

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К. Д. УШІНСЬКОГО»

ХАЙРУЛІН ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ

УДК:159.9.016.5 (477)

**ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА
В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ**

19.00.01 - загальна психологія, історія психології

Реферат

дисертації на здобуття наукового ступеня
доктора психологічних наук

Одеса - 2025

Дисертацією є рукопис.

Роботу виконано у Західноукраїнському національному університеті Міністерства освіти і науки України

Офіційні опоненти:

доктор психологічних наук, професор
дійсний член НАПН України
Панок Віталій Григорович,
Український науково-методичний центр
практичної психології і соціальної роботи
НАПН України, директор;

доктор психологічних наук, професор
Родіна Наталія Володимирівна,
Одеський національний університет
імені І.І. Мечникова,
завідувач кафедри диференціальної і
спеціальної психології;

доктор психологічних наук,
старший науковий співробітник
Жовтянська Валерія Вікторівна,
Інститут соціальної та політичної
психології НАПН України,
завідувач відділу методології
психосоціальних і політико-
психологічних досліджень.

Захист відбудеться « 22 » листопада 2025 р. об 11.00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради Д 41.053.03 у Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» за адресою: 65020, м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 36, конференц-зала.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» за адресою: 65020, м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 36.

Автореферат розісланий «21» жовтня 2025 р.

Учений секретар
спеціалізованої вченої ради



І. В. Мельничук

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

Актуальність дослідження. Екзистенція сучасного соціалізованого індивіда є об'єктивним віддзеркаленням нової епохи, яка не має релевантних історичних порівнянь. Порубіжжя ХХ-ХХІ століть співпало з бурхливою актуалізацією її особливостей, строкатий зміст яких утілюється у загальнокультурному та науковому концепті, що позначається акронімом VUCA, походження якого пов'язане з англійськими лексемами Volatility (укр. – “леткість, мінливість, волатильність”), Uncertainty (“невизначеність”), Complexity (“заплутаність, складність”) та Ambiguity (“неоднозначність, неясність”). В актуальних дискурсах – соціальному, культурному, науковому, економічному і політичному – такі особливості узагальнюються поняттям “світ невизначеності”.

Традиційні та звичні способи соціальної взаємодії, контролю і впливу, що були відносно ефективними у більш передбачуваному минулому, сьогодні не спрацьовують і невизначеність починає домінувати у всіх аспектах життєдіяльності людини та соціальних систем. Загрозливими свідченнями цього стали терористичні атаки 11 вересня 2001 року в Нью-Йорку, глобальна фінансова криза 2008-2009 років, повномасштабна російсько-українська війна, перманентні політичні, економічні та воєнні конфлікти у різних регіонах світу. Тому концепт “світу невизначеності” був обраний стратегічними світовими лідерами й науковцями для опису хаотичного, бурхливого й такого, що стрімко змінюється, середовища, яке швидко стало “новою нормою” (Ж. Бодрійяр, П. Бурдьє, З.Бауман, У. Бек, Е. Гідденс, Г. Стендінг, Б.О. Парахонський, Г.М. Яворська та ін.).

Нагромадження невирішених у минулому масштабних проблем розмаїтого генезису – від суто військово-політичних (гібридна активність “російського світу” з використанням як воєнних, так й ігроподібних засобів рефлексивного управління; китайські геополітичні ініціативи включно для поширення CSCS – соціальної системи ігрової імітації “контрольованої демократії”; прояви ісламського фундаменталізму та ін.) до медико-соціальних проблем (санітарна криза COVID-19, актуальність HIV-загроз) й проблем культурно-економічної стратифікації (перманентна прекаріатизація суспільства, що вилилася в локальний рух Gilets jaunes та в міжнародний рух BLM), створюють для суб'єкта життєдіяльності низку атрибутивних умов існування, позбутися яких або змінити які йому часто несила. Тому оптимальним засобом соціальної адаптації і розвитку в умовах невизначеності постає гнучкість та багатоваріантність суб'єктних рішень і дій.

Наявний діапазон відповідних ситуацій і станів у просторі домінування невизначеності є дуже розлогим: від спільного соціального комфорту, загального здобутку і солідарної взаємодії до активної конфронтації, кризи і втрати. Закономірно, що й існування конкретної особи відбувається як послідовна низка взаємозалежних вчинкових конотацій, що мають складну багаторівневу суб'єктно-центричну природу. Вчинки суб'єкта все більше залежать від якості взаємодії двох комплементарних систем: 1) його внутрішнього габітусу як динамічної особистісної структури і 2) актуальних умов, ситуацій повсякдення. Особливістю взаємодії цих систем є те, що через невизначеність, динаміку, складність і розмаїття життєвих ситуацій їх більшу частину суб'єкт не здатний передбачити.

Дефіцит такої здатності стосується не лише досягнень і здобутків суб'єкта на свою користь, але і його свідомого убезпечення від актуальних ризиків і втрат, включаючи безповоротні.

Атрибутивною умовою життєдіяльності сучасної людини також є системотвірне домінування постмодерну та інформаційного (постіндустріального) суспільства. Парадигмою та алгоритмом нової соціальної реальності при цьому виступає гра – явище, яке, за висновками теоретиків і дослідників постмодернізму, із завершенням ХХ століття стає єдиним адекватним засобом і формою взаємодії суб'єкта із реальністю й іншими учасниками такої взаємодії (Ж. Бодріяр, Ж.-Ф. Ліотар, П. Бурдьє, А.В. Фурман, С.К. Шандрук, Б.О.Парахонський, І.В.Карівець, Г.М. Яворська, В.В. Жовтянська, В.П. Москалець та ін.). Сьогодні підтверджує, що такі обставини спроможні перетворювати екзистенцію людини і суспільства на невпинний та нескінченний вирій яскравих, колоритних, але не обов'язково індивідуально потрібних і соціально корисних можливостей, вражень та ефектів.

У світі невизначеності сучасний суб'єкт здебільшого стає споживачем зовнішніх впливів та стимулів, які часто перебувають поза осмислених інтенцій, непродуктивно збуджують його ментальну сферу. За таких умов життєдіяльність людини тяжіє перетворюватися на свою непродуктивну імітацію, гру в екзистенцію. Від цього особа втрачає здатність до результативного цілепокладання, стає схильною до поступового знівелювання власної унікальної ідентичності, самототожності і самототожності, хоча й зберігає при цьому свою здатність до репродуктивного, імітаційного, часто пародійного імітування і звичних форм гри. На тлі перманентної доступності вражень різноманітної спрямованості та афективної сили нестабільність і неоднозначність соціальних, передовсім моральних орієнтирів і пріоритетів, строкатість та повторюваність/ітеративність інтеракцій стають головними ознаками постмодерністського культурного розвитку.

Сьогодні Українське суспільство перебуває у стані максимального екзистенційного напруження, що об'єктивно викликає зниження психологічного благополуччя громадян. Актуальні обставини воєнного часу, потреба відновлення в країні безпекового довкілля, умови післявоєнної відбудови і подальшого забезпечення ефективної життєдіяльності українського соціуму у світі ризику та невизначеності потребують від вітчизняної психологічної науки обґрунтованих пропозицій для створення моделей, технологій і протоколів ковітальної діяльності людини в оточенні перманентних буттєвих ускладнень.

Науково обґрунтованою вихідною позицією, раціональною програмою і сценарієм пошуку та реалізації психологічних засобів продуктивної життєдіяльності суб'єкта в наведених умовах усе більше постає гра – соціокультурний феномен та одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу (Й. Гейзінга, Ф. Бартлетт, Л.С. Виготський, Р. Кайуа, П. Бурдьє, Ж.Бодріяр, В.А. Роменець, А.В. Фурман, В.П. Москалець, В.В. Жовтянська, Д.Б.Ельконін та ін.). Водночас, зважаючи на унікальність гри як психологічного явища, що одночасно має виразні ноуменальне закорінення і феноменальний

зміст, інтелігібельний статус та емпіричний характер, для наукового пізнання її життєдіяльнісного функціоналізму потрібно обрати відповідний об'єкт, який би забезпечував цей функціоналізм. Таким об'єктом пропонується обрати моделювання – універсальний метод і функціональну систему, що здатна розкрити сучасні екзистенційно-психологічні потенціали гри.

Фундаментальний характер означеної проблеми, її теоретична і практична значущість, а також низка пов'язаних з нею відкритих питань, визначають наукову актуальність теми дослідження “Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності”.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертаційне дослідження виконане в рамках підготовки дисертаційних досліджень у Західноукраїнському національному університеті Міністерства освіти і науки України (до 25 серпня 2020 року – Тернопільський національний економічний університет), що здійснюється кафедрою психології і соціальної роботи, а також в рамках науково-дослідної роботи Національного університету оборони України (шифр “Media”, № 0121U000128). Тему дисертації затверджено Вченою радою Тернопільського національного економічного університету (протокол № 4 від 07.02.2018 року).

Мета дослідження: побудувати та обґрунтувати міждисциплінарну канонічну психологічну теорію, яка розкриває психологічні механізми, що узаasadнюють формування, функціонування та розвиток ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах проблемного повсякдення.

Відповідно до мети дослідження було визначено такі **завдання:**

1. Обґрунтувати актуальні проблеми та теоретико-методологічні засади психологічного та міждисциплінарного вивчення явищ гри та ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах екзистенційних ускладнень.

2. Проаналізувати і теоретично узагальнити результати психологічних та міждисциплінарних досліджень, які містять наукову інформацію про різні аспекти ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

3. Розробити теоретичну модель, яка описує психологічні механізми формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у повсякденні.

4. Здійснити верифікацію, а також змістове уточнення й доповнення створеної теоретичної моделі ресурсами психологічного аналізу знаково-символічних форм (габітус, репрезентація, вчинок, диспозиція, ситуація, корисність, рівновага, рольова модель, канон, триплет) та концептуалізувати отримані результати у вигляді цілісної наукової теорії.

5. На основі здобутих теоретичних положень і побудов (моделей, схем) створити психологічні концепції таких гносеологічних конструктів, як ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, габітус, репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, корисність, рівновага, мовно-мовленнєва гра, а також представити психологічну теорію феномену названого моделювання.

6. Розкрити особливості формування, функціонування та розвитку габітусу як універсальної, матричної психодинамічної структури та психологічного осердя

суб'єкта, генеративного принципу і джерела його життєдіяльності.

7. Аргументувати універсальну роль побудови канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності в історичному процесі, визначити психологічні чинники становлення і розвитку гри як цивілізаційного явища.

8. Висвітлити психологічну сутність мовно-мовленнєвої гри як засобу сучасної масової культури, окреслити відповідні механізми її репрезентацій в інтерсуб'єктивній взаємодії та сучасному соціокультурному просторі.

Об'єкт вивчення: ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта.

Предметом дослідження є психологічні принципи, закономірності та поняттєво-категорійні засоби формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Основні положення концепції. У сучасних умовах екзистенційної невизначеності, що породжується особливостями постмодерну та інформаційного суспільства, буття людини перманентно ускладнюється та потребує застосування прагматично-спрямованої програми, яку пропонується здійснювати на основі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у наведених умовах. Формування, функціонування і розвиток ігрового моделювання життєактивності людини у актуальних умовах прожиття реалізується через психологічні механізми та закономірності формування і розвитку його габітусу, що здійснюється на основі моделювання та реалізації двох фундаментальних та універсальних класів ігроформ: вчинкової екзистенційної гри та ігроїда. Генезис і розвиток габітусу людини відбувається відповідно до закономірностей циклічно-вчинкової наукової парадигми та на діапазоні від тріади сюжетно-рольової гри дитини до канонічної кватерної матриці вчинку. Емпіричні акти ігрового моделювання прожиття суб'єкта відбуваються через бінарний комплекс репрезентацій: інтеріоризованих ментальних та екстеріоризованих діяльнісних. Вибір певного класу ігроформ та особливості їх репрезентації залежать від актуальності для суб'єкта одного з двох модусів корисності: а) індивідуальної (егоїстичної) корисності або б) суспільно зумовленої інтерсуб'єктивної (кооперативної, коаліційної) корисності. Продуктивна у індивідуальному та суспільному планах життєактивність особи здійснюється на моделях вчинкової екзистенційної гри, саногенного застосування ігроїдних моделей та повновагомої й розв'язкової взаємодії ментальних та діяльнісних репрезентацій. Онтологічне моделювання, що здійснюється на основі профільних психологічних теорій, виявлення психологічної сутності полідисциплінарних результатів наукового пізнання засвідчує свої потужні перспективи як методологічного та організаційного засобу побудови наукової програми та верифікації результатів психологічного дослідження.

Теоретико-методологічною основою дослідження є: філософська парадигма гри як онтологічної основи пізнання і практикування людини (Платон, І. Кант, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Грос, Й. Гейзінга, Л. Вітгенштайн, Г. Гадамер, О. Фінк, Ж. Дерріда, Ж. Бодрійяр, Г. Маркузе, К.Б Сігов, А.В. Фурман, С.М. Гейко, І.В. Бойченко та ін.); конструктивізм як прояв філософського логіцизму і загальнонауковий підхід (І. Кант, Г. Фреге, Б. Расел, А.Вайтгед, Л. Вітгенштайн, Р. Карнап, В. ван О. Квайн, Дж. Сьорл, М. Вартофські, В.М. Дружинін, А.В.

Фурман, З.С. Карпенко, Л.М. Шенгерій, А.С. Синиця та ін.); циклічно-вчинковий методологічний підхід та канонічна психологічна теорія вчинку (В.А. Роменець, А.В. Фурман, П.А. М'ясоїд, А.А. Фурман, С.К. Шандрук та ін.); наукова оптика онтологічних та гносеологічних вимірів невизначеності (Аристотель, П. Лаплас, Г.В.Ф. Гегель, Дж. Кейнс, З. Бауман, Е. Гідденс, Ю. Козелецький та ін.); теорія соціальних форм життєдіяльності людини (Е. Ласло, у. Бек, Ю.Д. Прилюк, Н.С. Корабльова, Г.В. Воронова та ін.); психологічна парадигма гри в оптиці діяльнісного підходу (С.Л. Рубінштейн, Л.С. Виготський, О.М. Леонтьєв, Д.Б. Ель-конін, Б.Г. Ананьєв, А.В. Фурман, В.П. Москалець, С.К. Шандрук, В.В. Москаленко, В.В. Козачинська та ін.); психологічна теорія соціалізації людини (Г. Олпорт, Б.Г. Ананьєв, А. Бандура, Ю.М. Швалб, Т.М. Титаренко, п.п. Горностай, О.М. Кочубейник та ін.); репрезентативний підхід у психології (Ж. Піаже, Дж. Брунер, С. Халл, В.О. Моляко, В.В. Жовтянська, І.М. Біла та ін.); теорія системогенезу (П.К. Анохін, Е. Ласло та ін.); теорія габітусу в оптиці рольового підходу (П. Бурдьє, Т.М. Титаренко, П.П. Горностай, І.В. Карівець та ін.); онтологічне моделювання як засіб побудови та верифікації інформаційних систем (Т. Грубер, Т.М. Басюк та ін.); парадигма комунікативної раціональності (К.-О. Апель, Ю. Габермас, Х.-П. Грайс та ін.); математична теорія ігор (В. Парето, Дж. Нейман та ін.).

