

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

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ХАЙРУЛІН ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ

УДК:159.9.016.5 (477)

ДИСЕРТАЦІЯ

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

19.00.01 – загальна психологія, історія психології

053 – Психологія

Подається на здобуття наукового ступеня доктора наук. Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ Хайрулін О.М.

Науковий консультант

Фурман Анатолій Васильович,
доктор психологічних наук, професор,
професор кафедри психології
та соціальної роботи Західноукраїнського
національного університету

Одеса – 2025

АНОТАЦІЯ

Хайрулін О. М. Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології (053 – Психологія). – Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського». – Одеса, 2025.

У дисертації подано наукову теорію, що надає структурно-функціональну інтерпретацію процесів формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, яка відбувається в умовах екзистенційної невизначеності, посиленої особливостями епохи постмодерну, перманентним впливом ознак VUCA-світу та інформаційного (постіндустріального) суспільства. Актуальність обраного дискурсу пов'язана з тим, що наведені умови одночасно пропонують людині як колоритний діапазон засобів для власної самореалізації, так і накладають на її життєдіяльність розмаїту мережу ймовірних, часто випадкових, ситуацій. Такі ситуації містять потужні потенціали особистісного розвитку, але не гарантують його легкості, безпеку, простоту й беззаперечність. Завдяки домінуванню культури постмодерну сучасний світ усе більше набуває ігрових, розважальних, імпринтингових та імітаційних ознак. Соціалізація людини, нерозривне, обопільне та взаємогенеруюче поєднання процесів її екстеріоризації та інтеріоризації атрибутивно відбувається в обставинах підвищеної складності, динаміки і розмаїття соціальних стимулів й дефіциту життєвого балансу, що призводить до перманентного екзистенційного перенапруження психологічної сфери особи. При цьому і дійсність, і індивідуальний спосіб її прогнозування, моделювання і прожиття постають як вихідні системотвірні цінності сучасного суб'єкта життєдіяльності.

У дисертації запропоновано та обґрунтовано авторське визначення ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Ігрове моделювання – 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 життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є дескриптивна, прогностична і нормативна. Функціоналізм ігрового моделювання посилюється лише від дескриптивної (описової) до повнофункціональної тріади (реалізація всіх трьох функцій) залежно від ступеню когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень та життєвої невизначеності, а у підсумку – від екзистенційної сили певної моделі вчинкової дії.

Центральним концепт-ядром пропонованої нами теорії є поняття габітусу суб'єкта – фундаментального психологічного концепту, психічного явища і утворення, що через ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта забезпечує

реалізацію таким суб'єктом соціальної гри як його вродженої культурної й психічної функції та узмістовлюється наступним шерогом визначень.

Габітус – це:

1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психічне осердя суб'єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації;

2) принцип, який породжує практики і який підкоряється логіці практикування невизначеності, властивій повсякденню життєактивності особи;

3) атрибутивний, системотвірний, агентний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як особистісної і соціальної динаміки та програмної основи його міжособистої 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 діяльнісний, поведінковий план (діяльнісні емпіричні репрезентації).

Позаяк габітус суб'єкта від моменту його народження постійно знаходиться у центрі загальної архітекτονіки й активності функціональної системи особи та він являє собою універсальний акцептор самостворення і саморозвитку людини, містить перманентно актуальну корисну модель результату її життєдіяльності. Як продукт соціалізації людини, результуючий наслідок інтеріоризації нею референтних рольових моделей та одночасно психодинамічне осереддя, що задає напрямок і ритм життєактивності суб'єкта, габітус агентно керує його індивідуальним й соціальним розвитком. Розвиток самого габітусу відбувається відповідно до моделі вчинку.

Таким чином, завдяки габітусу здійснюється моделювання минулого, дійсного й майбутнього на рівні феномену, причому внутрішньо суб'єктне тут не відокремлене від зовнішньосуб'єктного, інтеріоризація від екстеріоризації.

Габітус набуває свого розвитку завдяки ігровим закономірностям, алгоритмам, зразкам і моделям, що застосовуються в нерозривному функціональному поєднанні: 1) інтеріоризації, власне внутрішньо суб'єктного простору людини, що визначається її ментальними репрезентаціями й опанованими рольовими моделями поведінки та 2) діяльнісного аспекту особи, процесів її екстеріоризації, що спричиняються диспозиційними концептами дії, ментальними образами-акцепторами-програмами потрібного майбутнього. Так два аспекти життєдіяльнісного пізнання – внутрішньо суб'єктний і зовнішньосуб'єктний – відіграють свої взаємодоповнювальні, комплементарні завдання і ролі у формуванні, функціонуванні та розвитку ігрового моделювання життєреалізування суб'єкта в актуальних умовах прожиття.

У загальнофілософському плані наведена у дослідженні наукова позиція пізнання ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності спирається, з одного боку, на філософський апіоризм і логіцизм, методологічні позиції аналітичної філософії, а з другого – на положення про єдність результату і процесу пізнання, їх універсальність, екзистенційний атрибутизм та органічне задіяння до цілісної життєдіяльності соціалізованого індивіда. Як суто психологічний дискурс дослідження також має два вихідні джерела, спираючись як на канонічну теорію вчинку, так і на низку результатів теоретичних та емпіричних полідисциплінарних досліджень, що, головне завдяки інтелігібельному й емпіричному характеру явища гри, мають виразні та певним чином аксіоматичні сутність, зміст і функціоналізм.

Дослідження базується також на полідисциплінарній сутності його базових психологічних упередметнень: гри, невизначеності, моделювання, габітусу, зовнішніх (діяльнісних, знаково-символічних) та внутрішніх (ментальних) репрезентацій, ролі, корисності, рівноваги, мовної (мовленнєвої) гри. Наведені упередметнення мають виразний епістемологічний характер, позаяк в історичному плані їх наукове вивчення розвивалося через взаємодію спочатку донаукових інтенцій пізнання й, у подальшому, наукових теоретичних у змістовленні з конкретними емпіричними об'єктами, феноменами *hic et nunc* (тут-і-тепер),

екземплярами актуальної історичної реальності; через індуктивний та дедуктивний пошук від емпіричного до інтелігібельного, “від конкретного до універсального” і навпаки. Такий процес розвитку психологічного і загально-наукового пізнання сьогодні повновагомо втілюється у становленні та упросторюванні постнекласичного типу наукового теоретизування. Постнекласичний спосіб формування висновків за визначенням є проблемним, ймовірнісним і гіпотетичним. Водночас на відміну від класичного аналітичного умовиводу, який першочергово залежить від актуальної на час проведення дослідження психологічної методології та її наукового апарату (передовсім провідних парадигм та глосарію), постнекласичний висновок вибудується у спосіб, який забезпечує одночасно: а) діяхронний (історична динаміка трансформацій психологічних теорій певної проблемної сфери) та синхронний (емпіричне сьогодення актуальних психологічних розвідок) аспекти історико-психологічного розгортання процесу пізнання, б) пріоритети інтерсуб’єктивності порівняно із суб’єктивністю та презумпцію цінностей інтерсуб’єктивної спільноти порівняно з догмами тоталітарного суспільства, в) здатність до безпосереднього теоретичного й прикладного застосування як у персональній історії певної особи, так і в історії нації й навіть усього людства.

Не менш важливим у запропонованому дискурсі є зв’язок ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта з її афективно-мотиваційними та операційно-технічними аспектами, позаяк саме ці компоненти особистості здебільшого становлять основу механіки соціокультурного розвитку людини. Завдяки синтезу закономірностей гри і моделювання такі аспекти у певному ситуативному моменті прожиття людини створюють завершений аутопоезисний комплекс інтеріоризованих ментальних репрезентацій (диспозиційних програм дій) та самих дій (діяльнісних репрезентацій екстеріоризації відповідно до аферентацій поточної ситуації). Важливо також, що наведений зв’язок формується і розвивається на засновках актуального на момент ситуації габітусу суб’єкта як формоутворення канонічної кватерної структури вчинку, тобто одночасно як ситуація, програма, соціальна дія та досвід суб’єкта у розширенні

його життєвого простору. Це видається необхідним елементом для виживання та еволюційного розвитку особи як у філогенезі поступу культури та цивілізації, так і в онтогенезі індивідуального зростання певної людини.

