтомский, 2000б], Н. А. Бернштейна [Бернштейн, 1997],

Ю. Б. Дормашева [Дормашев, 2007] на особенности актуализирующейся функциональной системы существенное влияние будет оказывать фокус внимания субъекта в момент совершения *идеосенсомоторной* пробы.

Вероятность и субъектность

Известно, однако, что большинство игр имеет вероятностную природу (как проявление свободы по Ретюнских [Ретюнских, 1997]). Это значит, что, если не учитывать человеческий фактор, то каждое игровое событие или его вариации, может быть проявлено в процессе игры с некоторой известной долей вероятности, которая будет зависеть от результата простого игрового действия (например, броска кубика, выбора карты и пр.), выполненного действующим игроком.

Однако, это положение будет справедливо только до тех пор, пока мы не рассматриваем это действие игрока, как *идеосенсомоторную пробу субъекта действия*. В этом случае мы вступаем в «противоречие» с теорией вероятности, согласно которой кубик, является «генератором случайных событий» и результаты его броска должны быть равновероятны, при этом мы полагаем «идеальность» конструкции как самого кубика, так и сопутствующих игре атрибутов (например, поверхность стола) и, естественно, ни о каком проявлении субъектности в таких условиях речи быть не может. Как правило, проверка математических законов комбинаторики и теории вероятности проводится без учета фактора психического, а это значит, что фокус внимания испытуемого в момент многочисленных проб не контролируется (проще говоря, не берется в расчет).

В реальности, бросок кубика в полной мере никогда не может быть случаен, не только по причине «не идеальности» конструкции атрибутов игры, но и в силу того, что действие игрока, осуществляющего бросок, является, по сути, *идеосенсомоторной пробой субъекта действия*, которая, как было отмечено выше, имплицитно содержит в себе все особенности актуализированной функциональной системы, реализующей конкретные намерения субъекта игры. В условиях, например, «т-игровой» среды импульс и направленность движения сообщаются кубик игроком через «руку-манипулятор», которая в момент броска «встроена» в его активную функциональную систему и, являясь частью этой системы, реализует целевой компонент в объективной действительности.

Если же результат броска кубика действительно зависит от функциональной системы, в

которую он встроен, то для достижения однородных (сопоставимых) результатов, необходимо сфокусировать внимание испытуемого на чем-то одном (например, на какой-то цели). Однако цель «Выбросить на кубике «б» сколько-то раз», и ей подобные, — слишком простые, мелкие, поэтому человек не может длительно концентрироваться на подобном элементарном объекте или задаче [Агафонов, 2006]. Это тем более трудно сделать, если он знает или подозревает, что «выполнение задания невозможно», и тогда в силу вступает феномен выученной беспомощности (как в известных клинических случаях, когда после перенесенной травмы человек не может пользоваться функционально здоровой конечностью только потому, что находился в прежней картине мира «больного»; в случае с кубиком эту картину разделяют и усиливают окружающие. В ряде случаев разрушать подобные стереотипы помогало включение действия в более широкий контекст, например, вместо инструкции «поднять руку», предлагалось «снять шляпу»). В нашем случае субъекту «т-игрового» действия предлагается нечто подобное — реализовать свою настоящую *значимую цель* в «т-игровой» среде, в которой все интеракции происходят в соответствии с результатом броска кубика.

Как правило, в большинстве игровых сред заложен существенно ограниченный набор форм внешней активности, ведущий к желанному результату. Эти формы описаны в правилах игры, например, элементарный бросок кубика или вытягивание карточки вслепую, по результатам которых происходит перемещение фишки по полю или активация игрового события. Особенности такого действия (внешней активности), выполняемого в соответствии с установленными в игре правилами, будут связаны с целью, которую принял и преследует игрок: хотел ли он просто «попасть в клеточку на игровом поле» или на кону стояла реально значимая, жизненно важная, цель. Во втором случае игровые события приобретают для игрока *личную смысловую нагрузку*, зависящую от его психологических особенностей, а элементарные действия становятся частью более глубоких функциональных систем, доминанты (акценторы) которых актуализируются в данный игровой момент.

Важно подчеркнуть, что сам процесс игры (в искусственных знаково-символических средах) несет в себе большую долю неопределенности, обусловленной, в частности, внешней активностью игрока и его психоэмоциональным состоя-

нием. Например, за счет броски кубика, траекторию которого человек не может контролировать привычным способом, неопределенность процесса достижения выбранной им цели усиливается, особенно если результат игры связан с достижением реальной, жизненно важной цели.