Методи дослідження. Для досягнення мети дослідження та вирішення поставлених завдань було використано шерег методів дослідження. *Теоретичні методи:* аналіз, синтез, дедуктивний висновок, узагальнення, герменевтичний метод – для розроблення й обґрунтування психологічної теорії, яка надає системну інтерпретацію процесів формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, для дослідження розвитку габітусу людини в процесі її онтогенеза та особливостей формування і функціонування ігроформ в сучасному соціокультурному просторі; моделювання – для побудови моделі формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта на основі виокремлення його сутнісних механізмів. *Емпіричні методи:* феноменологічний метод, онтологічне моделювання, аналіз продуктів діяльності, компаративний метод, математичне моделювання, опис, інтроспекція, контекстуально-інтерпретаційний метод, метод фокус-груп.

Експериментальна база дослідження. Дослідно-експериментальну роботу здійснено на базі Національного університету оборони України у 2016-2020 роках. У заходах на різних етапах взяли участь 332 офіцери різних збройних формувань України, які проходили підготовку у наведеному закладі вищої військової освіти у якості слухачів університету.

Наукова новизна результатів полягає в тому, що:

Вперше

- надано теорію, яка надає структурно-функціональну інтерпретацію процесів формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах екзистенційної невизначеності, посиленої особливостями епохи постмодерну та інформаційного (постіндустріального) суспільства; запропоновано та обґрунтовано, як центральний концепт теорії,

поняття габітусу суб'єкта, особливості розвитку якого визначають психологічні механізми, що узасаднюють формування, функціонування та розвиток ігрового моделювання життєдіяльності особи в умовах невизначеності;

- запропоновано пояснювальну концепцію ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності;

- визначено психологічну сутність і регулятивні механізми, запропоновано і доведено типологію двох фундаментальних та універсальних класів ігроформ: 1) вчинкової екзистенційної гри – ігроформи унікального генезису як програми розвитку, власне як вчинкової програми життєдіяльності людини та 2) ігроїдів – класу ігор, котрі відбуваються як фінітні та ітеративні форми суб'єктної адаптації і є традиційними й звичними для людини, соціуму і загальної культури ігровими сценаріями; встановлено, що онтологічними, системогенетичними характеристиками (атрибутами) екзистенційної гри є ознаки канонічно довшеного вчинку, ігроїди становлять численні варіанти формоутворення виродженої, спрощеної екзистенційної гри та/або її імітації.

- доведено, що генезис і розвиток габітусу людини відбувається відповідно до закономірностей циклічно-вчинкової наукової парадигми, а психологічна структура габітусу формується і розвивається на діапазоні від тріади сюжетно-рольової гри дитини (Роль – Ситуація (Актуальна/Уявна)-Дія) до канонічної кватерної матриці вчинку (Ситуація – Рольова Мотивація – Ігрова Рольова Дія – Пострефлексія).

- описано психологічний регулятивний механізм і запропоновано типологію репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, яка відповідно до своєї таксономічної організації включає: 1) клас інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду, диспозиції, зміст внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і 2) клас діяльнісних репрезентацій екстеріоризації (унаявлені фізичні, кінетичні та вербальні явища свідомої життєдіяльності людини).

Дістали подальшого розвитку

- підходи та критерії канонічної психології як постнекласичної науки нового інтегрального (міждисциплінарного) типу.

- концепція корисності як універсального мотиваційного системотвірного фактору ігрового моделювання життєдіяльності функціональних психобіотичних систем, що оприявнюється у двох модусах: а) індивідуальна (егоїстична) корисність та б) суспільно зумовлена інтерсуб'єктивна (кооперативна, коаліційна) корисність;

- психологічна сутність комунікативної теорії раціональності, її ігровий функціоналізм, що становить базис досягнення інтерсуб'єктивної корисності та фокусується на потенціалах раціональної аргументації, мовно-мовленнєвої гри та соціального консенсусу;

- пояснювальні концепції габітусу, репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, вчинку, ролі, рівноваги, мовної (мовленнєвої) гри;

- підходи, що засновані на функціональному пріоритеті мовної (мовленнєвої) гри у забезпеченні раціональної аргументації та комунікативного

консенсусу в індивідуально- та соціально-психологічному просторі життєдіяльності.

- зміст епістемологічних особливостей формування, функціонування і розвитку психологічного явища ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Розширено уявлення про

- соціально-психологічний зміст, особливості та репрезентації гри як універсального соціокультурного явища та інтегрального фактору самореалізації людини, психологічної прагматико-технічної матриці екзистенційного моделювання життєдіяльності сучасного суб'єкта, теоретичного конструкту та евристичного методологічного інструменту організації соціального повсякдення в умовах невизначеності та конфліктної боротьби;

- функціональну систему і системогенез, як методологічні засоби пізнання людської гри та психологічних закономірностей і регулятивних механізмів ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах прожиття;

- психологічні регулятивні механізми формування, функціонування й розвитку репрезентацій ігрової дійсності;

- мовну (мовленнєву) гру як форму репрезентації дійсності в контекстах функціонування метафори та інших мовних форм, що передбачають застосування до об'єктів семантичні категорії та поняття (значення) у заздальгідь хибний спосіб; розвинуто уявлення про засоби розвитку культури мислення, передовсім застосування рефлексії та пострефлексії, логічного обґрунтування і раціональної аргументації у процесах формування та функціонування репрезентацій дійсності;

- місце, роль і значення канонічної психології В.А. Роменця для розвитку наукового потенціалу національної психології та дисциплін соціогуманітарного спрямування;

- роль постнекласичного типу наукової раціональності в сучасному науково-психологічному дискурсі.

Вдосконалено

методологічний та організаційний підходи до верифікації результатів психологічного дослідження на основі онтологічного моделювання, математичної теорії ігор та виявлення психологічної сутності полідисциплінарних результатів наукового пізнання емпіричних упредметнень ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності.

Практичне значення отриманих результатів дослідження. Розуміння психологічних механізмів формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, насамперед зовнішньосередовищного та внутрішньосуб'єктного вимірів цих процесів, забезпечує наукові засади для досягнення психологічного благополуччя людини і суспільства, її вчинкової самоспрямованості та саморефлексивності; запобігання ускладнень психологічної адаптації та розвитку особи в сучасних умовах, недопущення дефіциту екзистенційної сповненості її повсякдення. Зокрема, подані у роботі напрацювання створюють передумови для продуктивного врахування і використання в організації життєдіяльності людини особливостей постіндустріального (інформаційного) суспільства, для протистояння впливу

актуальних факторів екзистенційних ризиків й загроз, негативним впливом сучасного цифрового медіа-середовища. Результати роботи можуть бути використані: а) у навчально-виховному процесі для сприяння розвитку культури інтерсуб'єктивної взаємодії, б) для продуктивної саморегуляції особи та її соціалізації; профілактики безпорадності у ситуаціях з високим когнітивним навантаженням, вірогідністю екзистенційних ускладнень та невизначеністю. Також результати роботи будуть корисними при прогнозуванні індивідуального розвитку людини, мезо- та макросоціальних процесів; при створенні навчальних дисциплін, курсів та програм із загальної психології, психології діяльності в особливих умовах, соціальної психології, політичної психології, психології історії, медіапсихології.

Основні результати дослідження впроваджені в освітній процес Волинського національного університету імені Лесі Українки (акт № 03-24/01/2864 від 10.03.2025 р.), Національного університету оборони України (акт від 20.02.2025 р.), Національної академії Служби Безпеки України (акт від 06.05.2025 р.), Національної академії сухопутних військ імені Гетьмана Петра Сагайдачного (акт від 18.03.2025 р.), Національного університету «Одеська політехніка» (акт № 1226/8808 від 03.09.2024 р.), Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (довідка № 379/29/1 від 20.02.2025 р.), Західноукраїнського національного університету (довідка № 126-25/783 від 03.04.3035р.), Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця (довідка №25/86-36-48/1 від 14.04.2025 р.), Міжнародного гуманітарного університету (акт від 14.03.2025р.), Одеського національного медичного університету (акт від 31.03.2024 р.).

Особистий внесок здобувача. Положення і пропозиції, що виконані у співавторстві та обстоюються у наукових здобутках здобувача: обґрунтовано доцільність застосування онтологічного моделювання як засобу побудови та верифікації інформаційних систем; визначено основні положення про ігрове моделювання, що формується й набуває характеру продуктивної програми життєдіяльності суб'єкта, інтегрує та організовує компоненти його психодинамічної системи, забезпечує дескриптивну, прогностичну, нормативну та конструктивно-моделювальну функції психічних процесів, реалізацію ментальних репрезентацій через їх емпіричні оприявлення та відповідний зворотній зв'язок. У дисертації не використовуються ідеї та розробки, що належать співавторам.

Достовірність результатів забезпечується: теоретико-методологічним обґрунтуванням вихідних концептуальних положень дослідження, а саме принципами і процедурами верифікації теоретичної моделі дослідження через інтеграцію феноменологічного, онтологічного, канонічного вчинкового підходів, функціонального системогенезу й онтологічного моделювання як засобу побудови та верифікації інформаційних систем; аргументованим застосуванням методів, адекватних об'єкту і предмету, поставленій меті і завданням наукового пошукування.

Апробація результатів дисертації. Основні теоретичні та практичні положення дисертаційного дослідження доповідались на міжнародних науково-практичних конференціях: Міжнародна науково-практична конференція “Психологія життєвого простору особистості в сучасних умовах кризи, глобалізації та цифрової трансформації суспільного життя” (Одеса, 2023); IV Міжнародна науково-практична конференція “Стратегічні комунікації у сфері забезпечення національної безпеки та оборони: проблеми, досвід, перспективи” (Київ, 2023); IV Міжнародна наукова конференція “Воєнні конфлікти та техногенні катастрофи: історичні та психологічні наслідки” (Тернопіль, 2023); III Міжнародний науково-практичний воркшоп “Код щастя українців: соціально-психологічні ресурси життєстійкості” (Київ, 2023); II Міжнародна науково-практична конференція “Сучасні досягнення та перспективи науки та освіти” (Житомир, 2024); III Міжнародна науково-практична конференція “Психосоціальні ресурси особистісного та соціального розвитку в епоху глобалізації” (Тернопіль, 2024); науково-практична конференція “Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки особистості до виконання завдань в особливих умовах” (Київ, 2018, 2019, 2020); науково-практична конференція “Актуальні проблеми психологічного забезпечення професійної діяльності” (Київ, 2018); науковий семінар “Шляхи розвитку системи морально-психологічного забезпечення у Збройних Силах України” (Київ, 2018); науково-практична конференція “Забезпечення інформаційної безпеки держави у воєнній сфері: проблеми та шляхи їх вирішення” (Київ, 2020); науково-практична конференція “Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки військового професіонала у глобалізованому світі” (Київ, 2021); науково-практичний семінар “Система морально-психологічного забезпечення Збройних Сил України : уроки російсько-української війни” (Київ, 2022).

Дисертацію на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук «Психологічна профілактика професійного вигорання військовослужбовців Державної прикордонної служби України» було захищено у 2013 році. Положення та висновки в тексті докторської дисертації не використовувались.

Публікації. Основний зміст і результати дисертаційного дослідження відображено у 46 публікаціях. Серед них: 6 монографій (1 одноосібна), 21 стаття у наукових фахових виданнях України, 4 - у наукових періодичних виданнях інших держав та у виданнях України, що включені до міжнародних наукометричних баз, 15 публікацій в інших виданнях.

Структура дисертації. Робота складається зі вступу, п'яти розділів, висновків і списку використаних джерел. Загальний обсяг дисертації становить 485 сторінок, основний - 432 сторінки. Робота містить 13 рисунків, 2 таблиці та 4 формули. Список використаних джерел налічує 360 найменувань, з них 152 іноземною мовою.

ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **вступі** обґрунтовано актуальність обраної теми дослідження, стан її наукової розробленості, визначено об'єкт, предмет, мету, завдання, актуальні методи наукового дослідження, викладено теоретико-методологічні положення,

сформульовано наукову новизну, теоретичне і практичне значення, наведено дані про апробацію й інтерпретацію отриманих результатів, структуру та обсяг дисертації.

Перший розділ «Поліфеномен гри як основа дослідження ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» з рефлексивних позицій філософських, психологічних та полідисциплінарних засновків наукових пошукувань висвітлює проблематику сучасної та історико-культурної актуалізації гри в аспектах моделювання як іманентного осердя життєдіяльності людини і соціальної системи. Також розділ ініціює дискурс універсалізму моделювання як атрибуту гри та сучасного психологічного пізнання життєдіяльності людини.

Як культурна основа життєдіяльності людини гра має повсюдну присутність та представлена двома взаємопов'язаними аспектами мислєдіяльнісного пізнання, рутинного та екзистенційного практикування: зовнішньосуб'єктним та внутрішньосуб'єктним. Наведені аспекти реалізують свої взаємодоповнювальні, комплементарні завдання у формуванні, функціонуванні та розвитку ігрових явищ в алгоритмах моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах суспільного повсякдення. У таких алгоритмах і завдяки ним гра структурно-функціонально постає як атрибутивна онтологічна програма життєдіяльності суб'єкта, що передбачає його максимальну присутність та відкритість світові, розгортається в усіх аспектах повсякдення, на персональному чи груповому рівні за будь-яких обставин забезпечує процеси прожиття. Також закономірності гри як творчого або й рутинного моделювання оприявнюють її як матрицю й процес екзистенційної взаємодії суб'єкта та умов його дійсності. Таке відбувається на атрибутивних засадах довільного "подвоєння світу" одночасно як спільний гістерезис екстеріоризації та інтеріоризації, як буттевість у зовнішньосередовищному та внутрішньосуб'єктному вимірах активної свідомості. Сутність гри в модусі моделі і через моделювання оприявнюється також як синтез суб'єктного та інтерсуб'єктивного вимірів життєдіяльності людини як саморепрезентації. Аналіз засвідчує, що в історико-культурних горизонтах сутність гри виступає генетичним джерелом соціалізації та психодуховного зростання особи, що відбувається як синтетична форма поєднання пізнання, спілкування і практикування та спрямована на моделювання і відтворення складної структури суспільства і способів інтеграції людини у нього. Саме в алгоритмах явища моделювання гра, як культуротвірний вид діяльності, акумулює історично накопичений соціальний, культурний досвід; задає цілісний образ людського світу, формує і транслює засобами освіти наведений досвід; існує як базова структура людської свідомості, що має універсальний функціоналізм та є генетичним джерелом для всіх наступних видів діяльності людини, починаючи від навчання і завершуючи творчою працею.