Водночас те, що габітус є одночасно агентом, засобом, програмою життєдіяльності, акцептором її результату і самим результатом при формуванні та функціонуванні ігрового моделювання життєдіяння людини у проблемних умовах, ще не означає що він завжди і безумовно забезпечує позитивні для суб'єкта перебіг та розв'язання актуальної ситуації здолання ним скрутного стану прожиття. Особливо якщо йдеться про ситуації виняткової для особи екзистенційної вагомості і сили, на зразок подій, що відбуваються як соціальні ситуації розвитку та супроводжуються віковими, індивідуально-типологічними або іншого характеру кризами.

Функціоналізм габітусу має парадоксальний характер, адже охоплює одночасно три екзистенційні виміри: 1) минуле, 2) ситуацію *hic et nunc* та 3) телеологічний вимір, контингентне перспективне майбутнє. Через ситуативне зіставлення інтеріоризованих моделей поведінки, аферентацій актуальної ситуації та контингентно-ймовірних результатів її розв'язання суб'єкт, завдяки опанованим закономірностям гри і вчинку (канони, аксіоми, принципи і стратегії досягнення екзистенційної рівноваги, інтерсуб'єктивної (коаліційної) корисності, інтерсуб'єктивної кооперації на зразок мінімаксу-максиміну) і власними афективно-мотиваційними та операційно-технічними можливостями, діє – кінематично й вербально репрезентує, уявляє власний оптимальний акцептор учинкової дії. Таким чином зовнішньосуб'єктна невизначеність трансформується у внутрішньо-суб'єктний досвід індивідуального розвитку. Екстеріоризація та інтеріоризація комплементарно зливаються у єдиний екзистенційний мегапроцес. Розвиток стає атрибутом й алгоритмом життєдіяльності. В іншому разі, щонайперше під впливом певних об'єктивних умов соціалізації (домінування непереборних ситуацій передовсім у дитинстві і підлітковому віці, дефіцит опанованих продуктивних рольових моделей, збіднілий ноєзис, квола упредметнена інтенційність тощо), функціоналізм габітусу, саме завдяки

онтогенетичним закономірностям гри, стрімко тяжіє до свого фінітно-ітеративного модусу, коли екзистенція людини гальмується, а в разі систематичного домінування об'єктивно небезпечних або суб'єктивно незручних обставин редукує до оптимальних у минулому моделей поведінки. Насамперед йдеться про сутність і психологічні регулятивні механізми двох фундаментальних та універсальних класів ігрових форм: а) гри унікального генезису як програми розвитку, себто вчинкової програми життєдіяльності людини та б) класу ігор, котрі відбуваються як фінітні та ітеративні форми суб'єктної адаптації і є традиційними й звичними ігровими сценаріями на зразок салонних та спортивних ігор, ігор казино або флешмобу. В пропонованій теоретичній моделі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта такі класи репрезентуються концептами вчинкової екзистенційної гри та ігроїда відповідно.

Особливістю побудови теоретичної моделі формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, організації, здійснення та узагальнення результатів її обґрунтування та верифікації є бінарне застосування логіко-семантичного триплету ($\langle S, O, R \rangle$) – елементарної онтологічної абстрактної системи, якою у логіці та царині онтологічного моделювання (онтологічного інжинірингу) позначається онтолого-предикативна тріада $\langle \text{Суб'єкт (S)} - \text{Об'єкт (O)} - \text{Відношення/Дія (R)} \rangle$. У дослідженні логіко-семантичний триплет використовується у двох незалежних за процедурою модусах: 1) як герменевтичний засіб і психологічний механізм аналізу складових теоретичної моделі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності й побудови такої моделі та 2) як базова методологічна схема-структура, що забезпечує реалізацію методу онтологічного моделювання в наведеному дослідженні та його верифікацію на загальносистемному щаблі теоретизування.

Феноменом, який демонструє особливий й донині рандомно представлений у національній психології об'єкт пізнання є мовна (мовленнєва) гра. Результати дослідження ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності репрезентують цей феномен у загальній системі психологічного

пізнання явища гри та ігрового моделювання виявляється як: 1) засіб сучасної масової культури; 2) атрибут репрезентацій ігрового моделювання у сфері масової комунікації і 3) узагальнений психологічний регулятивний механізм сугестії та маніпулювання в інтерсуб'єктній взаємодії учасників сучасного психосоціального простору.

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.

ANNOTATION

Khairulin O. M. Game modeling of human vital activity in condition's of uncertainty. – Qualifying scientific work on the rights of manuscript.

Dissertation for a Candidate Degree in Psychological Sciences specialty 19.00.01 – general psychology; history of psychology (053 – Psychology). – South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky, Odesa, 2024.

The dissertation presents a scientific theory that provides a structural and functional interpretation of the processes of formation, functioning and development of game modeling of the subject's life activities, which takes place in the conditions of existential uncertainty reinforced by the features of the postmodern era, the permanent influence of the features of the VUCA world and the information (post-industrial) society. The relevance of the chosen discourse is related to the fact that the given conditions simultaneously offer a person a colorful range of means for his own self-realization, and impose a diverse network of probable, often random situations on his life. Such situations contain powerful potentials for personal development, but do not promise its ease, safety, simplicity and indisputability. Thanks to the dominance of postmodern culture, the modern world increasingly acquires game, entertainment, imprinting and imitative features. Socialisation of a person, an inseparable, mutual and mutually generating combination of processes of exteriorization and interiorization of a person attributively takes place in conditions of increased complexity, dynamics and

variety of social stimuli and lack of life balance, which leads to permanent existential overstrain of the psychological sphere of a person. At the same time, both the reality and the individual way of its forecasting, modelling and living appear as the initial systemic values of the modern subject of vitality.

The dissertation substantiates and proposes the following definition of game modelling of the subject's life activities in conditions of uncertainty:

1) a universal form of actual activity, the being of the subject; non-specific mental process of a person's vital activity in real conditions of social interaction, characterized by high cognitive load, probability of existential complications and uncertainty;

2) the habitual mode of a person's personal and social dynamics and the programmatic basis of his intersubjective interaction through the reflection in an implicit, collapsed form of psychological roles as models of behavior relating to the sequence and result of actions expected by the subject depending on the current situation;

3) the method and method of human socialisation, the leading function of his habitus, ensuring an inseparable, mutual and mutually generating combination of exteriorization and interiorization processes (appropriation and development of models in synthesis with the production of their realistic, actual vital representations), which take place according to the principles of systemic mutual cooperation and complementarity ;

4) the basis of a person's psychological self-regulation through the reproduction of certain mental activity by the artificial formation of conditions in the actual situation for the purpose of its research, improvement or overcoming.

The functions of game modelling are descriptive, prognostic and normative. The functionality of game modelling increases from only descriptive (descriptive) to a functionally authoritative triplet (implementation of all three functions) depending on the degree of cognitive load, the level of situational complications and life uncertainty, and in the end, the existential power of a certain model of actions.

The central concept-core of the theory is the concept of the habitus of the subject - a psychological concept, phenomenon and formation, which, through game modelling

of the subject's life activity, ensures the realization of the social game by such a subject as his innate cultural and psychological function and is placed as:

1) the universal, matrix psychodynamic structure and psychological core of the subject, the resulting product of his socialisation, internalization of reference role models, and actual exteriorization;

2) the principle that gives rise to practices and which obeys the practical logic of uncertainty inherent in the subject's everyday life;

3) the attributive system-believing agent component of the game modelling of the subject's life activities in conditions of uncertainty as a person's personal and social dynamics and the programmatic basis of his intersubjective interaction;

4) a chronologically and taxonomically ordered set of representations of the subject as a structure of a certain rank, which in the existential cascade (ordered integrity, self-stabilization, self-organization, hierarchization of social relations) clarifies the boundaries of the structure of a higher rank and orders the structures of the higher.