Поэтому, при высокой степени мотивации, человек, оказавшись не просто в ситуации неопределенности, но в ее предельном выражении — в «потоке случайных событий», который сам и порождает (бросая кубики, вытаскивая карточки, игровые или символические артефакты из набора аналогичных), будет вынужден искать опору самому факту своего существования в себе. Но не в Эго, которое несет в себе печать социальных противоречий, а в своей Самости, проявляя, таким образом, свою субъектность на присущем ему уровне субъектной регуляции [Прыгин, 2009].

Можно допустить, что эта «опора в себе» в большей степени проявляется в готовности человека «доопределять неопределенность», наделяя смыслом нейтральные стимулы (по принципу проективных механизмов «обнаружения себя» в обезличенных текстах), однако эта готовность больше основана на привычках, установках, инертности и стереотипности психических процессов. Кроме того, обратной стороной такой готовности будет легкость продуцирования множества нереализуемых (иллюзорных) вариаций (например, потока ассоциаций), а образы, порожденные такого рода процессами, могут даже не соприкасаться с сущностными структурами субъекта, включая его ценностно-смысловые и ресурсные составляющие. В связи с этим мы полагаем, что вопреки потоку случайных событий, *подлинное проявление субъектности* можно обнаружить лишь через воплощенную цель, овеществленный результат и его последствия, а также в самом процессе их достижения.

Результаты исследования и выводы

Из вышесказанного следует, что для активации таких экзистенциальных процессов важен не только четко сформированный образ будущего, но и, как «вторая точка опоры», акцент на ключевых признаках желаемого результата, ориентир выбора направления действий при структурировании и формулировке жизненно значимой цели. Фокусируясь (и опираясь) на этот образ будущего в «т-игровом» пространстве, игрок сможет проходить, проживать, тестировать как сам путь реализации своей цели, так и собственную психологическую готовность к заявленной им новой

внутренней позиции, ее реализации [Цит. по: Абульханова-Славская, 2001, с. 40)].

Поскольку образ, с его недизъюнктивностью, многогранностью, многослойностью и глубинными связями, малодоступными осознанию, обладает потенциалом предвосхищения и регуляторными возможностями [Завалова, 1986; Петровская, 2012], имплицитно включает и результат, и собственно путь его достижения, у описанного выше процесса возможен дополнительный эффект: представление образа реалистичного желаемого результата позволит тестировать готовность человека к реализации заявленного. Несмотря на то, что в такой образной работе потеряются детали, значимые аспекты сохранятся и могут оттачиваться благодаря интерактивному взаимодействию игрока с искусственной средой. В процессе игры эти значимые аспекты будут переходить в сенсомоторные компоненты и получать завершенность, давая человеку немедленную обратную связь как о достаточности, логичности, эффективности его действий, так и об ожидаемых (в том числе неосознаваемых) последствиях.

Так, постепенно может происходить выстраивание единства слова (идеи) и дела на всех уровнях проявленности субъектной регуляции [Васильев, 2016; Петрушин, 1997], а также осмысление игроком последствий своих действий (что, в частности, может быть полезно в работе супервизора). Как было отмечено выше, этот процесс (работа с образом) по большей части скрыт от глаз внешнего наблюдателя, поскольку разворачивается в личном бессознательном (как части субъектной реальности). Основой такой работы могут служить своеобразные аналоги «идеомоторных тренировок», при этом проявленными будут лишь *несколько вариантов элементарной внешней активности*, хорошо разработанных в жизни, допустимых в т-игре и принятых субъектом на уровне правил, о которых договариваются заранее, также как и о критериях эффективности.

Эти внешние проявления (как и их результаты) оказываются принадлежащими сразу к трем мирам: миру *т-игровой знаково-символической среды*, где они представляют собой формальные игровые действия, направленные на достижение игровой же цели (например, попасть в поле «финиш», набрать необходимое количество ресурсов и т. д.); *субъектной реальности*, в которой они суть — «вершина актуального на данный момент айсберга» (идеосенсомоторные проявления актуализированных функциональных систем) и *объ-*

ективной действительности, в которой обычно они не имеют смысла, но в условиях исследования проявления субъектности приобретают статус идеосенсомоторных проб.