Факти теоретичної та емпіричної імплементації ігрового моделювання відбуваються у межах розлогого і водночас гармонійно зорганізованого простору. Вони відтворюються як імпровізовано, так і за правилами. Ключове значення при цьому мають ігрові ролі, тобто функціональні комплекси правил. Суспільно продуктивна ігрова імпровізація, що супроводжується виходом за межі встановлених ролей, має кооперативний, конвенційний інтерсуб'єктивний

характер. Шерег конкретних діяльнiсних фактiв гри вiдбуваються у дiапазонi усiх доступних людинi видiв власної саморепрезентацiї: 1) оприявлення фiзичного руху, кiнематичнi операцiї i цiлерацiональнi дiї (кiнеми, кiнесика) та 2) смисломiсткi вербальнi акти, комунiкативнi дiї, що репрезентованi письмово або фонетично (лексеми, лексика).

Екзистенцiйна сутнiсть та оптимальна прагматичнiсть гри репрезентується спроможностями особи i соцiальної системи продуктивно долати у напружених та ризикованих ситуацiях iх складнiсть та динамiку, невизначенiсть, небезпеку, фактори шансу, невпевненостi та неврiвноваженостi. Це досягається через внутрiшньосуб'єктний аспект життєактивностi особи шляхом застосування нею iгрових моделей. Стосовно соцiалiзацiї, розвитку та життєдiяльностi людини наведений процес є системотвiрним, завдяки чому iгрова дiяльнiсть має виразний, специфiчний й потужний потенцiал розвитку й пiдтримки змiн поведiнки у сферi здоров'я, застосування копiнг-стратегiй та копiнг-технiк, спрямованих на зменшення, толерантнiсть або усунення стресу та його соцiальних тригерiв. Такi спроможностi забезпечуються мотивацiйним комплексом корисного результату, особливо iгровими ефектами довiльного, пристрастного, азартного, заповзятого занурення у актуальний ситуацiйний часопростiр. Унiверсальною спонукою при цьому постає мотивацiйний комплекс корисного результату, який одночасно охоплює три екзистенцiйнi вимiри: минуле як досвiд та iнтенцiя-очiкування, актуальне дiйсне як прожиття ситуацiї "тут-i-тепер" та перспективне сподiвання на майбутнє, модель майбутнього згiдно доступних суб'єктовi на момент прожиття даних та його iндивiдуальних потенцiалiв. Такий мотивацiйний комплекс функцiонально складається з афективно-мотивацiйного (мотиви, диспозицiї) та операцiйно-технiчного (досвiд, компетентностi, знання, умiння, навички) аспектiв готовностi та спроможностi суб'єкта до рiшення брати участь та безпосередньої участi в актуальнiй ситуацiї прожиття.

Поряд з внутрiшньосуб'єктним й завдяки йому зовнiшньосуб'єктний аспект життєдiяльностi особи забезпечується атрибутивними можливостями гри як основи створення людських спiльнот, упросторювання добровiльної iнтерсуб'єктивностi, продуктивної соцiалiзацiї та кооперативної поведiнки. Тим бiльше, що в сучасних умовах життєдiяльностi людини гра постає логiчною системою, парадигмою i метамоделлю суспiльної реальностi. Наведене посилюється особливостями епохи постмодерну, що у власному генезисi мiстить гру, вiдбувається як гра, й набуває ознак соцiального уроборуса, що не полишає своїх динамiчних фiнiтних циклiв передусiм через комплекс сучасних iнформацiйних технологiй, геймiфiкацiю та перманентний ед'ютейнмент. У ключових оприявленнях постмодерну важливе значення має особливе явище iгрової дiяльностi – мовно-мовленнєва гра – феномен, яким у масовiй комунiкацiї узмiстовлюються вербально-смисловi закономірностi гри та формуються сучаснi вербальнi акти, комунiкативнi дiї, що репрезентованi письмово або фонетично. Мовленнєвi структури при цьому, як категорiї вiдтворення людської думки i свiдомостi, вiдзеркалюють фiзичнi дiї, вчинки, операцiї особи, а також i навпаки є iх породженням. Сучасна структура реальностi є продуктом принципiв i правил вербалiзованої логiки у промовах i текстах. Тому закономірностi мовно-

мовленнєвої гри, що оприявнюється передусім модусами сугестії та маніпулювання, є єдиним базисом кооперативної комунікації, запобіжником спотворення смислу, абсурду, втрати інформації та сенсу спілкування.

В основі дискурсу ігрового моделювання знаходиться ключовий атрибут репрезентаційної теорії психіки – поняття стійкої ціннісно-сміслової ментальної моделі. Відповідно у першооснові екзистенції людини перебуває її здатність моделювати свою життєдіяльність за будь-яких умов, передусім в умовах ризику та невизначеності. Водночас моделювання онтологічно узасаднює системогенез, функціональну систему та постає генетичним джерелом фізичних та вербальних дії людини в актуальних ситуаціях повсякдення, що відбувається завдяки принципу випереджувальної функції цілі (мети).

У **другому розділі** «Розроблення теоретичної моделі формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» уточнено структури життєдіяльності повсякдення суб'єкта на епістемологічному фундаменті наукової програми філософського екзистенціалізму та відповідних психологічних підходах, зокрема диспозиційного, вчинкового та репрезентаційного. Також шляхом трансдисциплінарного аналізу концептуалізовано атрибутивний та неспецифічний психологічний сенс невизначеності як атрибуту життєдіяльності суб'єкта. Розкрито сутність та зміст габітусу людини – універсальної психологічної структури ігрового моделювання життєдіяльності в умовах невизначеності. Актуалізовано та обґрунтовано структурно-функціональний комплекс двох класів репрезентацій габітусу людини як основи розробки теоретичної моделі формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

У сучасному повсякденні, що відображено актуальним філософсько-психологічним дискурсом, життєдіяльність суб'єкта атрибутивно містить аспект невизначеності яка парадоксальним чином об'єднує три темпоральних виміри індивідуальної і соціальної активності – в минулому, дійсному “тут-і-тепер” та майбутньому. Саме невизначеність як буттєвий сценарій сучасного суб'єкта стимулює його психологічні системи та регулятивні механізми до здобуття інтенційної, мотиваційної та діяльнісної (операційної) спроможності щодо продуктивного аналізу минулого, вправного керування дійсним та результативного моделювання власного майбутнього. Лише через такі здатності людина спроможна здобути екзистенційну сповненість та вправність, психологічну гармонію та ментальне благополуччя у світі, у якому панує складність, динаміка та невизначеність. Екзистенційна сповненість повсякдення та його розвивальні результати першочергово забезпечуються вчинком як онтологічною та екзистенційною основою життєдіяльності людини і ковітальної системи загалом. У сучасних умовах вчинок є універсальним та унікальним інтегратором людської діяльності, об'єктивним фактором історичного прогресу, генетичним джерелом синергійного поєднання людини і світу, сутністю, що спричинює всі форми її життєздійснення і самореалізування. Таке забезпечується онтологічною розвитковою організацією життєдіяльності суб'єкта, в основі якої перебуває прерогатива інтерсуб'єктивних орієнтирів,

диспозицій, позитивне ставлення до світу, до себе та інших людей як до цілого, тобто діалектично взаємопов'язаного екзистенційного простору.

Науково-дискурсивний аналіз свідчить, що життєдіяльнісні ускладнення та буттєва напруженість повинні долатися суб'єктом через екзистенційну сповненість його повсякдення, що генерує психологічне благополуччя. Для дорослої особи таке забезпечується ресурсними чинниками її психологічної організації: зовнішніми та внутрішніми, об'єктивними та суб'єктивними, матеріальними та нематеріальними, фізичними і ментальними, що утворюються та репрезентуються як окремо, так й комплексно. Внутрішній компонент життєдіяльності як програми досягнення психологічного комфорту представлений ментальним смисловим осередком людини, зовнішній – поведінковим і діяльнісним складниками її усупільненого існування. В екзистенційній нормі персональна життєдіяльність має спрямовуватися на діяльне та кооперативне зреалізування інтерсуб'єктивної відповідальності за власне і суспільне життя. Невизначене перспективне майбутнє має пріоритет перед сучасним простором діяльності “тут-і-тепер”. Ризики втрати людиною іманентної моральності і продуктивної кооперативності мають екзогенну природу, що пов'язана з об'єктивними чинниками суспільства ризику, прекаріатизацією, дефіцитом у суцільному раціональності, логіки, інтерсуб'єктивної кооперації, обмежених пізнавальних спрямованості та активності людей. Екзистенційність та онтологічна сутність гри тут оприявнюється бінарно: негативно – через слабкість окремих осіб утримуватися від малопродуктивної спекуляції на подіях, які неможливо передбачити, позитивно – у розвивальних потенціалах гри через формування та удосконалення протягом життя мотиваційної та операційної спроможностей.

Завдяки ігровій організації суспільного практикування класична парадигма “буття визначає свідомість” у сучасному світі втрачає сенс і актуальність. Водночас якість людського життя визначають свідомість, знання та інформація, структура і потенціали яких мають каскадну структуру (каскад субординації), тому життєдіяльність успішного суб'єкта відбувається таксономійно від упорядкованої індивідуальної цілісності, через подальші самостабілізацію, самоорганізацію до системної ієрархізації зовнішніх соціальних відносин людини і спільнот. Без забезпечення попередньої ланки каскаду субординацій наступна буде дефіцитарною, як й загальна екзистенційна сповненість повсякдення суб'єкта. Цей процес відповідає змісту і логіці змін домінування провідних видів діяльності у розвитку особи. Криза підліткового віку є найгострішою, тому що супроводжує низку статевих, гендерних і статусно-рольових змін у життєдіяльності суб'єкта. Молодь найчастіше стає жертвою прекаріатизації.

Невизначеність є інтелігібельним та імперичним конструктором, принципом науки постнекласичного типу раціональності. Ступінь невизначеності чогось відповідає рівню обізнаності, обсягу та якості знання суб'єкта про це. Поняття “ігрова складність” для усіх видів невизначеності є узагальнювальним, фундаментальним та епістемологічно первинним. Психологічна ступінь невизначеності умістовлюється від найпростішого комбінаторного модусу (складність і динаміка очевидного) через проміжний стохастичний модус

(рандомність моделей вибору через ненадійний прогноз факторів і потенціалів) до модусу стратегічно-ігрової невизначеності (об'єктивні та суб'єктивні ускладнення через відсутність інформації). Тому життєдіяльнісні спроможності суб'єкта в умовах невизначеності спроможні проявлятися у два способи: а) у квазі-спосіб “подолання” невизначеності через спроби уникнення актуальної ситуації або імітації її подолання та б) через свідоме посилення контакту із зовнішньосуб'єктивними факторами та подальшої повновагомої кооперативної реалізації внутрішньосуб'єктивних чинників щонайперше засобами психології та математичної теорії ігор. Також в умовах інформаційного суспільства невизначеність має власні комунікативні оприявлення, що відповідають сутності мовно-мовленневої гри і часто постають як мета і засоби сугестії та/чи маніпулювання. Маніпулювання досягається семантичними зсувами, дією метафор та іншими модусами тропів, що зумовлюють у процесах спілкування більшу чи меншу смислову невизначеність.

В умовах соціальної гри формується і розвивається габітус – психологічний концепт, психічне явище та утворення, що, завдяки ігровому моделюванню суб'єктом власної життєдіяльності, забезпечує реалізацію ним соціальної гри як його вродженої культурної й психологічної функції. Габітус набуває свого розв'язкового статусу та інтенсиву завдяки ігровим закономірностям, алгоритмам, зразкам і моделям, що застосовуються у неподільному функціональному поєднанні 1) інтеріоризаційних актів внутрішньосуб'єктивного простору людини, що визначається її ментальними (мислєдіяльнісними) репрезентаціями й опанованими рольовими моделями поведінки, та 2) діяльнісного екстеріоризаційного аспекту особи, що визначаються її акцепторами-диспозиціями дії, програмами потрібного майбутнього та оприявнюються як емпіричні діяльнісні репрезентації. Через габітус два контексти життєдіяльнісного пізнання – внутрішньосуб'єктивний і зовнішньосуб'єктивний – відіграють свої комплементарні завдання у формуванні, функціонуванні та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах повсякдення. Реалізація габітусу відбувається у вигляді репрезентаційної мислєсхеми та відповідного емпірично фіксованого діяння, комплексу репрезентацій, що актуалізується у процесі життєздійснення суб'єкта.

Для формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у невизначеності особливий і канонічний статус засвідчує феномен вчинку. У повсякденні людини наведене формування та функціонування саме через вчинковий генезис і контекст спроможне емпірично відбуватися як один із двох фундаментальних класів ігрових форм – ігроїдів (імітація, імпринтинг та безумовне наслідування референтних моделей) і вчинкової екзистенційної гри (власне вчинок, що організовано на об'єктивних закономірностях гри, включно тих, що доведені математично).

Аналіз наявних та формулювання перспективних психологічних засад формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності доводить, що відповідну теоретичну модель доцільно створювати на методологічних засадах категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії, запропонованої А. В. Фурманом, що включає

рівні/пояси: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Тому авторська теоретична модель містить п’ять рівнів-поясів таксономійної класифікації: 1) рівень феноменів гри, її емпіричних репрезентацій; 2) рівень традиційних/доксичних ігрових завершених сценаріїв; 3) рівень формоутворень гри, що класифікуються за критерієм суспільного спрямування, предметної специфіки гри; 4) рівень ігрових відповідно до критеріїв зв’язку гри з видом певної, передусім провідної, діяльності і 5) рівень ігрових найвищої екзистенційної сили, універсальної сутності гри. Кожний рівень авторської моделі має системотвірний характер. У своїй розвитковій наступності моделювання життєдіяльності – від універсальної сутності гри до релізів, феноменів екзистенційних подій – такі рівні, головню через відповідні системогенні фактори та вузлові регулятивні психосоціальні механізми, моделюють онтогенетичний процес розвитку габітусу суб’єкта та його можливостей ігрового моделювання у актуальних умовах.