5) a concept that enables the analysis of an individual's inner world (mental representations) and his activity, behavioral plan (activity empirical representations).

Since the habitus of the subject from the moment of his birth is constantly in the center of the general architecture and activity of the functional system of the person, it represents a universal acceptor of self-creation and self-development of a person, contains a permanently relevant useful model of the result of his life activities. As a product of a person's socialisation, the resulting consequence of his internalization of reference role models, and at the same time a psychodynamic medium that sets the direction and rhythm of the subject's life, habitus manages his individual and social development. The development of the habit occurs according to the model of the act.

Thus, thanks to the habitus, the modelling of the past, actual and future is carried out at the level of the phenomenon, and the inner-subject here is not separated from the outer-subject, interiorization from exteriorization. Habitus develops thanks to game laws, algorithms, samples and models, which are used in an inseparable functional combination of 1) internalization, the intra-subject space of a person, which is

determined by his mental representations and mastered role models of behavior and 2) the activity aspect of a person, processes its exteriorization, determined by dispositional concepts of action, mental images-acceptors-programs of the desired future. Thus, two aspects of vital cognition - intra-subjective and external-subjective - play their complementary, complementary tasks and roles in the formation, functioning and development of game modelling of the subject's vital activity in current living conditions.

In general philosophical terms, the scientific position of knowledge of game modelling of the subject's life activity in conditions of uncertainty, presented in the study, is based, on the one hand, on philosophical apriorism and logicism, methodological positions of analytical philosophy, and on the other hand, on the position of the unity of the result and the process of cognition, their universality, existential attributionism and organic inclusion in the individual's integral life activity. As a purely psychological discourse, the research also has two original sources, based on the one hand on the canonical theory of the act, and on the other - on a number of results of theoretical and empirical multidisciplinary studies, which, thanks to the intelligible and empirical nature of the game phenomenon, have an expressive and in a certain way axiomatic essence, content and functionalism.

The research is also based on the multidisciplinary essence of its basic psychological subjects: play, uncertainty, modelling, habitus, external (activity, sign-symbolic) and internal (mental) representations, role, usefulness, balance, language (speech) game. The given objectifications have a distinct epistemological character, since in the historical plan, their scientific research developed through the interaction of initially pre-scientific intentions of knowledge and, later, scientific theoretical premises with concrete empirical objects, *hic et nunc* (here-and-now) phenomena, instances of actual historical reality; through an inductive and deductive search from the empirical to the intelligible, "from the concrete to the universal" and vice versa. Such a process of development of psychological and general scientific knowledge is fully embodied today in the formation and extension of the post-nonclassical type of scientific practice. The post-classical way of forming conclusions is by definition problematic, probabilistic and

hypothetical. At the same time, unlike the classical analytical conclusion, which primarily depends on the psychological methodology and its scientific apparatus relevant at the time of the research (primarily leading paradigms and glossary), the post-classical conclusion is built in a way that simultaneously ensures 1) diachronic (historical dynamics of transformations of psychological theories of a certain problematic sphere) and synchronous (empirical present of actual psychological research) aspects of the historical-psychological process of cognition, 2) priorities of intersubjectivity compared to subjectivity and the presumption of the values of an intersubjective community compared to the dogmas of a totalitarian society, 3) the ability to direct theoretical and applied application both in the personal history of a certain person and in the history of mankind.

No less important in the proposed discourse is the connection between the game modelling of the subject's life activity and its affective-motivational and operational-technical aspects, since it is these components of the personality that mostly form the basis of the mechanics of the socio-cultural development of a person. Thanks to the synthesis of the laws of the game and modelling, such aspects in a certain situational moment of a person's life create a complete autopoiesis complex of internalized mental representations (dispositional action programs) and the actions themselves (activity representations of exteriorization in accordance with the afferentations of the current situation). It is also important that the given connection is formed and developed on the basis of the habitus of the subject relevant at the time of the situation as the formation of the canonical quaternary structure of the act - at the same time as a situation, program, social action and experience of the subject in development. This appears to be a necessary element for the survival and evolutionary development of a person both in the phylogeny of the development of culture and civilization, and in the ontogeny of the individual development of a certain person. At the same time, the fact that the habitus acts simultaneously as an agent, a means, a life program, an acceptor of its result and the result itself in the formation and functioning of the game modelling of a person's life in problematic conditions does not mean that it always and unconditionally provides a positive course and solution for the subject current living situation. Especially if we are

talking about situations of exceptional existential weight and power for the subject, such as events that take place as social situations of development and are accompanied by age-related or other crises.

The functionalism of the habitus has a paradoxical character, because it covers simultaneously three existential dimensions: 1) the past, 2) the *hic et nunc* situation, and 3) the teleological dimension, the contingent prospective future. Due to the situational comparison of internalized models of behavior, afferentations of the current situation and the contingent-probable results of its solution, the subject thanks to the mastered laws of the game and action (canons, axioms, principles and strategies for achieving existential balance, intersubjective (coalition) utility, intersubjective object cooperation like minimax-maximin) and acts with its own affective-motivational and operational-technical capabilities - kinematically and verbally represents, imagines its own optimal acceptor of action. In this way, external-subject uncertainty is transformed into an intra-subjective experience of individual development. Exteriorization and interiorization complementarily merge into one existential process. Development becomes an attribute and algorithm of life. In the opposite case, under the influence of certain objective conditions of socialisation (the dominance of irresistible situations, especially in childhood and adolescence, the lack of mastered productive role models, impoverished noesis, weak objectified intentionality, etc.), the functionalism of habitus precisely thanks to the ontogenetic laws of the game rapidly gravitates towards its finite and iterative mode, when human existence is inhibited, and in the case of systematic dominance of objectively dangerous or subjectively uncomfortable circumstances, it reduces to behavior models that were optimal in the past. First of all, it is about the essence and psychological mechanisms of two fundamental and universal classes of game forms: 1) games of a unique genesis as a development program, an active program of human life and 2) a class of games that take place as finite and iterative forms of subject adaptation and are traditional and familiar games scenarios such as salon and sports games, casino games or flash mobs. In the theoretical model of the game modelling of the subject's life activities, such classes are represented by the concepts of an action-based existential game and a gameroid, respectively. A feature of the

construction of a theoretical model of the formation, functioning and development of game modelling of the subject's life activities in conditions of uncertainty, organization, implementation and generalization of the results of its justification and verification is the binary application of the logical-semantic triplet (S, O, R) - an elementary ontological abstract system, which in the logic and realm of ontological modelling (ontological engineering) denotes the ontological-predicative triad Subject (S) – Object (O) – Relation/Action (R). In the study, the logical-semantic triplet is used in two procedurally independent modes: 1) as a hermeneutic tool and a psychological mechanism for analyzing the components of the theoretical model of the game modelling of the subject's life activities in conditions of uncertainty and the construction of such a model, and 2) as a basic methodological structure that provides an ontological modelling as a method of the above research and its verification at the general system level of theorizing. A phenomenon that demonstrates a special object of cognition that is still randomly presented in national psychology is a language (speech) game. The results of the study of game modelling of the subject's life activity in conditions of uncertainty represent this phenomenon in the general system of psychological cognition of the game phenomenon, primarily as an attribute of game modelling representations in the field of mass communication.