Примеры исследования проявления субъектности

Прежде чем подводить итоги, следует отметить, что описанная здесь методология исследования проявления субъектности уже получила практическое применение, пройдя апробацию в разных условиях. В частности, на ее основе была создана т-игровая система «Профнавигатор» [Михеева, 2019б]. Одна из игр — т-игра «Профнавигатор. Цель», поле которой представляет собой двухуровневую «мишень» с системой вопросов-триггеров и критериальным переходом между уровнями, учитывающим результаты идеосенсомоторных проб. Человек с четкой, ясной целью и готовностью ее реализовать завершает эту игру через 3-5 ходов. Такой результат почти всегда наблюдается у предпринимателей или менеджеров разного уровня при постановке рабочих (производственных) целей. Однако в случае эмоциональной перегруженности, сумбура и противоречий (что особенно часто встречается у менеджеров среднего звена при постановке личной цели) участник может и не перейти на уровень реализации. Согласно структуре игры такой результат отражает разрыв между словом и делом. Этот эффект совпадает с результатами исследования, на которые мы уже ссылались [Ахмеров, 2005].

Другой пример, т-игра «Профнавигатор. Опыт». Она подается как модель внутреннего мира, в котором, согласно закону нормального распределения, существуют все характеристики сообщества, только в разных пропорциях: о каких-то мы знаем и используем их, о других даже не догадываемся. Взаимодействуя с этим т-игровым пространством, согласно простым четким правилам, человек попадает то в сектор личностных качеств, то в сектор задатков и способностей и выбирает соответствующую характеристику из набора подобных «в закрытую», то есть не логически, но интуитивно, концентрируясь на своей ведущей цели [Михеева, 2019б].

Однако дальше он может ее опознать или не опознать, признать как значимую, полезную или не признать. Если признает — броском кубика определяет условный ресурсный вклад этой характеристики в достижение цели. Очень интересное открытие для себя сделали участники одной из подростковых групп: «чем больше кон-

центрируешься на себе и своей цели, тем более точные свойства попадают».

Заключение

Опираясь на фундаментальные разработки в области современной психологии, прежде всего, на работы Ухтомского, Анохина, Бернштейна, Выготского, Прыгина, нам удалось не только обосновать *принципы разработки и условия реализации инструментария для исследований субъектности*, но и провести серию исследований, подробное описание которых — тема отдельных статей.

Благодаря адаптивным возможностям функциональных систем, наличию у человека второй сигнальной системы, а также системогенезу с опорой на субъектную регуляцию как интегральный системный уровень, через создание физической искусственной знаково-символической среды с ограниченным набором допустимых элементарных действий открываются пути исследования одного из самых трудноуловимых экзистенциальных феноменов психологии — субъектности — непосредственно в процессе самореализации, начиная с манифестации идеи до ее условной реализации. При этом наиболее подходящей основой (искусственной средой) оказались современные «т-игры», поскольку основным критерием для выделения этой категории игр является как раз постановка игроком жизненно значимой цели.

Собственно субъектность в таком процессе, по нашему мнению, можно будет обнаруживать в трех типах феноменов: в выборе, удержании и отстаивании участником фокуса внимания (а значит и приоритетной функциональной системы) в процессе всего взаимодействия с т-игровым пространством и, что немаловажно, — в самой возможности физического преодоления потока случайности (в предельном случае — пусть условной, но объективной реализации задуманного).

Помимо исследовательского, такой инструмент может иметь широкое практическое применение, прежде всего там, где «момент истины» важен для самого субъекта, поскольку любая попытка вмешательства превратит субъекта в объект воздействия.

Наиболее перспективными направлениями представляются разные тематические аспекты профессионального и жизненного самоопределения подростков и взрослых, командообразование и стратегические сессии в бизнесе; метод субъектной регуляции в контексте субъектной реаль-

ности как альтернатива классической психотерапии, профилактика выгорания, полимодальная супервизия, и др.

Однако предстоит решить еще целый ряд задач, в частности, по проработке критериев качества таких сред и игровых процессов, обуславливающих проявление субъектности, а также вопросы общей верификации метода.