Теоретико-прикладну основу дослідницької моделі формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності складає функціоналізм габітусу як генерального внутрішнього вузлового регулятивного механізму наведеного моделювання, що виявляється через взаємодію його первинних або базисних психологічних структур. Першочергово йдеться про сутність, зміст і складники пропріуму людини: тілесне самовідчуття, самоідентифікація, самооцінювання, саморозвиток, раціональне мислення, образ самого себе чи Я-образ, самоусвідомлення та самоспрямованість. Самоспрямованість є параметричною кінцевою стадією та узагальненням розвитку габітусу, його центральним регулятивним, об’єднувальним та системотвірним компонентом. Розвивальні потенціали самоспрямованості формуються, употужнюються та втілюються через похідні психологічні механізми (комунікативні стратегії, тактики і моделі безпосередніх дій). Одночасно генеральним зовнішнім (емпіричним) вузловим регулятивним механізмом обстоюваної теоретичної моделі є ситуація, яка формується залежно від темпоральних й топологічних аспектів життєдіяльності суб’єкта та від повноти задіяння трикомпонентної класифікації видів невизначеності. Як ментальні, так й діяльнісні репрезентації ситуацій розподіляються на такі класи: 1) рутинна (звична) ситуація; 2) очевидна проблемна ситуація; 3) напівочевидна проблемна ситуація; 4) неочевидна проблемна ситуація та 5) невідома проблемна ситуація як повна невизначеність. Ситуації – від рутинних до невідомих – ускладнюються відповідно до наявності і посилення характеристик невизначеності: від комбінаторної невизначеності через стохастичну невизначеність до стратегічно-ігрової невизначеності. Окрім того, запропонована авторська модель охоплює темпоральні і топологічні аспекти ігрового моделювання. Темпоральні удетальнення названого моделювання (комплекс складових екзистенційного каскаду життєдіяльності за рівнями їх субординацій) являє собою: 1) атрибутивну упорядковану цілісність; 2) іманентну психологічну самостабілізацію; 3) вчинкову самоорганізацію та 4) екзистенційно сповнену психосоціальну участь особи у суспільній ієрархізації відносин та інтеракцій. Топологічні деталі ігрового моделювання відображають: а)

внутрішньосуб'єктний простір психодуховної сутності людини; 2) її побутову (звичаєву, рутинну) діяльність; в) учинкове діяння канонічної суб'єктивності та 4) масову комунікацію як вищій рівень унікального вчинення людини, її соціально продуктивної самореалізації як особистості.

У **третьому розділі** «Трансформації габітусу людини у просторі ігрового моделювання її життєдіяльності як суб'єкта в умовах невизначеності» висвітлено багатогранний процес психосоціального розвитку особи через відповідні структурно-функціональні перетворення її габітусу в умовах перманентних життєвих ускладнень й коливань передусім ймовірного генезису. Концептуалізовано онтопсихологічне значення габітусу як результуючого наслідку соціалізації суб'єкта, комплементарного синтезу інтеріоризації його референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації. Також актуалізовано та обґрунтовано доцільність застосування, передусім як методологічних та верифікаційних компонентів наукового апарату психології, формально-логічної, предикативної триплет-системи $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ і закономірностей класифікації математичної теорії ігор. Особливим змістовленням третього розділу є обґрунтування доцільності обрання методологічною основою програми верифікації теоретичної моделі дослідження інтеграції феноменологічного, онтологічного, канонічного вчинкового підходу та функціонального системогенезу.

Сценарії і процеси опанування суб'єктом невизначеністю ситуацій життєдіяльності екзистенційно поєднують з одного боку комфортні й звичні ситуації гри як розваги, спрощеного наuczіння-наслідування, рутинної імітації завзяття або й творчості, з іншого – проблемні ситуації розвитково-спричинювального характеру з ризикованими ймовірнісними обставинами реального повсякдення. Завдяки цьому адаптивно-розвивальний потенціал ігрового моделювання через трансформації габітусу суб'єкта отримує темпорально-топологічний аспект-тензор (часопростір, хронотоп) онтогенетичного ускладнення як атрибутивної умови еволюційного розвитку особи. Психологічні трансформації її габітусу при цьому відбуваються завдяки онтопсихологічним властивостям ігрового моделювання як довкілля одночасно двох планів-вимірів перебігу функціоналів свідомості – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб'єктного, котрі існують за принципами системної взаємної співдії і комплементарності.

Завдяки агентної участі у соціалізації людини її габітусу ігрове моделювання набуває характеру продуктивної програми життєдіяльності суб'єкта, інтегрує та організовує компоненти його психодинамічної системи, забезпечує дескриптивну, прогностичну, нормативну та конструктивно-моделювальну функції психічних процесів, реалізацію ментальних репрезентацій через їх емпіричні оприявлення та відповідний зворотній зв'язок. При цьому габітус окремої людини у своєму генезисі і розвитку організовується і постає передусім як онтопсихологічний програмний комплекс доступних їй моделей дії, стратегій, тактик, актів, функцій-правил відповідно до топологічних і темпоральних закономірностей життєдіяльності. В елементарному онтологічному сенсі габітус системогенетично утворюється та відбувається на предикативній

основі універсальної онтологічної триплет-системи $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ як діяльність суб'єкта (S) відносно об'єкта (O) через ознаку/відношення/дію (R). Ознака/відношення/дія (R) тут реалізується через: а) мислєдїяльність у формі умовиводів, ментальних інтелігібельних репрезентацій, б) вербальних і в) кінематичних праксисів як діяльнісних емпіричних оприявнень. У проблемних ситуаціях, головним чином для власного екзистенційного розвитку, людина вимушена вчинково удосконалювати свої габітуальні потенціали: збільшувати чисельність і якість його компонентів (ментальних репрезентацій, зразків моделей дій), варіативність свобод таких компонентів чи зупинитися на досягнутому, зберігаючи тенденцію до вчинку або, щонайгірше, перманентно редукувати на попередні, більш зручні рівні свого габітуального вдосконалення. Для формування усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єкта вік ранньої юності (від 16 до 21 року) є визначальним.

У вимірах канонічної психології ігрове моделювання постає своєрідним програмним забезпеченням вчинку, створює генетичний діапазон процесів формування поведінки людини від імітаційного модусу ігроїда до вчинкової екзистенційної гри, себто до модусу творчого продуктивного діяння. Якщо ігроїди онтологічно зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії та адаптацію суб'єкта, то вчинкові екзистенційні ігроформи спрямовані на розвиток у нього творчого ставлення до дійсності й видозміну самої дійсності. Значущим вважається й те, що в персоногенезі вчинкова екзистенційна гра стає відрефлексованим (інтеріоризованим) досвідом суб'єкта, габітуальним програмним стереотипом, що тяжіє до ігроїдних репрезентацій. Домінування ігроїдних, імпринтингових форм життєдільнісного практикування спроможне занурювати дорослого в ананкастну спіраль ігрової залежності, ігроманії, гемблінгу. Такі перспективи убезпечуються свідомим обранням пріоритетів інтерсуб'єктивної комунікативної раціональності та, як результат, переважанням спонтанної контрактної (конвенційної) кооперації у взаємодії людей і соціальних систем.

Свій особливий онтопсихологічний зміст і значення для трансформації габітусу людини засвідчують закономірності класифікації математичної теорії ігор. Психокультурний розвиток особистості відбувається на діапазоні від ігор з нульовою сумою до коаліційних (кооперативних) ігор. На підґрунті математичної теорії ігор у репрезентаціях габітусу щонайперше доцільно розрізняти: а) максимінну та б) мінімаксу мотивації й сценарії буттєвості. В межах академічної психології теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максиміну та принцип корисності як загальний системотвірний фактор проблемної ситуації набувають засадничої онтопсихологічної значущості.

Ігрове моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності виявляє свій онтопсихологічний статус, універсальність різновидів, конвенційність у інтеракціях. Також назване моделювання містить потужні потенціали інтеграції комунікативної раціональності, феноменологічного підходу, вчинкового підходу, функціонального системогенезу, парадигми провідної діяльності людини, математичного оптимуму соціальної рівноваги (оптимум В. Парето), закономірностей теорії ігор й методологічної оптики

онтологічного моделювання. Наведені трансдисциплінарні потенціали дозволяють актуалізувати перспективи теорії ігрового моделювання як складової канонічної психології та спроможні виступати як основа її верифікації відповідно до системи критеріїв останньої та наявного у науковому пізнанні верифікаційного статусу онтологічного моделювання.

Концептуальним осерддям пропонованої теорії ігрового моделювання, теоретичним і водночас формалізованим узагальненням адаптивно-розвивальних потенціалу та перспектив названого моделювання життєдіяльності суб'єкта постає його психологічна сигнатура, котра організована як онтологічна модель знаннєвої сфери.

Верифікація теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності має відбуватися шляхом застосування методології онтологічного моделювання у процесі побудови та репрезентації змісту психологічної сигнатури на всіх категорійних рівнях сучасної соціогуманітарної теорії. Така верифікація має забезпечувати дескриптивне, прогностичне й нормотворче функціонування сигнатури, атрибутивну, іманентну транзитивність її змісту на категорійних рівнях “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Узагальнювальним результатом верифікації пропонованої психологічної теорії ігрового моделювання є підтвердження відповідності її епістемологічного наповнення системі методологічно обґрунтованих критеріїв канонічної психології, яка охоплює: 1) вчинковий канон; 2) герменевтичний канон; 3) трансцендентний канон; 4) епістемологічний канон; 5) онтологічний канон; 6) феноменологічний канон; 7) канон екзистенційної активності психологічної сфери людини.

У **четвертому розділі** «Канонічні виміри формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» різнобічно аргументовано, що наведене моделювання, завдяки його виразним атрибутивним контингентним властивостям є одночасно інтелігібельним й емпіричним об'єктом, що складає основу розгляду його психологічної теорії як канонічної. Також концептуалізовано та обґрунтовано методологічні та емпіричні особливості психологічної верифікації об'єктів інтелігібельної реальності й на цій основі означено перспективи онтологічного моделювання як комплексного методу психологічного дослідження таких об'єктів. Наведено зміст та відповідну аргументацію сигнатури психологічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності (рис. 1), що є структурно-функціональним базисом наведеної теорії й побудована як онтологічна модель.

У сучасному науковому пізнанні методологічні розбіжності з-поміж окремими психологічними напрямками щодо нормативів верифікації результатів емпіричних досліджень набули ознак традиційної антиномії, склали основу для критики психології представниками так званих точних наук та їх окремих дисциплін. Наведена проблема має історичний генезис та в умовах розвитку соціогуманітарних дисциплін більше тяжіє до ускладнення, аніж до свого вирішення. Верифікаційна психологічна проблематика передусім пов'язана із домінуванням у психології лабораторно-експериментального методу, пріоритетом причинно-наслідкової моделі наукової раціональності, нехтуванням можливостями експериментальної верифікації психологічних знань на засновках інтелігібельного полідисциплінарного модусу наукового об'єктивізму, а також тенденціями та особливостями розвитку постіндустріального (інформаційного) суспільства і постмодерністської реальності.

Класична натуралістична програма верифікації результатів психологічних досліджень засвідчує дефіцити наукової об'єктивності, коли об'єктами розвідок стають фундаментальні психічні явища соціальної, культурної, інтерсуб'єктивної взаємодії, тобто культурні універсалії, об'єкти одночасно інтелігібельної та емпіричної реальності, котрі мають виразний апріорний характер завдяки розлогої історії наукового пізнання. Якість релевантної і надійної емпіричної верифікації нових психологічних знань таких явищ більшою мірою залежить не стільки від побудови поточного природного чи лабораторного експерименту, скільки від реалістичності онтологічної моделі психологічного поля конкретного психічного чи соціального явища.

Наведені методологічні особливості психологічного конструювання ігрового моделювання життєдіяльності людини об'єктивно ускладнюють зміст та обрання критеріїв дослідження, нормативи репрезентативності емпіричної вибірки, зміст, порядок та протоколи валідної кореляції даних. Тому вказане конструювання має атрибутивно ґрунтуватися на універсальних епістемологічних канонах і нормах наукового пізнання, що, скажімо, реалізується шляхом застосування категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії, яка забезпечує іманентну транзитивність психологічних даних на усіх категорійних рівнях: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”.

Пропонований у дослідженні підхід здатний забезпечити герменевтичну наступність психологічного знання, отримання релевантних результати психологічного дослідження явища ігрового моделювання життєдіяльності особи у його послідовній історико-раціональній емпіричній розгортці. Прагматична актуалізація такого підходу дозволяє враховувати універсальний принцип невизначеності, коли одночасно неможливо емпірично вимірювати статику психічних явищ та їх динаміку. Це стає можливим, якщо психологічне дослідження здійснювати передусім як дескриптивне онтофеноменальне предметне реконструювання (критичне онтологічне моделювання) доступної досліднику наукової інформації.

Об'єктивні методологічні труднощі сучасних систем емпіричної верифікації результатів психологічних розвідок, щонайперше на прикладі проблематики ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, можна

значною мірою подолати застосуванням у статусі і ролі наявних ресурсів онтологічного моделювання як інтегрального засобу новітньої методологічної програми. Основу застосування такої програми складає неklasичний тип наукової раціональності, філософський апріоризм і логіцизм, методологічні позиції аналітичної філософії, принципи, підходи, засоби і нормативи циклічно-психологічного підходу та психологічного пізнання.

Центральну ланку гносеологічної організації продукту застосування модернізованої програми верифікації результатів психологічного дослідження гри та ігрового моделювання узадає універсальна категорійна матриця сучасної соціогуманітарної теорії, що створена та апробована А.В. Фурманом. Змістом й таксономічною побудовою наведеної матриці обґрунтовується атрибутивна, іманентна універсальність й транзитивність наукових даних на усіх категорійних рівнях/поясах: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Тобто мовиться про епістемну, герменевтичну спадкоємність психологічного знання, доступних відомостей про актуальне явище у його культурно-історичній спадкоємній емпіриці; наукове знання, як суцільний досвід наявних та усіх попередніх природничо-наукових фактів, як поточних, так включно й тих, що були зафіксовані й узагальнені усіма попередніми дослідниками усіх відомих часів і навіть тих (у вигляді моделей), що лише прогнозується здобути у якості актуальних, перспективних проєктів мінімум ближнього майбутнього. Наведені закономірності категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії реалізовано у психологічній сигнатурі (онтологічній моделі) обстоюваної теорії ігрового моделювання, базисом якої є п'ять епістемологічних рівнів наукової концептуалізації (універсальне, загальне, особливе, одиничне, конкретне) (рис. 1). При цьому відповідність процедур логічної побудови, належних пояснень та змісту пропонованої тут теорії ігрового моделювання вказаній категорійній матриці, методологічним і технічним закономірностям онтологічного моделювання утворює системну основу верифікації теорії. Процес верифікації останньої відбувається шляхом репрезентації обґрунтованої та релевантної щодо загальнонаукових засад і методології онтологічного моделювання психологічної сигнатури названої теорії як її онтологічного осереддя-моделі.