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

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

А) Наукові публікації, які розкривають основний зміст дисертації

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

1. 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.
2. Хайрулін О.М. Ігрова компетентність командира. *Вісник Національного університету оборони України*. 2019. № 1. С. 135–143.
3. Хайрулін О.М. Інформаційно-психологічна безпека особистості в контексті мовної гри. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 1. С. 107–129.
4. Хайрулін О.М. Ігровий генезис сучасного протиборства у воєнній сфері. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 3. С. 115–122.
5. Хайрулін О.М. Функціонально-ігрові закономірності стратагем. *Вісник Національного університету оборони України*. 2021. № 6. С. 126–135.
6. Хайрулін О.М. Теоретико-психологічний аналіз змісту категорійного поняття “гра”. *Психологія і суспільство*. 2017. № 3. С. 32–50.
7. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності: теоретико-методологічний обрис. *Вітакультурний млин*. 2017. Модуль 19. С. 30–51.
8. Хайрулін О.М. Світ невизначеності та ігрове моделювання суб’єкта (контури дослідницької програми). *Вітакультурний млин*. 2018. Модуль 20. С. 67–75.
9. Хайрулін О.М. Значеннєво-смісловий горизонт невизначеності як психологічної категорії. *Психологія і суспільство*. 2017. № 4. С. 56–81.
10. Хайрулін О.М. Психологічні виміри ігрового моделювання у військовій справі. *Психологія і суспільство*. 2018. № 1-2. С. 83–108.
11. Хайрулін О.М. Каскад ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта. *Психологія і суспільство*. 2019. № 2. С. 66–97.
12. Хайрулін О.М. Ігровий імператив сучасної війни. *Психологія і*

суспільство. 2019. № 3–4. С. 73–94. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>

13. Хайрулін О.М. Гра як психологічна програма життєдіяльності суб'єкта. *Психологія і суспільство*. 2020. № 4. С. 24–53. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>

14. Хайрулін О. М. Діапазон розвивального потенціалу гри як суб'єктної програми. *Психологія і суспільство*. 2021. № 1. С. 82–116. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>.

15. Хайрулін О.М. Ігрові аспекти модернізації навчання. *Гуманітарні студії: педагогіка, психологія, філософія*. 2022. Том 13. № 1. С. 133–143. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.04.024>

16. Хайрулін О.М. Габітус як суб'єктна матриця соціальної гри. *Психологія і суспільство*. 2023. № 1. С. 79–101. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2019.03.073>

17. Хайрулін О.М. Онтологічне моделювання психологічного поля гри. *Психологія і суспільство*. 2023. № 2. С. 106–141. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.106>

18. Хайрулін О.М. Ігрове моделювання життєдіяльності людини як предмет психологічного дослідження. *Науковий журнал «Габітус»*. 2024. Вип. 57. С.73–79. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.57.11>

19. Хайрулін О.М. Репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності людини. *Психологічні перспективи*. 2024. Вип. 43. С. 181–202. DOI: <https://doi.org/10.29038/2227-1376-2024-43-kha>

20. 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. DOI: <https://doi.org/10.26661/2310-4368/2024-3-5>

21. 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. DOI: <https://doi.org/10.29038/2227-1376-2024-43-kha>

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

22. 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.

23. 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.

24. 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.

25. Oleg Khairulin, Marianna Zhumbey, 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

Б) Опубліковані праці апробаційного характеру

26. 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.

27. 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.

28. 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.

29. 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.

30. 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.

31. Хайрулін О.М. Мовна гра як засіб інформаційно-психологічного протистояння. *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.

32. 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.

33. Хайрулін О.М. Ігрова сутність стратегем. *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.

34. 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.

35. 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.

36. 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.

37. 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 : КНУКиМ. 2023. С. 23–24.

38. 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 наукової конференції. (Тернопіль, 18-19 квітня 2024 року).* Тернопіль: ФОП Паляниця В.А. 2024. С. 73–76.

39. 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.

40. 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.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	25
 РОЗДІЛ 1. ПОЛІФЕНОМЕН ГРИ ЯК ОСНОВА ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ.....	39
1.1. Зміст загальнонаукового дискурсу гри як культурної основи життєдіяльності людини.....	39
1.2. Поліфеномен гри в оптиці провідних психологічних теорій і концепцій.....	68
1.3. Трансдисциплінарні оази психологічного пізнання гри.....	90
1.4. Універсалізм моделювання як атрибуту гри та сучасного психологічного пізнання життєдіяльності людини.....	112
Висновки до першого розділу.....	127
 РОЗДІЛ 2. РОЗРОБЛЕННЯ ТЕОРЕТИЧНОЇ МОДЕЛІ ФОРМУВАННЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ.....	134
2.1. Екзистенційна структура життєдіяльності повсякдення суб'єкта.....	134
2.2. Психологічна і трансдисциплінарна концептуалізація невизначеності як атрибуту життєдіяльності людини.....	154
2.3. Габітус людини як універсальна психологічна структура ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.....	182
2.4. Психологічна мозаїка репрезентацій габітусу людини.....	209
2.5. Теоретична модель формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.....	227
Висновки до другого розділу	245

РОЗДІЛ 3. ТРАНСФОРМАЦІЇ ГАБІТУСУ ЛЮДИНИ У ПРОСТОРІ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЇЇ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЯК СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ..... 254

3.1. Феноменоменальні аспекти трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання її життєдіяльності як суб'єкта в умовах невизначеності..... 254

3.2. Онтопсихологічні аспекти трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності..... 273

3.3. Програма верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: канонічні психологічні та міждисциплінарні підходи..... 296

Висновки до третього розділу 315

РОЗДІЛ 4. КАНОНІЧНІ ВИМІРИ ФОРМУВАННЯ, ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА РОЗВИТКУ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ..... 321

4.1. Особливості психологічної верифікації об'єктів інтелігібельної реальності..... 321

4.2. Перспективи онтологічного моделювання як комплексного методу психологічного дослідження об'єктів інтелігібельної реальності..... 346

4.3. Психологічна сигнатура теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як онтологічна модель..... 358

Висновки до четвертого розділу 382

РОЗДІЛ 5. ЕМПІРИЧНИЙ ПРАКСИС КАНОНІЧНОЇ ТЕОРІЇ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ..... 386

5.1. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: аспект індивіда..... 386

5.2. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності

суб'єкта в умовах невизначеності: соціальний аспект.....	403
5.3. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: інформаційний аспект.....	420
5.4. Перспективи теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як складової канонічної психології.....	430
Висновки до п'ятого розділу	437
 ВИСНОВКИ.....	 441
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	456

ВСТУП

Актуальність дослідження. Екзистенція сучасного соціалізованого індивіда є об'єктивним віддзеркаленням нової епохи, яка не має релевантних історичних порівнянь. Порубіжжя XX-XXI 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 єдиними адекватними 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.). Сьогодення підтверджує, що такі обставини спроможні перетворювати екзистенцію людини і суспільства на невпинний та нескінченний вирій яскравих, колоритних, але необов'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. Бурдье, Ж. Бодрійяр, 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”.

Дисертант висловлює сердечну вдячність керівництву та колективу Західноукраїнського національного університету Міністерства освіти і науки України, персоналу кафедри психології і соціальної роботи наведеного закладу та персонально доктору психологічних наук, професору Фурману Анатолію Васильовичу за неоціненний внесок у науковий розвиток автора, моральну підтримку, слушні зауваження та корисні поради упродовж підготовки кваліфікаційної наукової роботи.

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 “Медіа”, № 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 узасаднюють 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 розвиткової 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 шereg 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 узаasadнюють 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 ігрових форм: 1) вчинкової екзистенційної гри – ігрових форм унікального генезису як програми розвитку, власне як вчинкової програми життєдіяльності людини та 2) ігрових форм – 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 довершеного вчинку, ігрові форми становлять численні варіанти формоутворення виродженої, спрощеної екзистенційної гри та/або її імітації.

- доведено, що генезис і розвиток ігрових форм людини відбувається відповідно до закономірностей циклічно-вчинкової наукової парадигми, а психологічна структура ігрових форм 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 (уявлені 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 заздалегідь 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 впливам 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 03.04.2025р.), 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.

РОЗДІЛ 1.