Библиографический список

1. Абульханова-Славская К. А. Время личности и время жизни / К. А. Абульханова-Славская, Т. Н. Березина. Санкт-Петербург : Алетей, 2001. 304 с.
2. Агафонов А. Ю. Когнитивная психомеханика сознания, или как сознание неосознанно принимает решение об осознании / Самарский гос. университет, пс. ф-т., каф. общ. пс. и пс. р-я. Самара : Универс-групп, 2006. 347 с.
3. Анохин К. В. Когнитом: в поисках фундаментальной нейронаучной теории сознания // Журнал высшей нервной деятельности им. И. П. Павлова. 2021. Т. 71. № 1. С. 39-71.
4. Анохин П. К. Очерки по физиологии функциональных систем. Москва : Медицина, 1975. 448 с.
5. Анохин П. К. Принципиальные вопросы общей теории функциональных систем / АН СССР, отд-е физиологии. Москва : АН СССР, 1971. 131 с.
6. Ахмеров Р. А. Психобиографические характеристики субъекта с автономным типом саморегуляции деятельности / Р. А. Ахмеров, Г. С. Прыгин // Психологический журнал. 2005. Т. 26. № 6. С. 25-34.
7. Бернштейн Н. А. Биомеханика и физиология движений / под ред. В. П. Зинченко. Москва : Институт практической психологии ; Воронеж : МОДЭК, 1997. 608 с.
8. Бехтерева Н. П. Магия мозга и лабиринты жизни. Москва : АСТ, 2021. 381 с.
9. Брушлинский А. В. Психология субъекта / отв. ред. проф. В. В. Знаков. Москва : Институт психологии РАН ; Санкт-Петербург : Алетей, 2003. 272 с.
10. Васильев П. С. Идеомоторика как необходимый компонент в обучении студента-инструменталиста // Музыкальное и художественное образование: опыт, традиции, инновации : сб. науч. ст., Чебоксары, 14 октября 2016. Выпуск 1. Чебоксары : Чувашский гос. пед. ун-тет им. И. Я. Яковлева, 2016. С. 71-75.
11. Вербицкий А. А. Игровые формы контекстного обучения // В помощь слушателям факультета новых методов и средств обучения. Москва : Знание, 1983. 95 с.
12. Выготский Л. С. Мышление и речь: психика, сознание, бессознательное. Москва : Лабиринт, 2001. 366 с.
13. Гингер С. Ginger, Serge: Гештальт — терапия контакта = La gestalt — une thérapie du contact / Серж Гингер, Анн Гингер ; Вост.-европ. гештальт ин-т. Санкт-Петерб. ин-т гештальта ; пер. с фр. Е. В. Просветиной. Санкт-Петербург : Спец. лит., 1999. 286 с.
14. Дормашев Ю. Б. Психология внимания : учебник / Рос. акад. образ., Московский психолого-социальный ин-т. 4-е изд. Москва : Московский психолого-социальный ин-т: Флинта, 2007. 371 с.
15. Доценко Е. Л. Психология личности : уч. п-е для ст. в. уч. 3-й, обуч. по н-ю и спец. пс. РФ, Фед. агентство по обр., ГОУ ВПО «Тюменский гос. ун-т», Ин-т дист. обр., Ин-т психологии, педагогики и социального упр. Тюмень : Изд-во Тюменского гос. ун-та, 2009. 511 с.
16. Дудченко В. С. Инновационные игры. Практика, методол. и теория : ВЦ автомоб. трансп. ЭССР Таллинн : Валгус, 1989. 102 с.
17. Завалова Н. Д. Образ в системе психической регуляции деятельности / Н. Д. Завалова, Б. Ф. Ломов, В. А. Пономаренко ; отв. ред. Ю. М. Забродин ; АН СССР, Ин-т психологии. Москва : Наука, 1986. 172 с.
18. Каминский И. В. Развитие взглядов на взаимосвязь произвольного движения и его мысленного образа / И. В. Каминский, С. В. Леонов // Российский психологический журнал. 2018. № 3. С. 35-40.
19. Конопкин О. А. Психологические механизмы регуляции деятельности / Российская акад. образования, Психологический ин-т. 2-е изд., испр. и доп. Москва : URSS: Ленанд, 2010. 316 с.
20. Конопкин О. А. Структурно-функциональный и содержательно-психологический аспекты осознанной саморегуляции // Психология. Журнал ВШЭ. 2005. № 1. С. 27-42.
21. Котляревский Ю. Л. Искусство моделирования и природа игры / Ю. Л. Котляревский, А. С. Шанцер. Москва : Прогресс, 1992. 104 с.
22. Котляревский Ю. Л. Игротехническая культура: предметные реалии, рефлексивное восхождение // Социологические исследования. 1995. № 2. С. 105-117.
23. Ланцева Н. А. Особенности применения идеомоторной тренировки в фигурном катании / Н. А. Ланцева, А. Н. Николаев // Ученые записки университета Лесгафта. 2016. № 4 (134). С. 15-22.
24. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность : Москва : Прогресс : 1983. 365 с.
25. Михеева Е. В. Т-игра или методика активизации процессов самопознания и самоопределения личности с применением трансформационных игровых технологий. Часть I. Москва : САМ Полиграфист, 2018. 74 с.
26. Михеева Е. В. Профессиональная ориентация и профессиональное самоопределение детей с ОВЗ и инвалидностью : уч.-мет. пособ. / сост. О. А. Савельева, О. Н. Бободжонова. Москва : АСОУ, 2019. 68 с.
27. Михеева Е. В. Сравнительный анализ психологического содержания понятий «временная перспектива», «образ будущего» и «цель» // Вестник Са-