Зміст теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності розкривається через компоненти її психологічної сигнатури як онтологічної моделі, що системно організовані відповідно до технічних умов онтологічного моделювання та універсальної категорійної матриці повноформатної наукової концептуалізації. Такими порівневими компонентами є: 1) рівень конкретного, одноразового, емпіричного, природничо-наукового факту ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, 2) рівень одиничних оприявнень зазначеного моделювання, що постає у вигляді завершених сценаріїв, сформованих у процесі культурного розвитку людства, в епістемній, культурно-історичній емпіриці наявних та минулих натуралістичних фактів досліджуваного явища, 3) рівень особливих інваріантів ігрового моделювання, що узалежнений від їх суспільного спрямування, різних онтогенетичних умов (вікові спричинення, особливості розвитку людини як особистості, етапів її соціалізації, соціальної та

професійної самореалізації тощо), 4) рівень загальних репрезентацій вказаного моделювання, які розгалужуються за критерієм його зв'язку з видом провідної діяльності і які присутні в кожному факті усієї доступної досліднику ігрової буттєвої емпірики актуального та попереднього культурно-історичного діапазону; 5) рівень універсальних атрибутів ігрового моделювання життєдіяльності особи, що не зумовлені наявною емпірикою і що притаманні будь-якому, навіть суто вірогідному, оприявненню досліджуваного явища.

Результатами дослідження доведено, що кожний рівень психологічної сигнатури теорії має емпіричний системотвірний характер. У своїй генетичній наступності ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта – від найвищої межі ментального усвідомлення його універсальної сутності до щабля його реалізації як емпіричних подій – такі рівні, головним чином через відповідні системотвірні фактори та вузлові регулятивні механізми, моделюють загальний онтогенетичний процес розвитку габітусу суб'єкта та його потенціалів, спроможностей щодо ігрового моделювання в умовах актуального та майбутнього життєздійснення.

У **п'ятому розділі** «Емпіричний праксис канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» описані формовияви наведеного моделювання стосовно аспектів індивіда, соціального та інформаційного аспектів для їх дослідницького осягнення, оперування, інтерпретації, реконструкції й творення як перспективних складових канонічної психології. Наведені описи аргументують емпіричний конструктивізм теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності (рис. 2). Такий конструктивізм формується й відтворюється на ґрунті трансформацій відповідних інтеріоризованих (внутрішніх) ментальних репрезентацій людини як суб'єкта повсякдення у діяльнісній (зовнішній) репрезентації екстеріоризації включно й у межах актуального авторського наукового дискурсу. Водночас лише діяльнісній репрезентації є доступними для емпіричного аналізу актів ігрового моделювання повсякдення особи, набуваючи об'єктивних описових форм та організованостей.

Обширний, різноманітний й динамічний епістемний простір культурних фактів ігрового моделювання утворюється взаємозв'язком внутрішніх та зовнішніх репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності особи в актуальних умовах її екзистенції, культурно-історичним характером такого взаємозв'язку. Такий простір оприявнень чи емпіричних конструктів ігрового моделювання діалектично організовується у загальний для людства шерегапейрон відповідних зразків-патернів-моделей-унормувань. Звичаявим прикладом таких моделей є ігри та ігрові шаблони індивідуальної поведінки різноманітного плану, більшість з яких має розлогу психокультурну історію. Розмаїття можливостей, спрямувань, способів і засобів реалізації окремою особою закономірностей ігрового моделювання, що надаються сучасною масовою комунікацією та постіндустріальним (інформаційним) суспільством, спроможне як підтримувати, так і гальмувати її екзистенційний розвиток як особистості, забезпечувати або спотворювати її психологічне благополуччя.

Найбільшу небезпеку для екзистенційного розвитку і психологічного благополуччя людини створює домінування у її життєдіяльності комерційних

цифрових ігрових форм масової комунікації, пріоритетність соціальної адаптації через ігрові розваги та їх утилітарна спрямованість.

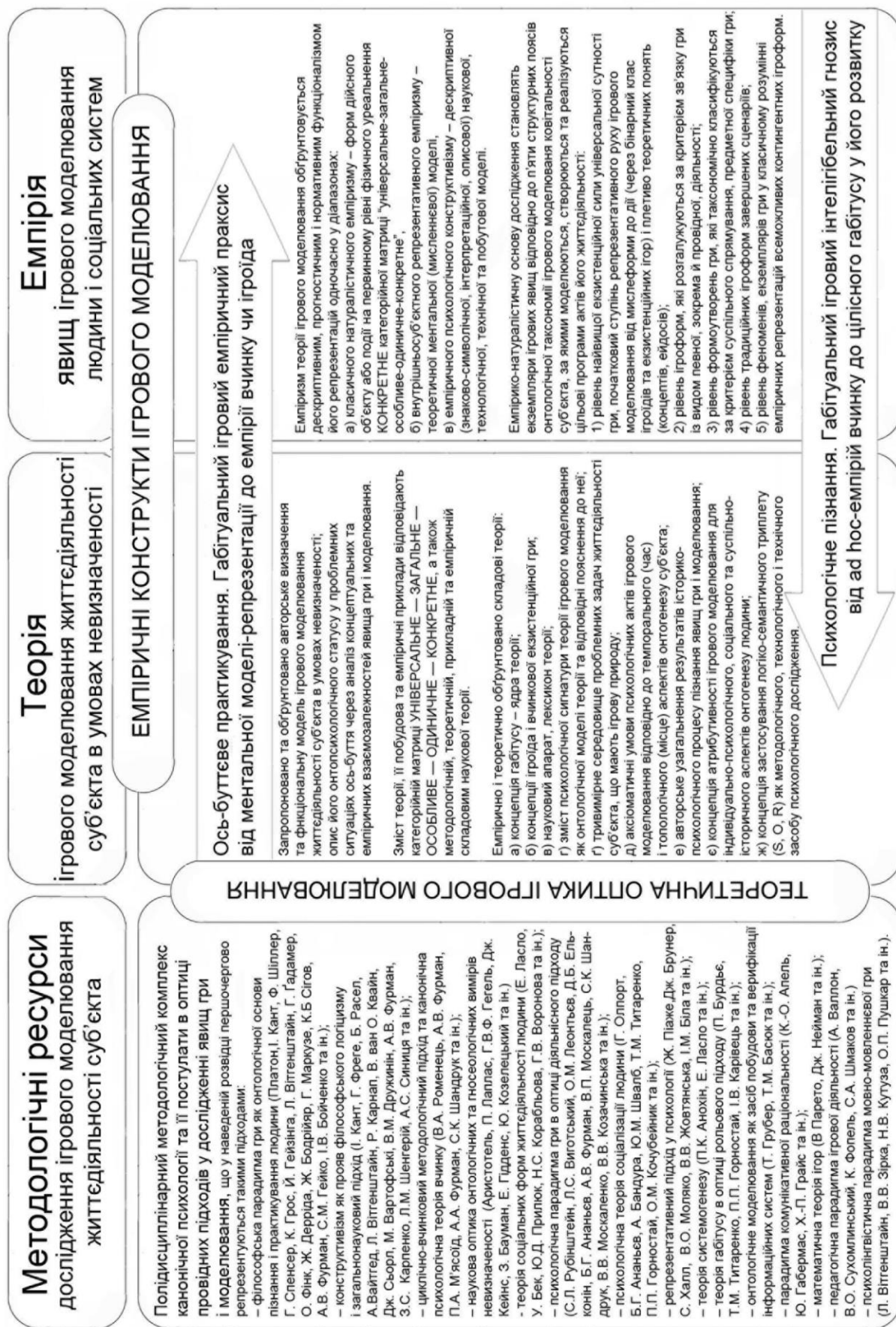


Рис. 2. Емпіричний конструктивізм як спосіб верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Такі обставини спроможні викликати патологічну ігрову залежність психодуховно незрілого суб'єкта, створювати підстави для маніпулювання його свідомістю, для контролю та керування індивідуальною та соціальною поведінкою, приховано спонукаючи поводитися у вигідний для суб'єкта впливу, скажімо комерційного агента, спосіб. Особливу небезпеку становить поширення явища прекаріатизації суспільства.

Емпірична реальність людини й соціальних систем характеризується коаліційними (кооперативними) патернами ігрового моделювання взаємодії, тобто керується взірцями продуктивної співпраці, а не конфліктом. Поширеність стереотипу про домінування у суспільстві конкуренції, про пріоритет егоїстичних способів отримання матеріальних переваг, про презумпцію спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити має декларативний характер і не виступає остаточною програмою або ж й принципом організації життєдіяльності людей та соціальних систем. Міжособистісні, економічні, політичні, культурні тощо стосунки суб'єктів життєдіяльності сутнісно й потенційно є співробітницькими відносинами. У таких відносинах усі учасники можуть, винятково за бажанням та згодою, отримати спільну вигоду без індивідуальної втрати. Життєздійснення суспільства сутнісно й у перспективі має тенденцію до конвенційності, кооперативності, консенсусу, паритетності, що пов'язано з поширенням у соціумі моделей учинкової екзистенційної гри як особистісних конструктів, диспозицій-вразків зреалізування громадян.

Застосування закономірностей ігрового моделювання ковітальності людини засвідчує виразні позитивні перспективи для виробничої й будь-якої іншої продуктивної діяльності колективного характеру (організаційної, корпоративної, освітницької, науково-дослідницької, політичної, міліарної тощо). Такі перспективи залежать передовсім від розуміння керівниками та персоналом організації сутності, логіки і засобів досягнення мети її життєдіяльності через ігровий дизайн здійснення відповідних процесів, станів, подій.

Змагальна конкуренція двох протилежних соціальних тенденцій, глобальних сценаріїв ігрового моделювання прожиття людини, котрі здатні оприявнюватися у ментальних моделях і практикуванні будь-якого суб'єкта, визначає психологічну сутність життєдіяльності сучасного суспільства. Наведені соціальні тенденції складають: 1) прагнення соціального консенсусу, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного благополуччя через загальні для всіх учасників раціональні комунікативні дії та 2) маніпулятивне прагнення окремих осіб свідомо й довільно контролювати та керувати поведінкою інших навколишніх, приховано чи через відкриту конфронтацію спонукаючи їх вести себе у вигідний суб'єкту впливу спосіб на орієнтирах виключно власних егоїстичних мотивів та індивідуальної користі. Переваги зазначеної глобальної тенденції, культурного сценарію моделювання соціальної життєдіяльності залежать від поширеності, повноти та якості суспільної відповідальності всіх за кожного й кожного за всіх завдяки домінуванню співдіяльних форм ігрового моделювання, поширення вчинкових рольових моделей-взірців соціально відповідальної, вітакультурної, продуктивної кооперативної поведінки.

В умовах загострення суспільної конкуренції, що оприявнюється явищами економічного чи збройного протиборства, війни, ігровому моделюванню відповідних систем і процесів як їх формі, способу, моделі динаміки і програмній основі належить виключна релевантність й пріоритетність. Це забезпечується атрибутивною спроможністю такого моделювання діяльності систем протиборства забороняти, призупиняти або мінімізувати ініціативи та активні дії супротивника через свідоме привнесення у його становище нестабільності і невизначеності і через асиметричний вплив на його ресурси у певному місці (топологічний обшир моделювання) та у певний час (темпоральний діапазон). Вказаний вплив відбувається з метою отримання переваги ще до початку безпосереднього зіткнення, забезпечує зменшення власних ризиків і загроз з боку опонента, певний контроль, управління та деактивацію його дій, стимулює примусом опонента до кооперативної взаємодії, мирного співіснування та перманентної відмови від конкуренції.

Особливим засобом ігрового моделювання діяльності в умовах суспільної конкуренції (політичного, збройного протиборства, війни), що емпірично об'єднує три атрибутивні аспекти-форми ігрового інструментарію (вербальна дія, рухова форма, технічне знаряддя), є текст (публікація) як емпірична маніпулятивна репрезентація мовної-мовленнєвої гри. Текст з ознаками маніпулювання (семантичні зсуви, метафори та інші модуси тропів) – це завжди важливий інформаційно-інструментальний засіб конкурентної взаємодії в умовах сучасної масової комунікації й постіндустріального (інформаційного) суспільства. Авторська модель та алгоритм аналізу маніпулятивного потенціалу тексту, здійснюваного на матеріалі явища ігрового моделювання (мовно-мовленнєвої гри) дозволяє виявлення, викриття джерел та інформаційного контенту антиукраїнської спрямованості у просторі дії глобальних соціальних мереж.

Канонічний статус теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності доведено аргументуванням на користь відповідності її положень предметному полю, принципам і критеріям (постулатам) канонічної психології.

ВИСНОВКИ

За результатами проведеного дослідження, підтверджуючи досягнення його мети і завдань, сформулюємо найважливіші узагальнення, закономірності та отримані наукові факти:

1. Показано, що актуальна проблематика ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності займає чільне місце у психології, філософії, математичних дисциплінах, педагогіці, політології, економіці та інших суміжних у предметному відношенні наукових галузях. Вона атрибутивно представлена синтезом поліфеноменальних явищ гри і моделювання, що емпірично розгортаються у двох взаємопов'язаних аспектах-вимірах життєдіяльнісного пізнання й практикування людини: внутрішньосуб'єктному та зовнішньосередовищному. У формуванні, функціонуванні та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах прожиття це реалізується комплементарно і контингентно як фундаментальне екзистенційне

завдання людини. При цьому засадничими аспектами життєво благополучної та психологічно гармонійної людини є: 1) її мотиваційна й діяльнісна (операційна) спроможності до продуктивного аналізу минулого, вправного керування дійсним та результативного моделювання власного майбутнього; 2) онтологічна організація нею власної життєдіяльності як повноцінного суб'єкта, засновки якої складає домінування інтерсуб'єктних орієнтирів, диспозицій; позитивне та відповідальне ставлення до світу, себе та інших людей як до цілого; 3) екзистенційна сповненість зазначеної життєдіяльності незалежно від напруженості, складності, динаміки і невизначеності її умов, що забезпечується вчинком як онтологічним та екзистенційним осередням активності людини і соціальних систем.