ПОЛІФЕНОМЕН ГРИ ЯК ОСНОВА ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

1.1. Зміст загальнонаукового дискурсу гри як культурної основи життєдіяльності людини

Для філософії, соціогуманітарних наукових дисциплін й тих природничих наук, у центрі предметної сфери яких знаходиться людина та її життєдіяльність, дискурс ігрового моделювання такої життєдіяльності усе більше постає як необхідна платформа синтезу релевантних знань про людину з метою їх максимальної прагматизації й виходу на технологічні щаблі застосування. Це обумовлюється самою історією наук, у якій явище *гри* є чи не найбільш прадавнім та емпірично поширеним об'єктом наукового пізнання та одночасно найменш результативно дослідженим поліфеноменом. Водночас *моделювання* як взірцевий інтелігібельний конструкт-ноумен, з античних часів фундаментальний загально-науковий метод і форма повсякденної емпіричної практики людини вивчене настільки результативно, що технічні моделі його імітації (системи штучного інтелекту) здатні ефективно керувати майже чи не усіми аспектами соціального життя людини. Тому концептуально-прагматичний синтез двох засадничих основ життєдіяльності людини – *гри* і *моделювання*, імплікативний перетин цих двох взаємозалежних явищ складає атрибутивну основу того, що завзятий і запопадливий науковець може вважати найдієвішим сучасним інструментарієм психологічного пізнання суб'єктивної дійсності.

У сьогоденні наукового пізнання вихідною позицією, раціональною програмою і сценарієм пошуку й реалізації психологічних засобів продуктивної життєдіяльності сучасного загалу усе більше постає гра – соціокультурний феномен та інтегральний фактор самореалізації людини як суб'єкта, особистості

та індивідуальності у процесі, просторі та часі її філо- та онтогенезу. Ігрова діяльність постає “формою особистісної причетності усупільненого індивіда до світу і характеризує його екзистенційну присутність у цьому світі; водночас саме гра визначає онтофеноменальний вітакультурний формат його психодуховного самоздійснення і вчинкового самозреалізування” [197, с. 102]).

Науково-філософське розуміння гри ґрунтується на її означенні як онтофеноменальної даності широкого кола феноменів (оприявнень, репрезентацій, релізів) життєдіяльності людини й активності тварин, що, як правило, протиставляється утилітарно-практичній діяльності, характеризується переживанням задоволення від самого діяння та надає індивіду можливість самоздійснитися, реалізація чого виходить за рамки соціальних чи квазісоціальних ролей [60; 181]. Загалом у понятійно-категорійному просторі сучасної філософії “гра” є термін, що традиційно позначає форму поведінки тварин і людини, у якій відтворюються характерні ознаки об’єктивно доцільних способів дій, що моделюють стосунки співробітництва або конфлікту між індивідами [Там само].

Одним з перших мислителів, котрий ініціював вивчення гри як феномену, був Геракліт Ефеський (554 - 483 роки до н. е.) За його висновками природа та життя є *griphos* – загадка, а людина повинна її розгадувати, стаючи подібною дитині, що грає в якусь нову гру. Геракліт вважав, що “гармонія складається з протилежностей цілого і нецілого, того, що об’єднується і різноманітного, мелодійного і немелодійного”; “війна [змагання] є батько усього, цар усього”; “вічність – це дитя, яке грає і розставляє шашки: царство [над світом] належить цій дитині” [203, с. 4].

Давньогрецький філософ Платон (427 - 347 роки до н. е.) визначав людину як вигадану іграшку Бога, і це стало найкращим призначенням людини. За філософемою Платона всі люди покликані жити, “граючи у прекрасні ігри”. Мислитель окреслює сакральність явища гри: “Потрібно проводити життя у грі, граючи в певні ігри, влаштовуючи жертвопринесення, співаючи і танцюючи, щоб привабити до себе богів і відбити ворогів, перемігши їх у бою”, вказує на

розвивальну функцію гри: “Людина, яка прагне стати достойною у будь якій справі, повинна з ранніх літ вправлятися, то бавлячись, то всерйоз, у всьому, що того стосується” [203, с. 8].

Розквіт науки Нового часу в XIX та XX століттях подарував світові чисельну кількість наукових розвідок явища гри. Дослідження І. Канта, Ф. Шіллера, Г. Спенсера, К. Гросса, Й. Гейзінги, Ф. Бартлета, Л. Витгенштейна, Л.С. Виготського та його учнів, Дж. Неймана, Г.-Г. Гадамера, О. Фінка, Р. Кайюа, П. Бурдьє, Ж.-Ф. Ліотара, Ж. Бодріяра, Дж. Мак-Доналда, Г. П. Щедровицького, Ю. М. Лотмана, В.А. Роменця, А. В. Фурмана, В. П. Москальця, В. В. Жовтянської, С. К. Шандрука, М.І. Бойченко, Дж. Мак-Гонігал, Дж. Шелла та інших заклали змістовні філософсько-теоретичні підвалини для сучасних прикладних розробок проблематики гри. Водночас розмаїття парадигм та наукових підходів, центром яких став феномен гри, лише підкреслює його складність як об’єкта наукового дослідження.

Український філософ Я.М. Білик в авторському дослідженні [19] узагальнює і наводить фундаментальні висновки філософувань Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера, що підтверджують доцільність та релевантність концептуально-прагматичного синтезу двох засадничих основ життєдіяльності людини – *гри* і *моделювання*. Зокрема, І. Кант визначає гру як *гармонійну основу всіх пізнавальних властивостей людини* [курсив – О. Хайрулін], особливий “життєдайний чинник душі”. Він вважав, що саме сутнісні властивості гри взагалі уможливлюють процес пізнання людиною світу реальності. Позаяк гра здатна гармонізувати всі пізнавальні здібності суб’єкта. Саме ігрові аспекти та прояви дають змогу спрямовувати свідомість особи на предмет пізнання. Також І. Кантом гра розглядалася як основа існування трансцендентальної естетики. Грі, на думку легендарного вченого, притаманні системність і впорядкованість, однак також вона є проявом свободи особистості. Тому її слушно розглядати як медіатор, що поєднує світ суб’єктивного з об’єктивним, так само як і зовнішнього з внутрішнім [19, с. 161, 164].

Я.М. Білик, досліджуючи дискурс гри Ф. Шіллера, наводить його висновок, що *гра фіксує взаємозв'язок сутності та явища*, створює модель взаємодії суб'єкта і дійсності, яка активно освоюється ним та існує для нього. Саме у грі і через гру людина стає особистістю, творить себе та свій світ суб'єктивного, продукуючи реальність найвищого рівня ("естетичну видимість"), організує цивілізоване суспільство ("естетичне суспільство"). Оскільки гра є провідним засобів набуття особистістю втраченої цілісності, яка, на думку Ф. Шіллера, порушується у хронотопах існування, вона постає також як компенсаційний засіб [19, с. 162]. Німецький філософ був переконаний у тому, що гра завжди має певну структурованість, тому необхідно брати до уваги різні форми її існування [19, с. 163-164]. Саме гра ставновить фактор, який створив і продовжує створювати людину (особистість) як соціальну високоморальну істоту, піднімаючи її (а також соціум) над фізичною реальністю природи. Ф. Шіллер засвідчує це у своїй відомій сентенції: "Людина грає лише тоді, коли вона є людиною у повному значенні цього слова, і постає сповна людиною тільки тоді, коли грає" [Там само].

Ф. Шіллер, розкриваючи естетичний прагматизм гри, виявляє, що через засадничий для такого прагматизму ігровий імпульс естетична функція "спроможна скасувати примус і принести людині як моральну, так і фізичну свободу" [див. 96, с. 169]. Відтак естетична функція гри здатна гармонізувати для особи її почуття та її потяги, позбавити "закони розуму їх морального примусового характеру" й "примирити їх з інтересами почуттів" [Там само].