марского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2022. Т. 19. № 3. С. 5-22.

28. Обознов А. А. Психическая регуляция операторской деятельности. Москва : Институт психологии РАН, 2003. 182 с.

29. Петровская Е. В. Теория образа. Российский гос. гуманитарный ун-т, Ин-т философии РАН. Москва : РГГУ, 2012. 280 с.

30. Петрушин В. И. Музыкальная психология : учеб. пособие для студентов и преподавателей. Москва : Владос, 1997. 384 с.

31. Поддьяков А. Н. Я у мозга дурачок. URL: https://www.researchgate.net/publication/331384649_A_u_mozga_duracok_azykovaa_problema_popularizacii_nejr_opauk (дата обращения: 17.05.2023).

32. Попова Т. А. Возможности и эффективность различных модальностей арт-терапии — танцевально-двигательной терапии, музыкотерапии, песочной терапии // Консультативная психология и психотерапия как средство решения личностных, семейных и профессиональных проблем : сб. науч. ст. Москва : Психологический институт РАО, 2019. С. 76-86.

33. Проективная психология / пер. с англ. Москва : Апрель Пресс, 2000. 528 с.

34. Прыгин Г. С. Неклассическая психология: психология субъектной реальности : монография. Набережные Челны : Изд-во НГПУ, 2018. 268 с.

35. Прыгин Г. С. Психология самостоятельности : монография. Ижевск ; Набережные Челны : Изд-во Института управления, 2009. 565 с.

36. Психологические механизмы целеобразования / О. К. Тихомиров, Э. Д. Телегина, Т. Г. Волкова и др. ; отв. ред. О. К. Тихомиров ; АН СССР, Ин-т пс. Москва : Наука, 1977. 259 с.

37. Ретюнских Л. Т. Игра как она есть или онтология игры / МПГУ ; каф. философии. Москва : МПГУ, Липецк, 1997. 143 с.

38. Рубинштейн С. Л. Бытие и сознание. Человек и мир. Санкт-Петербург : Питер, 2003, 508 с.

39. Ухтомский А. А. Доминанта. Санкт-Петербург : Питер, 2002. 448 с.

40. Ухтомский А. А. Доминанта души // Из гуманитарного наследия. Рыбинск : Рыбинское подворье, 2000. 608 с.

41. Ухтомский А. А. Интуиция совести. Санкт-Петербург : Петербургский писатель, 1996. 500 с.

42. Федорова-Гальберштам А. М. Интермодальный синтез и методы идеомоторной тренировки в музыкально-исполнительской деятельности // Психология и психотехника. 2014. № 12 (75). С. 1335-1341.

43. Хейзинге Й. Номо ludens. Человек играющий / перевод с нидерландского Дмитрия Сильвестрова. Санкт-Петербург : Азбука, 2018. 396 с.

44. Штейнхардт Л. Юнгианская песочная психотерапия. Санкт-Петербург : Питер, 2001. 320 с.

45. Шапарь В. Б. Практическая психология. Проективные методики. Ростов-на-Дону : Феникс, 2006. 478 с.

46. Юнг К. Г. Об энергетике души / пер. с нем. В. Бакусева. 3-е изд. Москва : Академический проект, 2013. 278 с.

47. Deci E., Ryan R. The dynamics of self-determination in personality and development // Self-related cognitions in anxiety and motivation / Ed. R. Schwarzer. Hillsdale: Lawrence Erlbaum. 1986. P. 171-194.

48. Vrij Aldert, Detecting Lies and Deceit: The Psychology of Lying and the Implications for Professional Practice (Wiley Series in Psychology of Crime, Policing and Law), Published by Wiley, 2000 / Фрай Олдерт // Детекция лжи и обмана. Санкт-Петербург : Прайм-Евронек, 2005. 320 с.