2. Розкрито психологічні закономірності невизначеності, яка є загальним зовнішнім системотвірним фактором екзистенції сучасної людини, у загальнонауковому й психологічному сенсі має сутнісні ознаки принципу і постає гносеологічним конструктом науки постнекласичного типу раціональності. Невизначеність виступає найбільш адекватним способом опису сучасного світу та його всеохватним атрибутом. Рівень невизначеності чогось відповідає рівню обізнаності, обсягу та якості знання про це. Для усіх видів невизначеності узагальнювальним, фундаментальним та епістемно початковим теоретичним уявленням є поняття ігрової складності, модусами якої обґрунтовані: 1) комбінаторна невизначеність – складність та динаміка відомих, очевидних умов, аферентацій дійсності; 2) стохастична (ймовірнісна) невизначеність – рандомність моделей вибору, можливого результату через неповну інформацію та недостатньо надійний прогноз та 3) стратегічна (власне ігрова) невизначеність – об'єктивні чи суб'єктивні неочевидність або відсутність інформації про актуальну дійсність.

За наведених умов життєдіяльності людини гра, як генетична основа ігрового моделювання буття суб'єкта постає провідною парадигмою нової соціальної реальності, що відбувається як реалізація особливостей постмодерну та постіндустріального (інформаційного) суспільства. Відбувається актуалізація, посилюється домінування ігрових елементів і чинників у всіх сферах соціального життя. Ігрова діяльність має виразний, специфічний й потужний потенціал розвитку й підтримки змін поведінки у сфері здоров'я, застосування копінг-стратегій та копінг-технік, спрямованих на зменшення, толерантність або усунення стресу та його соціальних тригерів. Водночас гейміфікація суспільних систем та відносин, комерціалізація гри й технічні можливості цифрової медіа-комунікації спроможні стимулювати упросторювання й домінування у життєпоточці людини примітивних ігрових форм імпринтингу, імітації, мімікрійного косплею, шаблонного мислення у ситуаціях невизначеності, на кшталт психологічних патернів “омана гравця” (англ. – gambler's fallacy), “гравець без квитка” (англ. – free rider) та ін.

За окреслених обставин закономірності ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта оприявнюються як атрибути двох конкуруючих психосоціальних тенденцій, глобальних сценаріїв такого моделювання: 1) прагнення соціального консенсусу, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного благополуччя через загальні для всіх учасників раціональні

комунікативні дії та 2) маніпулятивне домагання окремих суб'єктів свідомо й довільно контролювати та керувати поведінкою інших, навколишніх, приховано чи через відкриту конфронтацію спонукаючи їх вести себе у вигідний для автора маніпулятивного впливу спосіб із суто власних егоїстичних мотивів та індивідуальної користі.

Ноетична (мисленнева, інтелігібельна, системомиследіяльнісна) та емпірична діяльнісна здатності суб'єкта до самоорганізації та співорганізації в умовах невизначеності спроможні проявлятися у два способи: 1) квазіспосіб “подолання” невизначеності через спроби уникнення актуальної ситуації або імітації її подолання та 2) усвідоме посилення контакту із зовнішньосуб'єктними факторами (аферентаціями) дійсності та подальшої повновагової реалізації внутрішньосуб'єктних факторів – афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, уміння, навички, світогляд) аспектів готовності та спроможності особи до ретельно змодельованих, упевнених і продуктивних дій.

3. Обґрунтовано, що методологічною основою створення, обґрунтування і верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є онтологічний статус, сучасна семантика і наявні імплементації в науково-освітньому просторі явищ гри і моделювання у складній мозаїці їх поняттєво-категорійних і знаково-символічних засобів дослідницької і конструювальної миследіяльності. Загальнопсихологічну основу теорії ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності утворюють: 1) ідея канонічності вчинку як ключового осередку екзистенційного розвитку суб'єкта у повноті експлікацій принципів і закономірностей психологічної теорії вчинку; 2) соціогуманітарні теорії, концепції та підходи у дослідженні явищ габітусу, соціальних ролей і рольових моделей, 3) психологічні аспекти наукових підходів до пізнання явища гри, передовсім з боку математичної теорії ігор, 4) репрезентаційна теорія психіки та відповідні підходи у соціогуманітаристиці і психології, новітня теорія моделей і моделювання, 5) філософська, психологічна та психолінгвістична теорія мовно-мовленнєвої гри.

4. Завдяки сучасним теоретичним положенням і побудовам (моделі, схеми тощо) створено психологічні концепції наступних гносеологічних конструктів.

Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності – це:

1) універсальна форма учинкової діяльності, ось-буття суб'єкту; неспецифічний психічний процес життєдіяльності людини в реальних умовах соціальної взаємодії, що характеризуються високим когнітивним навантаженням, вірогідністю екзистенційних ускладнень та невизначеністю;

2) габітуальний модус особистісної і соціальної динаміки людини і програмна основа її інтерсуб'єктивної взаємодії через відображення в імпліцитному, згорнутому вигляді психологічних ролей як моделей поведінки, що стосуються очікуваних суб'єктом послідовності та результату дій залежно від актуальної ситуації;

3) спосіб і метод соціалізації людини, провідна функція її габітусу, забезпечення нерозривного, обопільного та взаємогенеруючого поєднання процесів екстеріоризації та інтеріоризації (привласнення та вироблення моделей у

синтезі з продукуванням їх уреальнених, фактичних життєдіяльнісних репрезентацій), що відбуваються за принципами мета-системної співдії і доповнюваності;

4) передумова, матеріал і важливий чинник саморегуляції людини через задіяння ресурсів відтворення нею певної психічної діяльності шляхом штучного утворення умов в актуальній обстановці з метою її дослідження, зміни або подолання.

Функціями ігрового моделювання є дескриптивна, прогностична і нормативна. У життєдіяльності суб'єкта функціоналізм ігрового моделювання посилюється від лише дескриптивної (описової) до функціонально-повновагового триплету (синтез реалізації всіх трьох функцій) залежно від ступеню когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень та життєвої невизначеності, а в підсумку – від екзистенційної сили певної актуальної моделі дій.

За умов загострення суспільної конкуренції, що оприявнюється явищами економічного чи збройного протиборства, війни, ігровому моделюванню відповідних систем і процесів, як їх формі, чи способу, моделі динаміки і програмній основі належить винятково важливі релевантність й пріоритетність. Це забезпечується атрибутивною спроможністю ігрового моделювання діяльності систем протиборства забороняти, призупиняти або мінімізувати ініціативи та активні дії супротивника через свідоме привнесення у його становище нестабільності і невизначеності; а також асиметричний вплив на його ресурси у певному місці (топологічний обшир ігрового моделювання) та у певний час (його темпоральний діапазон). Такий вплив відбувається з метою отримання переваги ще до початку безпосереднього протиборчого зіткнення, зменшення власних ризиків і загроз з боку супротивника, контролю, управління та деактивації його дій, сталого примусу опонента до кооперативної взаємодії, мирного співіснування та перманентної відмови від конкуренції.

5. Доведено, що примітивні ігроформи імітації, імпринтингу та безумовного наслідування референтних моделей і вчинкові форми ігрового моделювання життєдіяльності людини створюють розлогий діапазон репрезентацій ігрового моделювання її життєдіяльності. Такий діапазон емпірично втілюється у функціонування двох фундаментальних класів ігроформ: а) ігроїдів та б) вчинкової екзистенційної гри. Авторськими визначеннями таких класів пропонуються такі:

Ігроїд – це :

1) ігровий модус фінітної та ітеративної природи і репрезентації, що функціонально спрямований на адаптацію суб'єкта, узагальнення, передавання і привласнення ним досвіду соціальної взаємодії, психокультурного досвіду;

2) клас і явище ігрової симуляції, що характеризується фіксованим функціоналом, правилами, сценаріями, стратегіями, обмеженнями, аксіомами, заданими до початку екзистенційно-ігрового дійства;

3) формоутворення виродженої або спрощеної екзистенційної гри;

4) генетичне джерело ігрової залежності людини у ситуації домінування у її життєдіяльності.

Вчинкова екзистенційна гра – це :

1) ігровий модус унікального вчинкового генезису, а саме вчинкова програма життєдіяльності людини з ознаками канонічно довершеного вчинку;

2) клас і явище ігрової екзистенційної творчості, правила і сценарій якого для суб'єкта утворюються у процесі його перебігу навіть якщо таке явище є цілковито ініціативою самого суб'єкта, а невизначеність ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для нього унікальну новизну чи проблемність;

3) генетичне джерело творчого ставлення людини до дійсності.

В онтогенезі розвитку особистості унікальна вчинкова екзистенційна гра за умов її повторення без контексту суспільного прогресу (за винятком гри як передавання соціального досвіду від дорослого до дитини) стає відрефлексованим (інтеріоризованим) досвідом суб'єкта, габітуальним програмним стереотипом, що тяжіє до ігроїдних репрезентацій. Домінування ігроїдних, імпринтингових форм життєдіяльного практикування спроможне занурювати дорослого суб'єкта в ананкастну спіраль ігрової залежності, у тенети ігроманії.

6. Визначено габітус і вчинок об'єднувальними свідомісними концептами теорії ігрового моделювання життєдіяльності людини у актуальному просторі її повсякдення. Габітус розуміється як: 1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психологічне осердя суб'єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей та вчинкової екстеріоризації; 2) принцип, який породжує практики і який підкоряється логіці практикування невизначеності, властивій буденній життєдіяльності суб'єкта; 3) атрибутивний системотвірний агентний компонент ігрового моделювання життєвості суб'єкта в рамках невизначеності як особистісної і соціальної динаміки вчинення та програмної засади його інтерперсональної взаємодії; 4) хронологічно і таксономічно впорядкована множина репрезентацій суб'єкта як структура певного рангу, що в екзистенційному каскаді (упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація соціальних відносин) уточнює межі структури вищого рангу і впорядковує структури нижчого; 5) концепт, що уможливорює аналіз внутрішнього світу особи (ментальних репрезентацій) та її діяльнісного, поведінкового плану (діяльнісні емпіричні репрезентації).

Вчинок розуміється як універсальний й унікальний осередок людської діяльності, що є об'єктивним фактором історичного прогресу, генетичним джерелом синергійного поєднання людини і світу, сутнісним важелем, що детермінує всі форми її життєдіяльності й самозреалізування.

7. Встановлено, що трансформації габітусу відбуваються на засновках ускладнення його структури і процесів відтворення ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, що атрибутивно спрямовується на досягнення суспільнонагомого, інтерсуб'єктивного продуктивного результату життєздійснення і функціонально відбувається як взаємодоповнення афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, уміння, навички) складників готовності та спроможності суб'єкта до рішення брати участь та його безпосередньої творчої активності в актуальній ситуації життєдіяльності. Габітус від народження визначає життєдіяльність людини як суб'єкта та в усіх умовах прожиття удосконалюється і

посилює свій програмний вплив та участь в онтогенезі особистості. Його розвиток відбувається відповідно до структурно-канонічної моделі вчинку.

Через агентну участь габітусу ігрове моделювання набуває характеру продуктивної програми життєдіяльності суб'єкта, інтегрує та організовує його психодинамічну функціональну систему, забезпечує свої дескриптивну, прогностичну і нормативну функції та, як результат, уможлиблює конструктивно-моделювальну структуру рефлексивних процесів, реалізацію ментальних репрезентацій через діяльнісні емпіричні репрезентації.

На підґрунті аргументів математичної теорії ігор в репрезентаціях габітусу, включно й вчинку, доцільно розрізняти: а) максимінну мотивацію та б) мінімаксу-мотивацію. В межах академічної психології теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максиміну, концепт BATNA, критерій оптимальності суспільного добробуту (за В. Парето) і принцип корисності як загальний системотвірний фактор будь-якої проблемної ситуації набувають засадничого онтопсихологічного значення.

8. Наголошено, що в екзистенційній нормі життєдіяльність людини спрямовується на забезпечення діями інтрасуб'єктної відповідальності за власне і суспільне життя. Кооперативність мети, засобів та дій людської вчинкової активності є вихідною позицією для будь-яких процесів життєдіяльнісні будь-якої особи. Невизначене перспективне майбутнє має пріоритет перед сучасним простором діяльності "тут-і-тепер". Ґрунтуючись на тому, що людина від народження є моральною, її морально-етичне спотворення має екзогенну природу. Ця природа пов'язана з об'єктивними чинниками суспільства ризику, процесами прекаріатизації, дефіцитом у суцільному логіки, комунікативної раціональності, інтрасуб'єктивності та кооперації, пізнавальних самоспрямованості та активності людей. Екзистенційний аспект ігрового моделювання ось-буттєвості у процесах морального спотворення людини полягає у тяжінні до азартних ігор через слабкість певних осіб утримуватися від спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити. Тому ігрове моделювання є своєрідним програмним забезпеченням вчинку, котре створює генетичний діапазон процесів формування поведінки людини від імітаційного модусу ігроїда дитини до вчинкової екзистенційної гри – модусу творчої продуктивної дії дорослого. У зазначених аспектах ключову вагомість має соціалізація людини як особистості, що відбувається через канал опанування нею референтними моделями життєдіяльності, що надає їй у подальшому змогу створювати їх самостійно через реалізацію вчинку. Вік ранньої юності має визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єкта, становить термінальну важливість його здатності досягати і зберігати вчинковий фоновий консенсус, що спрямований на кооперативну, спільну взаємовигідну діяльність через застосування ним закономірностей і зразків ігрового моделювання. Криза підліткового віку – одна з найгостріших серед криз, котрі супроводжують життєактивність суб'єкта в еволюційному розрізі ось-буття та з високою вірогідністю призводять до ігрової залежності та прекаріатизації.

9. Встановлено, що емпіричні оприявлення ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності відбуваються як репрезентації. Репрезентація такого типу моделювання – це: 1) універсальне прагматичне

атрибутивне явище життєдіяльності суб'єкта і неспецифічне психічне утворення; 2) складова габітусу людини та спосіб її життєздійснення, що відбувається одночасно у двох комплементарних вимірах: а) у внутрішньосуб'єктному просторі особи як ментальний, перцептивний та семіотичний образ-модель події, що мала місце у її практичному досвіді в минулому (інтеріоризована ментальна репрезентація) та б) у зовнішньому діяльнісному вимірі як диспозиційний концепт, ментальний образ-акцептор-програма потрібного майбутнього, що на підґрунті досвіду та актуальної ситуації моделює і забезпечує фізичне відтворення суб'єктом можливого і необхідного з метою продуктивного керівництва власною поведінкою, забезпечення соціальної адаптації, виживання і розвитку (діялісна емпірична репрезентація екстеріоризації). Тому, відповідно до своєї таксономічної організації (від ментальної до діялісної), репрезентації ігрового моделювання у ситуації невизначеності першочергово поділяються на два класи: 1) клас інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду і культури, диспозиції, зміст внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і 2) клас діялісних емпіричних репрезентацій екстеріоризації (уявлені фізичні, кінетичні та вербальні (мовленнєві) явища свідомого життєдіяння людини).