У розвиток висновувань Ф. Шіллера німецький та американський філософ, соціолог і культуролог Герберт Маркузе вбачає в ігровій естетиці здатність забезпечення примирення, врівноважування принципу задоволення та принципу реальності [100]. На його думку, таке можливо завдяки конститутивній для ігрового дійства ролі уяви та фантазії: уява зберігає цілі душевних процесів, вільних від поневолення репресивним принципом реальності. Тож ігровий потяг є спільним знаменником двох конфліктних душевних процесів і принципів –

задоволення та реальності. Тому в поєднанні як естетична функція вони могли б стати частиною свідомої раціональності зрілої цивілізації [Там само, с. 179].

Ангійський філософ і соціолог, один із засновників еволюціонізму Герберт Спенсер (1820 - 1903) вперше привніс у розуміння гри еволюційний підхід, зосереджуючись на тому, що суспільний розвиток відбувається від нижчого до вищого, що є характерним для живої природи. Аналізуючи ігри вищих тварин щодо їх тотожності іграм людини, він установив притаманну іграм *функцію вправи*. На його переконання, гра – це штучна вправа сил, котрі внаслідок нестачі для них природнього відтворення, стають настільки готовими до розрядження, що шукають собі реалізацію у вигаданих, уявних діяльностях [327].

Продовжуючи висновки Г. Спенсера, К.Е. Фабрі вважає, що у грі шліфуються *успадковані форми поведінки*, які у подальшому постануть перед судом природного відбору. Гра своєю сутністю створює найбільші можливості для необмеженого прояву індивідуальної трансформації організму, тим самим сприяючи накопиченню *досвіду вчинення при змінах умов існування* певного біологічного виду [178].

Серед усіх інших досліджень феномену гри, що створили її сучасну філософію, особливе місце займає дослідження нідерландського історика, культуролога та соціолога, дослідника феномену гри у контексті некласичної традиції Йогана Гейзінги (Johan Huizinga, 1872 - 1945), автора легендарної праці “*Homo ludens*” (“Людина, котра грає”) [44], – публікації, яка здійснила особливий вплив на більшість подальших розробок проблематики гри. Зокрема, Й. Гейзінга продемонстрував на чисельних та різноманітних емпіричних прикладах, що різні галузі і сфери людської культури (філософія, наука, мистецтво, політика, юриспруденція, військова справа тощо) органічно пов’язані з грою як явищем та містять її певні форми. І хоча Гейзінга не аналізує гру як суто психологічний феномен серед інших, проте він оприявнив гру як всюдисущу сутність, переконливо довів, що ігровий елемент існує у будь-якій людській діяльності. Його максима звучить так: “*культура виникає у формі гри* [курсив – О. Хайрулін],

вона розігрується від самого першопочатку” [Там само, с. 57]. І пояснення цьому є. “Гра старша і первинніша за культуру” [Там само, с. 90], - стверджує він, одночасно пропонуючи таке визначення гри як *феномену культури*: гра є добровільна дія або заняття, здійснюване всередині встановлених меж місця і часу за добровільно прийнятими, але абсолютно обов’язковими правилами, з його органічною метою, супроводжуване почуттям напруження і радості, а також усвідомленням “іншого буття”, відмінного від буденного. Спочатку будь-яка подія особистого життя “розігрується”, і саме в ігрових діях людина виражає своє розуміння світу. Голландський мислитель був переконаний у тому, що саме гра, а не праця, була формотворчим компонентом розумної людини [22; 44].

Йоган Гейзінга визначає вісім примітних ознак особливостей діяльності людини, які перетворюють її в ігрову [44].

1. Будь-яка гра є передовсім вільною діяльністю. Гра за примусом уже не є становить гру. В іншому разі гра може бути певною, нав’язаною людині ззовні, імітацією, відтворенням чужої гри. Істинна гра дарує їй задоволення від самого процесу, в чому й полягає її вільна сутність. Гра не диктується фізичною нужденністю або моральним зобов’язанням. Вона являє собою завдання, хоча й може поставати як завдання, як формальний обов’язок, проте лише тоді, коли відтворюється як виконавське мистецтво (гра сценічних героїв у театрі, виконання музичних творів професіоналами тощо), або здійснюється як спортивне змагання.

2. Гра – це не побутове, не звичне явище. Вона з’являється у рутинному житті як тимчасова дія, що відбувається сама у собі та здійснюється заради задоволення, яке досягає вершини із власне завершенням певної дії.

3. Гра виокремлюється у просторі буденного життя місцем дії та тривалістю. Вона відбувається як хронотоп, тобто як подія, що розгортається у визначених контурах простору та часу. Її потік і смисл містяться в ній самій. Усередині ігрового простору існує самотутній порядок, найдрібніше відхилення від якого спотворює та знецінює гру, позбавляє ігрове дійство духу гри як такої.

4. Грі притаманне емоційне та вольове напруження, що викликане невпевненістю, неврівноваженістю, фактором шансу чи можливості. Для того, щоб щось удалося, потрібне зусилля. Найбільшого свого ступеню останнє досягає під час азартної гри та у спортивному змаганні. Напруженням гри перевіряється гравець: його фізична сила, витримка та наполегливість, кмітливість, звитяга і відвага, витривалість, й одночасно з цим виявляються духовні сили гравця, якщо він переповнений бажанням виграти.

5. У кожній гри існують свої правила, які визначають, що буде мати силу у визначених контурах простору і часу. Правила завжди є обов'язковими та непорушними. Тому з порушенням правил гра перестає екзистенціювати.

6. Грі завжди притаманна інтрига, утаємниченість усього, що з нею пов'язується. Вже маленькі діти інтригують принадністю своїх ігор, створюючи з них виразно сакральний принцип, – “це гра для нас, а не для інших”. Чим займаються інші за межами нашої гри, у її процесі нас тимчасово не цікавить. Усередині гри зовнішні закони та звичаї світу повсякденності ваги та сили не мають. Ми існуємо та діємо “по-іншому”. Утаємниченість дійства гри найкраще виявляється у масці як одного із атрибутів гри, коли людина стає гравцем лише переодягаючись, змінюючи зовнішність, одягаючи маску мімікрії, перетворюючись на іншу істоту. В цій грі гравець є не собою, а іншим, тим, хто через правила, хронотоп та власну маску як через інструментарій гри має досягти своєї ігрової мети. Часто мімікрія в іншого перетворюється у священнодійство, містичний ритуал.

7. Особливістю ігрової діяльності є явище повного суб'єктного занурення у гру, коли людина не здатна відрізнити гру від звичного для неї життя, коли вона загралася, потрапила у полон гри. Такий психічний стан є суто ігровим. Водночас він уможлиблюється й у випадку найвищого ступеню творчої захопленості - наукової або мистецької. Ефект пристрастного екзистенційного занурення у гру часто пов'язаний із її тривалістю: на початку гри, наприклад, дитині значно легше вийти із ігрового стану. Проте, якщо гра відбувається достатньо довго, вивести дитину із стану гри стає чим далі, тим складніше: вона так “заграється”, що

втрачає відчуття реальності, не спроможна переключитися на інші заняття, нервує від зовнішнього примусу це зробити. Такий самий механізм спрацьовує й у випадку пристрасної карточної гри дорослих: преферансисти можуть проводити за ігровим столом декілька діб. Подібна картина складається й сьогодні в казино, де за ігровими столами та ігровими автоматами дорослі люди, втрачаючи межу з-поміж свідомим розрахунком та несвідомими надіями, мимовільністю станів і довольністю міркувань, втрачають останнє задля втамування свого заповзятого занурення у гру. Причина цього ефекту занурення – азарт, високий ступінь захоплення, коли гравець спочатку свідомо, а надалі все більше стихійно та неусвідомлено нехтує власним вибором засобів, здоровим глуздом та, зрештою, сенсом самозбереження.