Reference list

1. Abul'hanova-Slavskaja K. A. Vremja lichnosti i vremja zhizni = Time of personality and time of life / K. A. Abul'hanova-Slavskaja, T. N. Berezina. Sankt-Peterburg : Aletejja, 2001. 304 s.

2. Agafonov A. Ju. Kognitivnaja psihomehanika soznanija, ili kak soznanie neosoznanno prinimaet reshenie ob osoznanii = Cognitive psychomechanics of consciousness, or how consciousness unknowingly decides on awareness / Samarskij gos. universitet, ps. f-t., kaf. obshh. ps. i ps. r-ja. Samara : Univers-grupp, 2006. 347 s.

3. Anohin K. V. Kognitom: v poiskah fundamental'noj nejronauchnoj teorii soznanija = Cognition: in search of a fundamental neuroscientific theory of consciousness // Zhurnal vysshej nervnoj dejatel'nosti im. I. P. Pavlova. 2021. T. 71. № 1. S. 39-71.

4. Anohin P. K. Ocherki po fiziologii funkcional'nyh sistem = Essays on the physiology of functional systems. Moskva : Medicina, 1975. 448 s.

5. Anohin P. K. Principial'nye voprosy obshhej teorii funkcional'nyh sistem = Fundamental issues of the general theory of functional systems / AN SSSR, otd-e fiziologii. Moskva : AN SSSR, 1971. 131 s.

6. Ahmerov R. A. Psihobiograficheskie harakteristiki sub#ekta s avtonomnym tipom samoreguljacji dejatel'nosti = Psychobiographic characteristics of a subject with an autonomous type of self-regulation of activity / R. A. Ahmerov, G. S. Prynin // Psihologicheskij zhurnal. 2005. T. 26. № 6. S. 25-34.

7. Bernshtejn N. A. Biomehanika i fiziologija dvizhenij = Biomechanics and movement physiology / pod red. V. P. Zinchenko. Moskva : Institut prakticheskoj psihologii ; Voronezh : MODJeK, 1997. 608 s.

8. Behtereva N. P. Magija mozga i labirinty zhizni = Brain magic and labyrinths of life. Moskva : AST, 2021. 381 s.

9. Brushlinskij A. V. Psihologija sub#ekta = Subject psychology / otv. red. prof. V. V. Znakov. Moskva : Institut psihologii RAN ; Sankt-Peterburg : Aletejja, 2003. 272 s.