10. Обґрунтовано, що теоретична модель психологічних механізмів формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності у своїй першооснові містить універсальну категорійну матрицю сучасної соціогуманітарної теорії (створена та апробована А.В. Фурманом). Наведена матриця забезпечує атрибутивну, іманентну транзитивність наукових даних на таких категорійних рівнях/поясах: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Відповідно до змісту наведеної матриці теоретична модель охоплює п'ять рівнів-поясів таксономічної класифікації: 1) рівень феноменів, екземплярів гри (у класичному розумінні емпіричних репрезентацій ігроформ); 2) рівень традиційних ігроформ як завершених сценаріїв; 3) рівень формоутворень гри, які таксономічно рубрикуються за критерієм суспільного спрямування, предметної специфіки гри; 4) рівень ігроформ, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом певної, включно провідної, діяльності і 5) рівень найвищої екзистенційної сили універсальної сутності гри, тобто відпочатковий рівень репрезентативного руху ігрового моделювання від мислеформи до вчинкової дії через бінарний клас ігроїдів та канонічної екзистенційної гри, множин привласнених суб'єктом упродовж його соціалізації відповідних теоретичних понять (концептів, уявлень, ейдосів).

Кожний рівень теоретичної моделі має системотвірний характер. У генетичній наступності моделювання життєдіяльності – від щабля універсальної сутності гри та ігрового моделювання до ступеня екземплярів, феноменів екзистенційних подій – такі рівні через відповідні системотвірні фактори та вузлові регулятивні механізми моделюють онтогенетичний процес розвитку габітусу суб'єкта та його можливостей ігрового моделювання в умовах актуальної ковітальності.

11. Доведено, що зовнішньосередовищний кластер теоретичної моделі формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності

суб'єкта в умовах невизначеності складеться з темпоральних і топологічних аспектів названого моделювання. Темпоральними аспектами (інтервали темпорального діапазону) ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності, що таксономічно організовані як складові екзистенційного каскаду діяння за рівнями їх субординацій, є: 1) атрибутивна упорядкована цілісність суб'єкта, 2) його іманентна психологічна само стабілізація, 3) вчинкова самоорганізація та 4) екзистенційно сповнена психосоціальна участь у суспільній ієрархізації відносин та інтеракцій.

Топологічні аспекти (маркери топологічного обширу) ігрового моделювання життєдіяльності суб'єктів в умовах невизначеності представлені рівнями екзистенції людини: 1) внутрішньосуб'єктним простором її духовної сутності, 2) побутовою (звичаєвою, рутинною) діяльною поведінкою суб'єкта; 3) його вчинковою діяльністю (мислевчиненням) та 4) масовою комунікацією, себто найвищим рівнем унікальної діяльності, соціально продуктивної самореалізації людини як особистості та індивідуальності.

12. Встановлено, що інтегральна психологічна теорія ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності презентована як знаннєвий комплекс онтологічно організованої психологічної інформації, що створена на засадах психологічної сигнатури (онтологічної моделі) наведеної теорії та супроводжується гносеологічними концептами та емпіричними зразками ігрового моделювання життєздійснення особистості в індивідуальному, соціальному і суто знаннєвому аспектах прожиття.

Особливості емпіричної верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у часопросторі невизначеності пов'язані з тим, що в умовах домінування у психології лабораторно-експериментального методу і лінійної причинно-наслідкової (каузальної) моделі наукової раціональності неможливо якісно верифікувати результати дослідження психологічних явищ соціальної, культурної, інтерсуб'єктивної взаємодії та виразно контингентної природи. Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є таким явищем. Тому інструментом психологічної верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності доцільно обрати синтез феноменологічного підходу, функціонального системогенезу і формально-онтологічного підходу (онтологічного моделювання) як універсальних загально-наукових методологічних осередків, кожен з яких має відповідні (передовсім поняттєво-категорійні й структурно-функціональні) ресурси і засоби ефективної мислєдіяльності.

Надійним методолого-інструментальним базисом побудови та верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у невизначеному й складному повсякденні виступають 1) універсальна категорійна матриця сучасної соціогуманітарної теорії (А.В. Фурман) та 2) критерії (постулати) канонічної психології. Психологічна сигнатура (онтологічна модель) наведеної теорії відповідає ознакам канонічного статусу згідно із критеріями канонічної психології.

Психологічна сигнатура теорії ігрового моделювання як її онтологічна модель – це:

1) об'єднане у суцільну модель-матрицю позначення особливої якості поліфеномену ігрового моделювання, що відрізняє його у шеругу інших подібних поліфеноменів та полегшує його розпізнавання;

2) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-значеннєвих складників, що організують смисловий простір ігрового моделювання як психосоціального феномену;

3) опис-позначення способу прагматичного використання ігрового моделювання як суб'єктної програми психосоціальної адаптації та екзистенційного розвитку людини в актуальних умовах її життєдіяльності; описове позначення екзистенційної правильності здійснення процесу життєреалізування особи.

Узагальнюючим результатом верифікації психологічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є підтвердження відповідності її змісту системі методологічних критеріїв канонічної психології, яка охоплює: 1) вчинковий канон; 2) герменевтичний канон; 3) трансцендентний канон; 4) епістемологічний канон; 5) онтологічний канон; 6) феноменологічний канон; 7) канон екзистенційної активності психологічної сфери людини.

13. У межах запропонованої теорії доведено, що генеральним внутрішнім психологічним вузловим регулятивним механізмом ігрового моделювання життєдіяльності є габітус, який виявляється через взаємодію своїх первинних або базисних психологічних структур (механізмів) (тілесне самовідчуття, самоідентифікація, самооціювання, саморозвиток, раціональне мислення, образ самого себе, Я-образ, самоусвідомлення та самоспрямованість – кінцева стадія розвитку габітусу, його центральний, об'єднуювальний та системотвірний компонент) та похідних психологічних структур як удіяльнених механізмів (комунікативних стратегій, тактик і моделей безпосередніх дій тощо).

Генеральним (зовнішнім, емпіричним) вузловим регулятивним механізмом ігрового моделювання життєдіяльності є ситуація, яка формується залежно від темпоральних й топологічних аспектів ковітальної активності суб'єкта, а також пояснюється трикомпонентною класифікацією видів невизначеності, модусами ігрової складності. При цьому як ментальні, так й діяльнісні репрезентації ігрового моделювання формуються та реалізуються відповідно до рівнів/модусів ігрової складності із посиленням невизначеності.

14. Показано, що канонічність теорії ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності репрезентується онтопсихологічним статусом, конвенційністю та універсальністю різновидів зазначеного моделювання як експлікацій комунікативної раціональності, феноменологічного підходу (філософія); вчинкового підходу, функціонального системогенезу і парадигматики провідної діяльності людини (психологія); моделі оптимуму соціальної рівноваги і класифікаційних закономірностей ігор (оптимум В. Парето, теорія ігор); формально-онтологічного конструювання (онтологічне моделювання). Перспективи теорії ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності, як програмної складової канонічної психології, аргументовано висвітлені в інтелектуальні проєкції на верифікаційне поле системи критеріїв цього новітнього напрямку розвитку української психології.

15. Розширено наукові уявлення про мовно-мовленнєву гру як поширений феномен ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах загальнодоступної сучасної культури і комунікації. Цей феномен у єдиній системі психологічного пізнання явищ гри та ігрового моделювання виявляється як: 1) засіб сучасної масової культури, 2) атрибут репрезентацій ігрового моделювання у сфері масової комунікації і 3) узагальнений психологічний механізм сугестії та маніпулювання в інтерсуб'єктній взаємодії учасників сучасного соціокультурного простору.

Психологічними механізмами мовно-мовленнєвої гри є семантичні зсуви, метафори та інші модуси тропів, вплив яких на людину відбувається завдяки закону незавершеної дії, ефектам краю, нульової або неповної референції, самовпевненості і натуралістичної омани, особливостям афективного способу мислення, іллокутивної та перлокутивної комунікативних дій.

Емпіричні репрезентації мовно-мовленнєвої гри представлені атрибутивними аспектами-формами ігрового інструментарію – вербальною дією та знаково-символічний виразом. Завдяки цьому такі репрезентації в умовах суспільної конкуренції (політичного, збройного протиборства, війни) тексти (публікації) з ознаками маніпулювання спроможні бути інформаційно-інструментальним засобом конкурентної взаємодії.

Подані в дослідженні авторська модель та алгоритм аналізу маніпулятивного потенціалу тексту, здійснювані на феноменальній плеромі явища мовно-мовленнєвої гри, дають змогу виявляти та викривати у просторі масової комунікації джерела та інформаційний контент антиукраїнської спрямованості.

Перспективи подальших досліджень полягають у поглибленні розуміння психологічних механізмів інтеріоризованих ментальних репрезентацій людини, їх впливу на психічні стани суб'єкта, його психологічне благополуччя, якість резилієнтності в умовах ігрового моделювання індивідуальної та групової діяльності. Також актуальними вважаються завдання психологічної класифікації діяльнісних репрезентацій екстеріоризації ігрового моделювання в умовах невизначеності. Потребує окремого дослідження психологічна проблематика особливостей взаємодії ментальних та емпіричних (діяльнісних) репрезентацій у їх відповідності класам диспозицій (кардинальні диспозиції, центральні диспозиції безпосередніх мотивів актуальної діяльності, вторинні диспозиції на кшталт звичаєвих патернів поведінки). Наукову актуальність також становлять закономірності оприявлення ігроїдних квазіпродуктивних форм активності людини у просторі масової комунікації, як у вищому щаблі унікальної діяльності, соціально продуктивної самореалізації суб'єкта.

В умовах розвитку системи психологічного забезпечення діяльності Збройних Сил України виразну наукову актуальність засвідчує психологічна (психофізіологічна) особливість ігрової діяльності гальмувати та максимально мінімізувати відчуття страху, що ініціює проведення спеціальних психологічних досліджень.

Наукові перспективи мають також наступні аспекти ігрового моделювання життєдіяльності людини: проблематика взаємозв'язків ігрової залежності та явища прекаріатизації суспільства; розробка та верифікація прикладного

інструментарію для класифікації текстів за показниками їх загального маніпулятивного потенціалу від нульової позначки відсутності таких показників до рівня тотальної маніпулятивності тексту; виявлення системних залежностей мінімакс-максимінного критерію, концепту ВАТНА та критерію оптимальності суспільного добробуту (за В. Парето) у проблематиці продуктивності життєдіяльності особи як суб'єкта.

Основні положення дисертації відображено в публікаціях:

Монографія:

1. Хайрулін О.М. Психологія ігрового моделювання соціального життя суб'єкта : монографія. Тернопіль : ЗУНУ. 2021. 404 с.

Розділ колективної монографії:

2. Хайрулін О.М. Методологія ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. *Методологія і психологія гуманітарного пізнання. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана* : кол. моногр. Тернопіль : ТНЕУ. 2019. С. 560–702.

3. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. *Вітакультурна методологія: антологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана* : кол. моногр. А.В.Фурман, А.А. Фурман, О.Я. Шаюк, С.К. Шандрук, Хайрулін О.М., І.С.Ревасевич та ін. Тернопіль : ТНЕУ. 2019. С. 838–858 с.

4. Хайрулін О.М. Світ невизначеності та ігрове моделювання суб'єкта. *Вітакультурна методологія: антологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана* : кол. моногр. А.В.Фурман, А.А. Фурман, О.Я. Шаюк, С.К.Шандрук, Хайрулін О.М., І.С.Ревасевич та ін. Тернопіль. ТНЕУ. 2019. С. 945–952 с.

5. Хайрулін О.М. Ігровий імператив сучасної війни. Рекомендації державним і безпековим суб'єктам щодо модернізації засобів протистояння воєнно-політичним ризикам і загрозам. *Стратегічні комунікації в умовах гібридної війни: погляд від волонтера до науковця* : кол. моногр. В. Азарова та ін.; за заг. ред. Л. Компанцевої. Київ : НА СБУ. 2021. С. 349–371 с.

6. Хайрулін О.М. Ігрові закономірності габітусу людини. *Удосконалення реалізації потенціалу Людини* : кол. моногр. Харків : СГ НТМ «Новий курс». 2023. С. 84–98.

Статті у наукових виданнях, включених до Переліку наукових фахових видань України:

7. Хайрулін О.М. Теорія “фокальної точки” (Т. Шеллінг) та теорія “перспектив” (Д. Канеман) як основа розвитку рефлексивної компетентності українського офіцера. *Вісник Національного університету оборони України*. 2016. № 1. С. 133–139.

8. Хайрулін О.М. Ігрова компетентність командира. *Вісник Національного університету оборони України*. 2019. № 1. С. 135–143.

9. Хайрулін О.М. Інформаційно-психологічна безпека особистості в контексті мовної гри. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 1. С. 107–129.

10. Хайрулін О.М. Ігровий генезис сучасного протиборства у військовій сфері. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 3. С. 115–122.
11. Хайрулін О.М. Функціонально-ігрові закономірності стратагем. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 6. С. 126–135.
12. Хайрулін О.М. Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра”. *Психологія і суспільство*. 2017. № 3. С. 32–50.
13. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності: теоретико-методологічний обрис. *Вітакультурний млин*. 2017. Модуль 19. С. 30–51.
14. Хайрулін О.М. Світ невизначеності та ігрове моделювання суб’єкта (контури дослідницької програми). *Вітакультурний млин*. 2018. Модуль 20. С. 67–75.
15. Хайрулін О.М. Значеннево-смісловий горизонт невизначеності як психологічної категорії. *Психологія і суспільство*. 2017. № 4. С. 56–81.
16. Хайрулін О.М. Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі. *Психологія і суспільство*. 2018. № 1-2. С. 83–108.
17. Хайрулін О.М. Каскад ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта. *Психологія і суспільство*. 2019. № 2. С. 66–97.
18. Хайрулін О.М. Ігровий імператив сучасної війни. *Психологія і суспільство*. 2019. № 3–4. С. 73–94.
19. Хайрулін О.М. Гра як психологічна програма життєдіяльності суб’єкта. *Психологія і суспільство*. 2020. № 4. С. 24–53.
20. Хайрулін О. М. Діапазон розвивального потенціалу гри як суб’єктної програми. *Психологія і суспільство*. 2021. № 1. С. 82–116.
21. Хайрулін О.М. Ігрові аспекти модернізації навчання. *Гуманітарні студії: педагогіка, психологія, філософія*. 2022. Том 13. № 1. С. 133–143.
22. Хайрулін О.М. Габітус як суб’єктна матриця соціальної гри. *Психологія і суспільство*. 2023. № 1. С. 79–101.
23. Хайрулін О.М. Онтологічне моделювання психологічного поля гри. *Психологія і суспільство*. 2023. № 2. С. 106–141.
24. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності людини як предмет психологічного дослідження. *Науковий журнал «Габітус»*. 2024. Вип. 57. С. 73–79.
25. Хайрулін О.М. Репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності людини. *Психологічні перспективи*. 2024. Вип. 43. С. 181–202.
26. Хайрулін О.М. Перспективи теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності як складової канонічної психології. *Журнал сучасної психології*. 2024. № 3 (33). С. 39–50.
27. Хайрулін О.М. Перспективи онтологічного моделювання як засобу верифікації результатів психологічного дослідження (на прикладі вивчення явищ гри). *Психологічні перспективи*. 2024. Вип. 44. С. 181–202.