8. Гра породжує людські спільноти. Такими є будь-які об'єднання на тлі спільної ігрової активності: фан-клуби уболівальників, дворові команди, університетські або шкільні збірні команди тощо. Поєднує та цементує самодіяльне, позаутилітарне, добровільне об'єднання людей їх спільне відчуття причетності до особливої справи: вони спільно набувають виняткової ролі порівняно з усіма іншими; такими унікальними робить їх спільна справа, а все, що уособлює таку спільність, виходить за межі буденності, надає та забезпечує кожному утаємниченому свою силу далеко за межами ігрового часу та ситуацій.

Істотно удосконалив розвиток наукового дискурсу гри німецький філософ, засновник філософської герменевтики, визначний мислитель другої половини XX століття, Ганс-Георг Гадамер (1900 - 2002). Він виявив та обґрунтував *онтологічну сутність гри*, доведенню чого присвячено окрему фундаментальну працю “Гра як провідна нитка онтологічної експлікації” [36, с. 102- 131]. Філософ чи не вперше акцентував на *інтерсуб’єктивному значенні гри*, її незалежності як винятково соціального явища від окремого суб’єкта: “Гра ... має свою власну сутність, незалежно від свідомості тих, хто грає. Гра відбувається ... переважно й власне там, де тематичні обрії [життєдіяльності] не звужені для-себе-буттям суб’єктивності, й там, де немає суб’єктів, які поводяться по-ігровому” [Там само, с. 103]. Гра передовсім є “*медіальним процесом*”, тобто

екзистенційним посередником поміж суб'єктом та дійсністю: “буття гри здійснюється не у свідомості чи поведінці тих, хто грає, а навпаки гра залучає їх до своєї сфери й наділяє своїм духом. Гравець пізнає гру такою, неначе вона вища за його дійсність” [Там само, с. 109]. Екзистенція людини завжди пов'язана з несподіваним та неочікуваним, що можливо подолати лише через докладання суб'єктом максимуму власних зусиль та можливостей, тому “... *гра радше постає як ризик для гравців*. Можна грати тільки серйозними можливостями, що безумовно означає налагодження з ними таких стосунків, коли вони самі можуть переграти гравця і втілитися у життя. Чарівність гри полягає саме в такому ризику. Так можна насолоджуватися свободою рішення, що в той же час порушується й невідворотно звужується” [Там само, с. 106]. Онтологічний статус гри, особливо за сучасних умов, є таким, що людині у соціальній реальності неможливо оминати або проігнорувати гру, позаяк “про того, хто заради насолоди свободою рішення уникає нагально необхідних і термінових дій чи зволікає з такими можливостями, які сам же сприймає серйозно в ролі бажаних і які тому зовсім не стосуються елементу ризику, що він надасть їм перевагу й тим самим себе обмежить, – про того кажуть: “програв” [Там само, с. 106].

Гра – це онтологічна рамкова умова життєдіяльності людей, яка парадоксальним чином одночасно охоплює, на перший погляд, *примітивну ігроформу імпринтингу*, мімезису, імітації та найскладніші, власне, *унікальні ігроформи екзистенційної життєтворчості*: “Я називаю перетворення, в ході якого людська гра сягає свого довершення, перетворення на динамічну структуру. Лише завдяки такому перетворенню гра сягає рівня ідеальності, тому що може мислитися й розумітись суто як гра. Тільки в цьому випадку постає її віддаленість від зображувальної творчості [мімезис, імітація] граців. Гра як така, разом із непередбачуваністю імпровізації, є принципово неповторюваною, а тому постійною. Для неї властивий характер твору [творіння, створення], “ергону”, а не тільки “енергейї”. Саме у такому розумінні я й називаю її структурою” [Там само, с. 110].

Класичний і традиційний для попередників (до прикладу Платона) ігровий *модус* життєдальності у Г.-Г. Гадамера обґрунтовано перетворюється відразу в *постнекласичний ігровий атрибут життєдальності*: “Гра насправді обмежується тим, що нею репрезентовано, тому її *спосіб буття* – це *репрезентація*, що, втім, становить *універсальний аспект буття природи* [курсив – О. Хайрулін]. Тепер ми знаємо, як мало дають уявлення про біологічну доцільність для розуміння живих істот. Те саме слушно і для гри: проблема її життєвої функції та біологічної мети сама в ціль не влучає. У певному розумінні це – самопрезентація”; “Саморепрезентація гри впливає таким чином, що гравець [який не бажає програти – О. Хайрулін] доходить власної саморепрезентації й водночас він репрезентує гру. Ігрове завдання в репрезентації можна побачити лише у тому, що сама собою *гра – завжди репрезентація* [курсив – О. Хайрулін]” [Там само, с. 108].

Оригінально розвиває погляди Г.-Г. Гадамера на онтологічну сутність гри французький філософ Жак Дерріда [56]. На класичному фундаменті сутності гри як одночасно вільної забави, що позбавлена соціальних правил та ігрищ соціального практикування, що відбувається передовсім завдяки правилам, Ж. Дерріда намагається пояснити таку парадоксальність тим, що як екзистенційна структура й єдиний спосіб інтерсуб’єктивного буття у розвитку, гра має два центри – *внутрішній* та *зовнішній*, що і складає її вічну динаміку й буттєву атрибутивність: “Концепт центрованої структури – це фактично концепт обґрунтованої гри, що конституюється на ґрунтовній непорушності та заспокійливій певності, що сама вивільнена з гри. Після досягнення цієї впевності може бути опанована тривога, яка завжди народжується, щоб у певний спосіб бути імплікованою у гру, потрапити в полон гри, бути самим вступом гри у гру. Отже, відштовхуючись від того, що ми називаємо центром, котрий розташований як зовні, так і всередині, може бути однаково названий і початком, і кінцем, ... повторення, субституції, трансформації, пермутації завжди потрапляють в історію смислу, тобто просто в історію, – де завжди можна розбудити початок або передбачити кінець у формі присутності” [Там само, с. 564-565].

Авторський філософський аналіз гри як атрибуту життєдіяльності людини і ключового концепту екзистенційної філософії здійснив учень й послідовник М. Гайдеггера О. Фінк. У провідній роботі “Основні феномени людського буття” він стверджував, що гра пронизує всі аспекти людського життя, істотно визначає спосіб розуміння людиною світу і свого місця в ньому. В типології автора існує п’ять фундаментальних екзистенційних феноменів людського буття - смерть, праця, влада, любов і гра, через які розглядається весь усесвіт людського життя. Проте лише гра володіє особливим та унікальним статусом, оскільки спроможна охопити всі інші чотири онтоелемента, перетворюючи їх у нові та незвичні сутності людської уяви, надаючи тим самим людині перспективу та можливість самоспоглядання, самоусвідомлення, самовизначення та саморефлексії [182]. Полеми гри, на думку О. Фінка, є весь інтелектуальний світ людини та її життєдіяльнісне практикування. Процес гри, у розумінні філософа, постає як основний спосіб людського спілкування: “Кожен знає гру за своїм власним життям, має уявлення про гру, знає ігрову поведінку ближніх, незліченні форми гри, знає суспільні ігри, цирцеївські масові уявлення, розважальні ігри та дещо більше – напружені, менш легкі та привабливі, ніж дитячі ігри, ігри дорослих; кожен знає про ігрові елементи у сферах праці та політики, у спілкуванні представників різних статей, ігрові елементи існують майже у всіх галузях культури” [Там само, с. 361].

У трактуванні О. Фінка гра – це основний спосіб людської взаємодії з можливим і неможливим, реальним та уявним; імпульсивна, дія, що відбувається здебільшого спонтанно. Вона зосереджена передовсім у дитинстві, локалізована у ньому темпорально, водночас її прояви супроводжують людину все життя. Дослідник зазначав, що *чим меншим є утилітарне навантаження на гру, тим раніше людина здатна знайти в ній задоволення.*

З грою у дискурсі О. Фінка, як і у працях Й. Хейзінги, пов’язаний генезис культури, позаяк без гри людське буття нагадувало би рослинне існування. Гра - це специфічне тільки для людини знаряддя вільного вибору. На думку О. Фінка, нехай людську гру й складно диференціювати від гри тварин, проте грати може

лише людина, оскільки тварина не здатна відносити себе до уявної видимості [Там само].