10. Vasil'ev P. S. Ideomotorika kak neobhodimyj komponent v obuchenii studenta-instrumentalista = Ideomotion as a necessary component in training of an instrumental student // Muzykal'noe i hudozhestvennoe obrazovanie: opyt, tradicii, innovacii : sb. nauch. st., Cheboksary, 14 oktjabrja 2016. Vypusk 1. Cheboksary : Chuvashskij gos. ped. un-tet im. I. Ja. Jakovleva, 2016. S. 71-75.
11. Verbickij A. A. Igrovye formy kontekstnogo obucheniya = In-place training game forms // V pomoshh' slushateljam fakul'teta novyh metodov i sredstv obucheniya. Moskva : Znanie, 1983. 95 s.
12. Vygotskij L. S. Myshlenie i rech': psihika, soznanie, bessoznatel'noe = Thinking and speech: psyche, consciousness, unconscious. Moskva : Labirint, 2001. 366 s.
13. Ginger S. Ginger, Serge: Geshtal't — terapiya kontakta = Gestalt — contact therapy = La gestalt — une thérapie du contact / Serzh Ginger, Ann Ginger ; Vost-evrop. geshtal't in-t. Sankt-Peterb. in-t geshtal'ta ; per. s fr. E. V. Prosvetinoj. Sankt-Peterburg : Spec. lit., 1999. 286 s.
14. Dormashev Ju. B. Psihologija vnimanija = Psychology of attention : uchebnik / Ros. akad. obraz., Moskovskij psihologo-social'nyj in-t. 4-e izd. Moskva : Moskovskij psihologo-social'nyj in-t: Flinta, 2007. 371 s.
15. Docenko E. L. Psihologija lichnosti = Personality psychology : uch. p-e dlja st. v. uch. z-j, obuch. po n-ju i spec. ps. RF, Fed. agentstvo po obr., GOU VPO «Tjumenskij gos. un-t», In-t dist. obr., In-t psihologii, pedagogiki i social'nogo upr. Tjumen' : Izd-vo Tjumenskogo gos. un-ta, 2009. 511 s.
16. Dudchenko V. S. Innovacionnye igry = Innovative games. Praktika, metodol. i teorija : VC avtomob. transp. JeSSR. Tallinn : Valgus, 1989. 102 s.
17. Zavalova N. D. Obraz v sisteme psihicheskoj reguljacji dejatel'nosti = Image in the system of mental regulation of activity / N. D. Zavalova, B. F. Lomov, V. A. Ponomarenko ; otv. red. Ju. M. Zabrodin ; AN SSSR, In-t psihologii. Moskva : Nauka, 1986. 172 s.
18. Kaminskij I. V. Razvitie vzgljadov na vzaimosvjaz' proizvol'nogo dvizhenija i ego myslennogo obraza = Developing views on the relationship between voluntary motion and its mental image / I. V. Kaminskij, S. V. Leonov // Rossijskij psihologicheskij zhurnal. 2018. № 3. S. 35-40.
19. Konopkin O. A. Psihologicheskie mehanizmy reguljacji dejatel'nosti = Psychological mechanisms of activity regulation / Rossijskaja akad. obrazovanija, Psihologicheskij in-t. 2-e izd., ispr. i dop. Moskva : URSS: Lenand, 2010. 316 s.
20. Konopkin O. A. Strukturno-funkcional'nyj i sodержatel'no-psihologicheskij aspekty osoznannoj samoreguljacji = Structural-functional and substantive-psychological aspects of conscious self-regulation // Psihologija. Zhurnal VShJe. 2005. № 1. S. 27-42.
21. Kotljarevskij Ju. L. Iskusstvo modelirovanija i priroda igry = The art of modeling and the nature of the game / Ju. L. Kotljarevskij, A. S. Shancer. Moskva : Progress, 1992. 104 s.
22. Kotljarevskij Ju. L. Igrotehničeskaja kul'tura: predmetnye realii, refleksivnoe voshozhdenie = Game culture: subject realities, reflexive ascent // Sociologičeskie issledovanija. 1995. № 2. S. 105-117.
23. Lanceva N. A. Osobennosti primenenija ideomotornoj trenirovki v figurnom katanii = Features of the use of ideomotion training in figure skating / N. A. Lanceva, A. N. Nikolaev // Uchenye zapiski universiteta Lesgafta. 2016. № 4 (134). S. 15-22.
24. Leont'ev A. N. Dejatel'nost'. Soznanie. Lichnost' = Activity. Consciousness. Personality. Moskva : Progress : 1983. 365 s.
25. Miheeva E. V. T-igra ili metodika aktivizacii processov samopoznaniya i samoopredelenija lichnosti s primeneniem transformacionnyh igrovyh tehnologij. Chast' I = T-game or method of activating the processes of self-discovery and self-determination of the individual using transformational game technologies. Part I. Moskva : SAM Poligrafist, 2018. 74 s.
26. Miheeva E. V. Professional'naja orientacija i professional'noe samoopredelenie detej s OVZ i invalidnost'ju = Professional orientation and professional self-determination of children with HIA and disability : uch.-met. posob. / sost. O. A. Savel'eva, O. N. Bobodzhonova. Moskva : ASOU, 2019. 68 s.
27. Miheeva E. V. Sravnitel'nyj analiz psihologičeskogo sodержanija ponjatij «vremennaja perspektiva», «obraz budushhego» i «cel'» = Comparative analysis of the psychological content of the concepts of «time perspective», «image of the future» and «goal» // Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tehničeskogo universiteta. Serija: Psihologo-pedagogičeskie nauki. 2022. T. 19. № 3. S. 5-22.
28. Oboznov A. A. Psihicheskaja reguljacija operatorskoj dejatel'nosti = Psychic regulation of operator activity. Moskva : Institut psihologii RAN, 2003. 182 s.
29. Petrovskaja E. V. Teorija obraza = Image theory. Rossijskij gos. gumanitarnyj un-t, In-t filosofii RAN. Moskva : RGGU, 2012. 280 s.
30. Petrushin V. I. Muzykal'naja psihologija = Music psychology : ucheb. posobie dlja studentov i prepodavatelej. Moskva : Vlados, 1997. 384 s.
31. Podd'jakov A. N. Ja u mozga durachok = I'm a fool in the brain. URL: https://www.researchgate.net/publication/331384649_A_u_mozga_duracok_azykovaa_problema_popularizacii_nejr_onauk (data obrashhenija: 17.05.2023).
32. Popova T. A. Vozmozhnosti i jeffektivnost' razlichnyh modal'nostej art-terapii — tancedvigatel'noj terapii, muzykoterapii, pesochnoj terapii = Possibilities and effectiveness of various art therapy modalities — dance motor therapy, music therapy, sand therapy // Konsul'tativnaja psihologija i psihoterapija kak sredstvo resh-enija lichnostnyh, semejnyh i professional'nyh problem : sb. nauch. st. Moskva : Psihologicheskij institut RAO, 2019. S. 76-86.