Статті у періодичних виданнях, включених до категорії "А"

Переліку наукових фахових видань України, або у закордонних виданнях, проіндексованих у базах даних Web of Science Core Collection та/або Scopus:

28. Oleg Khairulin, Kateryna Kravchenko, Serhii Danchevskyi, Stanislav Pavlushenko and Larysa Chernobai. Psychological Defense Mechanisms of Military

Service Members as a Personality Stabilization Regulatory System for Combat Mission Effectiveness. *Journal of Military Ethics*, 2023. № 22 (1). Page 72–84. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15027570.2023.2235759> Scopus.

29. Oleg Khairulin, Tatyana Fedotova, Yaroslav Shevchenko, Kateryna Romanenko, Inna Nunyuk. Enhancing Human Capital and Leadership in Public Administration: Training, Growth, and Retention Strategies. *International Journal of Organizational Leadership*. Volume 14, First Special Issue 2025, January 2025, Page 69–82. https://ijol.cikd.ca/article_60798.html Web of Science Core Collection.

30. Oleg Khairulin, Anastasiia Yatsyshyna, Yuliia Asieieva, Hanna Venher, Liudmyla Tsybukh. Character harmonisation in adolescence: psychological profiles, coping strategies and implications for well-being. *Amazonia Investiga*, 14(86), 2025. Page 65–78. <https://doi.org/10.34069/AI/2025.86.02.6> Web of Science Core Collection.

31. Oleg Khairulin, Marianna Zhumbei, Nadiia Buniak, Mykyta Sapohov, Svitlana Parfilova. Enhancing the Educational Process through AI and Gamified Learning. *Metaverse Basic and Applied Research*. 2025; 4:164. <https://doi.org/10.56294/mr2025164> Scopus

Публікації в інших наукових виданнях:

32. Хайрулін О.М. Теорії гри як основа моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. *Актуальні проблеми психологічної та соціальної адаптації в умовах кризового суспільства: збірник наукових праць за мат-ми Всеукраїнського науково-практичного круглого столу (Ірпінь, 24 березня 2017 року)*. Ірпінь : УДФС України. 2017. С. 218–231.

33. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання як засіб підготовки сучасного офіцера. *Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки особистості до виконання завдань в особливих умовах: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 7 червня 2018 року)*. Київ : НУОУ. 2018. С. 236–241.

34. Хайрулін О.М. Гра як психологічний атрибут сучасної масової комунікації. *Шляхи розвитку системи морально-психологічного забезпечення у Збройних Силах України: матеріали наук. семінару (Київ, 28 листопада 2018 року)*. Київ : НУОУ. 2018. С. 189–192.

35. Хайрулін О.М. Психологічні особливості ігрового моделювання діяльності. *Актуальні проблеми психологічного забезпечення професійної діяльності: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 5 грудня 2018 року)*. Київ : КНТЕУ. 2018. С. 35–37.

36. Хайрулін О.М. Ігрова природа стратегічних комунікацій. *Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки особистості до виконання завдань в особливих умовах: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 31 жовтня 2019 року)*. Київ : НУОУ. 2019. С. 286–289.

37. Хайрулін О.М. Мовна гра як засіб інформаційно-психологічного протидіювання. *Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки особистості до виконання завдань в особливих умовах: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 5 листопада 2020 року)*. Київ : НУОУ. 2020. С. 305–309.

38. Хайрулін О.М. Психологічні аспекти мовної гри у маніпулюванні свідомістю. *Забезпечення інформаційної безпеки держави у воєнній сфері: проблеми та шляхи їх вирішення: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 26 листопада 2020 року)*. Київ : НУОУ. 2020. С. 178–181.

39. Хайрулін О.М. Ігрова сутність стратагем. *Філософсько-соціологічні та психолого-педагогічні проблеми підготовки військового професіонала у глобалізованому світі: матеріали науково-практичної конференції (Київ, 11 листопада 2021 року)*. Київ : Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України. 2021. С. 300–302.

40. Хайрулін О.М. Психологічні аспекти мовної гри як засобу впливу на свідомість людини. *Система морально-психологічного забезпечення Збройних Сил України : уроки російсько-української війни: матеріали науково-практичного семінару (Київ, 24 листопада 2022 року)*. Київ : НУОУ. 2022. С. 151–154.

41. Хайрулін О.М. Ігрові аспекти психології життєвого простору особистості. *Психологія життєвого простору особистості в сучасних умовах кризи, глобалізації та цифрової трансформації суспільного життя: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, (Одеса, 14-15 вересня 2023 року)*. Одеса : Міжнародний гуманітарний університет. 2023. С. 313–316.

42. Хайрулін О.М. Перформативний потенціал мовної гри у публічному дискурсі. *Стратегічні комунікації у сфері забезпечення національної безпеки та оборони: проблеми, досвід, перспективи : IV міжнар. наук.-практ. конф., (Київ, 27 вересня 2023 року)*. Київ : НУОУ. 2023. С. 288–291.

43. Хайрулін О.М. Гра як соціально-психологічна програма резильєнтної поведінки людини. *Код щастя українців: соціально-психологічні ресурси життєстійкості: матеріали Третього міжнародного науково-практичного Workshop, (Київ, 28 квітня 2023 року)*. Київ : КНУКіМ. 2023. С. 23–24.

44. Хайрулін О.М. Мовна гра як основа інформаційно-психологічного впливу на людину. *Воєнні конфлікти та техногенні катастрофи: історичні та психологічні наслідки: Збірник тез IV Міжнародної наук. конференції. (Тернопіль, 18-19 квітня 2024 року)*. Тернопіль: ФОП Паляниця В.А. 2024. С. 73–76.

45. Хайрулін О.М. Ігрова природа гібридної війни. *Сучасні досягнення та перспективи науки та освіти : матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції. (Житомир, 4 жовтня 2024 року)*. Житомир : Міжнародний гуманітарний дослідницький центр Research Europe. 2024. С. 221–223.

46. Хайрулін О.М. Перспективи онтологічного моделювання як засобу верифікації результатів психологічного дослідження (на прикладі вивчення гри). *Психосоціальні ресурси особистісного та соціального розвитку в епоху глобалізації : матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (Тернопіль, 1 листопада 2024 року)*. Т.2. Тернопіль : ЗУНУ. 2024. С 55–60.

АНОТАЦІЯ

Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. – Рукопис.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія, історія психології. – Державний

заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського», Одеса, 2025.

У дисертації подано наукову теорію ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, яка надає прикладну структурно-функціональну модель формування, функціонування та розвитку названого моделювання. Соціалізація сучасної людини характеризується динамікою і розмаїттям стимулів, дефіцитом життєвого балансу, екзистенційним перенапруженням психологічної сфери особи. Універсальною формою, способом і методом прожиття запропоновано та обґрунтовано ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Функціями ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта є дескриптивна, прогностична і нормативна. Центральним концепт-ядром теорії є поняття габітусу суб'єкта, який постійно знаходиться у центрі загальної архітектоники й активності функціональної системи особи та унааявлює фундаментальний акцептор самостворення і саморозвитку людини, універсальну корисну модель результату її життєдіяльності. Габітус є агентом і продуктом соціалізації людини, наслідком інтеріоризації нею референтних рольових моделей та психодинамічним осередком екстеріоризації та життєактивності суб'єкта. Розвиток габітусу відбувається відповідно до моделі вчинку та завдяки ігровим закономірностям. Внутрішньосуб'єктний і зовнішньосуб'єктний аспекти життєдіяльності при цьому виконують комплементарні завдання і ролі. Функціоналізм габітусу має телеологічний й контингентний виміри. Інтегровані закономірності гри, моделювання і вчинку визначають атрибути й алгоритми життєдіяльності людини, її розвиток. Насамперед йдеться про сутність і психологічні регулятивні механізми двох фундаментальних та універсальних класів ігроформ, які репрезентуються відповідно концептами вчинкової екзистенційної гри та ігроїда й створюються та взаємодіють комплементарно. Тобто ігроїди становлять численні варіанти формоутворення виродженої, спрощеної екзистенційної гри та/або її імітації, водночас вчинкова екзистенційна гра виникає та розвивається на основі критичних дефіцитів прагматики ігроїдів та актуалізації опозиційних модусів-типів корисності: а) індивідуальної (егоїстичної) корисності та б) суспільно зумовленої інтерсуб'єктивної (кооперативної, коаліційної) корисності. Для ігрового моделювання життєдіяльності людини корисність є універсальним мотиваційним системотвірним фактором. Запропоновано та аргументовано типологію репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, яка має таксономічну структуру та включає: 1) клас інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду, диспозиції, зміст внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і 2) клас діяльнісних репрезентацій екстеріоризації (унааявлені фізичні, кінетичні та вербальні явища свідомої життєдіяльності людини). Методологічну основу розробки й верифікації теорії складає філософський апріоризм і логіцизм, аналітична філософія, положення про єдність процесу та результату пізнання, теорії гри, моделювання та вчинку. Базисом структури наукової моделі (сигнатури) обрано категорійну матрицю сучасної соціогуманітарної теорії, що забезпечує універсальність й транзитивність наукових даних на п'яти

категорійних рівнях/поясах емпірично обґрунтованого теоретизування: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Наукову модель теорії збудовано та верифіковано на засадах онтологічного моделювання, математичної теорії ігор та результатах виявлення психологічної сутності полідисциплінарного наукового пізнання емпіричних упереджень ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності.

Ключові слова: суб’єкт, життєдіяльність, гра, моделювання, невизначеність, габітус, репрезентація, вчинок, соціалізація, роль, регулятивні механізми, механізми психологічного захисту, копінг-стратегії, психічний розвиток, гейміфікація, ед’ютейнмент.

Khairulin O.M. Game modeling of human vital activity in condition’s of uncertainty. – Manuscript.

Thesis for obtaining Doctor's degree in psychology, specialty 19.00.01 – general psychology, history of psychology. State Institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K.D. Ushinsky», Odessa, 2025.

The dissertation presents a scientific theory of game modeling of the subject's life activities in conditions of uncertainty, which provides a structural and functional system for the formation, functioning and development of named modeling. Due to the dominance of existential uncertainty, postmodern culture, the features of the VUCA world and the information (post-industrial) society, the modern world has acquired gaming, entertainment, imprinting and imitation features. Human socialization occurs in circumstances of dynamics and diversity of social stimuli and deficit of life balance, existential overstrain of the psychological sphere of the person. Game modeling of the subject's life activity in conditions of uncertainty is proposed and substantiated as a universal form, way and method of living under such conditions. The functions of game modeling of the subject's life activity are descriptive, prognostic and normative. The central conceptual core of the proposed theory is the concept of the subject's habitus. The subject's habitus from the moment of his birth is constantly at the center of the general architectonics and activity of the functional system of the person and represents a universal acceptor of self-creation and self-development of a person, a useful model of the result of his life activity. The habitus is a product of human socialization, the resulting consequence of his internalization of reference role models and a psychodynamic environment that sets the direction and rhythm of the subject's life activity. Habitus agentically manages the individual and social development of a person. The development of habitus occurs in accordance with the model of action. Habitus acquires its development due to game patterns, algorithms, samples and models used in the inseparable functional combination of interiorization and the activity aspect of the person, the processes of its exteriorization. The intra-subjective and extra-subjective aspects of life-activity cognition perform complementary tasks and roles in the formation, functioning and development of the game modeling of the subject's life realization in the current conditions of life. The functionalism of habitus has a teleological dimension, a contingent promising future. The methodological basis for the development and verification of the theory is philosophical apriorism and logicism, analytical philosophy, the proposition about the unity of the process and result of

cognition, game theory, modeling and action, their existential and epistemological universality, and the ontological dependence of theoretical and empirical multidisciplinary research. Thanks to the synthesis of the laws of game, modeling and action, the affective-motivational and operational-technical aspects of the social subject in each situation of human life create a complete autopoietic complex of internalized mental representations and activity representations of exteriorization. This is formed, occurs and develops on the basis of the subject's habitus relevant at the moment of the situation, such as the situation, program, social action and experience of the subject in expanding his life space. Integrated regularities of game, modeling, and action determine the attributes and algorithms of human life and its development. First of all, we are talking about the essence and psychological regulatory mechanisms of two fundamental and universal classes of game forms, which are represented by the concepts of action existential game and gameoid, respectively. The aspect of usefulness is a universal motivational factor in the game modeling of human life activities and consists of two types: a) individual (selfish) usefulness and b) socially conditioned intersubjective (cooperative, coalition) usefulness. The basis for constructing a theoretical model of the formation, functioning and development of game modeling of the subject's life activity in conditions of uncertainty is the categorical matrix of modern socio-humanitarian theory. Such a matrix provides attributive, immanent transitivity of scientific data at five categorical levels/zones of theorizing: "concrete", "unique", "special", "general" and "universal". A feature of the theory of game modeling is its justification on the basis of the modern perspective methodology of ontological modeling. The theoretical model is accordingly built on the binary application of the logical-semantic triplet ($\langle S, O, R \rangle$): as 1) a hermeneutic tool and psychological mechanism for analyzing the components of the theoretical model of game modeling of the subject's life in conditions of uncertainty and constructing such a model and 2) as a basic methodological scheme-structure that ensures the implementation of the ontological modeling method in the given study and its verification at the systemic level of theorizing. The study proposes and argues the attribution of language (speech) game for psychological scientific discourse.

Key words: subject, vital activity, game, modeling, uncertainty, habitus, representation, act, socialisation, role, regulatory mechanisms, psychological defense mechanisms, coping strategies, mental development, gamification, edutainment.