33. Proektivnaja psihologija = Projective psychology / per. s angl. Moskva : Aprel' Press, 2000. 528 s.
34. Prygin G. S. Neklassicheskaja psihologija: psihologija sub#ektnoj real'nosti = Non-classical psychology: subject reality psychology : monografija. Naberezhnye Chelny : Izd-vo NGPU, 2018. 268 s
35. Prygin G. S. Psihologija samostojatel'nosti = Psychology of independence : monografija. Izhevsk ; Naberezhnye Chelny : Izd-vo Instituta upravljenija, 2009. 565 s.
36. Psihologicheskie mehanizmy celeobrazovanija = Psychological mechanisms of target formation / O. K. Tihomirov, Je. D. Telegina, T. G. Volkova i dr. ; otv. red. O. K. Tihomirov ; AN SSSR, In-t ps. Moskva : Nauka, 1977. 259 s.
37. Retjunkskih L. T. Igra kak ona est' ili ontologija igry = The game as it is or the ontology of the game / MPGU ; kaf. filosofii. Moskva : MPGU, Lipeck, 1997. 143 s.
38. Rubinshtejn S. L. Bytie i soznanie. Chelovek i mir = Being and consciousness. Man and the world. Sankt-Peterburg : Piter, 2003, 508 s.
39. Uhtomskij A. A. Dominanta = Dominant. Sankt-Peterburg : Piter, 2002. 448 s.
40. Uhtomskij A. A. Dominanta dushi = The Dominant of the Soul // Iz gumanitarnogo nasledija. Rybinsk : Rybinskoe podvor'e, 2000. 608 s.
41. Uhtomskij A. A. Intuicija sovesti = Intuition of conscience. Sankt-Peterburg : Peterburgskij pisatel', 1996. 500 s.
42. Fedorova-Gal'bershtam A. M. Intermodal'nyj sintez i metody ideomotornoj trenirovki v muzykal'no-ispolnitel'skoj dejatel'nosti = Intermodal synthesis and methods of ideomotion training in musical and performing activities // Psihologija i psihotehnika. 2014. № 12 (75). S. 1335-1341.
43. Hejzinge J. Homo ludens. Chelovek igrjushhij = Homo ludens. Man Playing / perevod s niderlandskogo Dmitrija Sil'vestrova. Sankt-Peterburg : Azbuka, 2018. 396 s.
44. Shtejnhardt L. Jungianskaja pesoch'naja psihoterapija = Jungian sand psychotherapy. Sankt-Peterburg : Piter, 2001. 320 s.
45. Shapar' V. B. Prakticheskaja psihologija. Proektivnye metodiki = Practical psychology. Projective techniques. Rostov-na-Donu : Feniks, 2006. 478 s.
46. Jung K. G. Ob jenergetike dushi = About energy of the soul / per. s nem. V. Bakuseva. 3-e izd. Moskva : Akademicheskij proekt, 2013. 278 s.
47. Deci E., Ryan R. The dynamics of self-determination in personality and development // Self-related cognitions in anxiety and motivation / Ed. R. Schwarzer. Hillsdale: Lawrence Erlbaum. 1986. P. 171-194.
48. Vrij Aldert, Detecting Lies and Deceit: The Psychology of Lying and the Implications for Professional Practice (Wiley Series in Psychology of Crime, Policing and Law), Published by Wiley, 2000 / Fraj Oldert // Detekcija lzhi i obmana. Sankt-Peterburg : Prajm-Evroznak, 2005. 320 s.

Статья поступила в редакцию 26.04.2023; одобрена после рецензирования 25.05.2023; принята к публикации 04.08.2023.

The article was submitted 26.04.2023; approved after reviewing 25.05.2023; accepted for publication 04.08.2023.