Інший відомий дослідник феномену гри, автор оригінальної філософської концепції та класифікації ігор, французький письменник, філософ і соціолог Роже Кайуа (Roger Caillois, 1913-1978) запропонував досліджувати гру з позицій ірраціоналізму як утілення певних людських інстинктів та ввів у науковий обіг бінарну диференціацію поняття “гра”. Зокрема він виокремлював два фундаментальні різновиди гри: *paidia* – вільна та безпосередня гра та *ludus* – упорядкована, керована правилами ігрова діяльність, гра за технологією, сценарієм, протоколом [234; 275].

Гра-*paidia* не піддається ітерації, вторинній реконструкції і контролюваному відтворенню, вона є унікальною за своєю сутністю. Виникнення гри-*paidia* пов’язане із творчою самореалізацією як дитини, якій ще невідомі соціальні правила, так і дорослого, котрий нехай би й підкоряється таким правилам, утім відчуває себе, свою екзистенційну місію, самотність, креативність і звияту вищими й важливішими за такі правила. Гра-*paidia* визначається першочергово іманентним змістом, на відміну від гри-*ludus*, у якій сенс ігрової ситуації джерелить від обраного суб’єктом або ж ще й нав’язаного йому суперництва, боротьби і задається як приз, здобуток, добич, що стимулює дію у гри-*ludus*. За Р. Кайуа, гра-*paidia* не залежить від часу, вона грається, допоки може відбуватися, на відміну від суворо хронометрованої гри-*ludus*. Отож слушно припустити, що соціальні ролі, які ми “граємо” за правилами, виробленими суспільством, – це один із проявів гри-*ludus* [Там само].

На думку Р. Кайуа та його послідовників (зокрема, цей напрямок розвивав у своїх роботах К.Б. Сігов [157], дані типи гри архетипно походять із ритуальних дій та існували протягом всієї історії людства.

При цьому розвиваючи концепцію модусів гри *paidia* та *ludus*, мислитель висновував, що ігрова природа людини підвладна чотирьом інстинктам, що створюють для неї ірраціональне підґрунтя індивідуального та соціального існування. Причому призначення гри є бінарним: з одного боку, особа має

можливість актуалізувати та реалізувати через гру відповідний інстинкт, з іншого – упередити, нівелювати вірогідні ірраціональні, непередбачувані наслідки від людських ініціатив, що викликані такими інстинктами, забезпечуючи та зберігаючи таким чином збалансований соціальний порядок [234].

Р. Кайуа передовсім цікавився проблематикою суспільного розвитку, використовуючи гру як важливе себто категорійне, поняття, що розкриває його ірраціональні рушійні змістовлення-спроможності. Він спирається у своєму філософуванні на висновки Й. Гейзінги, хоча й не погоджується з ним стосовно сприймання гри як діяльності поза будь-якого матеріального, утилітарного інтересу, зиску [60]. Насправді, засвідчує Р. Кайуа, існує доволі прикладів, коли люди збагачуються або втрачають багатство внаслідок ігор, що мають назву азартних. Саме в азартних іграх, які створюють собою окрему індустрію, найбільш виразно проявляється ірраціональність людини – предмет, який цікавить дослідника в онтофеноменальній даності гри найбільше.

Загалом, за філософемою Р. Кайуа, існує чотири інстинкти людини, що утворюють ірраціональне підґрунтя її індивідуального та соціального буття: прагнення перемогти у змаганні завдяки лише тільки особистій заслuzі, зречення від власної волі та пасивно-тривожне очікування вироку долі, бажання одягтися в чужу особистість і, насамкінець, потяг до умлівання [234]. Кожному із інстинктів відповідає своя власна гра, що одночасно надає людині змогу більш повно реалізувати його потенціал й одночасно не зашкодити самій людині, її оточенню та спільноті в цілому. На цьому теоретичному фундаменті Р. Кайуа запропоновано загальну класифікацію гри як екзистенційної явності та онтофеноменальної даності у вигляді чотирьох її фундаментальних видів: 1. Гра-змагання, *agon* (грецьк. – “суперництво, змагання”); 2. Гра випадку, гра-жереб, *alea* (лат. – “гра у кості”); 3. Гра-симуляція, гра-імітація, *mimicry* (лат. – “наслідування, імітація”) і 4. Гра-умлівання, *ilinx* (грецьк. – “вирва, вир”, тут у значенні: “умлівання”) [Там само]. У такий спосіб упанорамлюється культурне призначення гри: вона набуває власної спроможності вивільнення інстинктів людини, причому без високого ризику порушення соціального балансу завдяки

тому, що відбувається у штучних, створених саме для неї, відокремлених від звичайного будення, умовах.

Французький філософ і соціолог П'єр Бурдьє, роботи якого мали значний вплив на соціогуманітарну сферу сучасної Європи і світу, виводить *феномен гри* із дискурсивної у практичну площину як *основу сучасної соціальної динаміки* [232]. Він зазначає, що існує конкуренція в полі символічного маніпулювання. Ця конкуренція здійснюється поміж агентами, які намагаються маніпулювати світоглядами, комбінуючи *словами*, і через них – принципами побудови соціальної дійсності. Вони змагаються задля висвітлення того, яким належить бачити і сприймати світ, примушують за допомогою слів та образів бачити належне та вірити в нього. Такі маніпулятивні “соціальні інженери” отримують завдяки цьому повноцінно реальні результати – переконання і дії тих, чия свідомість знаходиться у циклі маніпулювання. Ця поведінка є нічим іншим, як проявом належності до однієї гри, коли навіть непримиренні співрозмовники погоджуються щодо дотримання певних правил гри. За висновками П. Бурдьє в сучасних умовах уникнути соціальної гри неможливо.

Загальний висновок досліджень гри першої половини ХХ сторіччя відображає таке узагальнення: вся культура людства є ігровою, а гра є набагато старіша, аніж сама культура. Гра позиціонується як вільне та надлишкове діяння людини, котре неідентичне буденному, звичному в її життєдіяльності. Увласнюючи свій хронотип та хронотоп, вона відбувається за правилами, приносить задоволення у чітко організованому та окресленому часі та просторі, і тому в просторі свідомості виникає як культурно-історична універсалія, тобто як самовідтворювальна діяльнісна послідовність, якою пронизуються як різновиди гри всі явища культури та цивілізації, визначається мистецтво, правові відносини (юриспруденція), політика, дозволя, спорт та розваги.

В актуальних обставинах життєдіяльності людини гра набуває парадигмальної вагомості нової соціальної реальності, яка розвивається з урахуванням особливостей постсучасності та інформаційних технологій. За висновками теоретиків та дослідників постмодерністських ідей, з остаточним

оформленям інформаційного (постіндустріального) суспільства (кінець ХХ століття) гра стає єдиною адекватною формою спілкування суб'єкта з навколишнім світом та іншими суб'єктами [21; 100; 184; 223; 228; 255; 269; 284; 290]. Процес тотальної ігрофікації суспільних систем та відносин, актуалізації й домінування ігрових елементів у всіх сферах соціального життя відродив колишній науковий інтерес до явища гри та її можливостей як засобу індивідуальної та соціальної гармонізації. Актуальні наукові дискурси постмодерних концепцій розуміння гри, зокрема, ідей Ж. Бодрійяра, присвячені дослідженню зв'язку гри та реальності [215; 219; 228; 255; 311; 315].

Окрім того сьогодні визначаються й досліджуються істотні зміни, що відбуваються у розумінні сутності людини інформаційної епохи, зокрема проблеми так званої “віртуалізації свідомості” геймерів та зміна, завдяки технологіям імерсивних середовищ, ставлення людини до простору її проживання і до свого тіла, що у розвитку, скажімо, концепції пропріуму Г. Олпорта становить неабиякий науковий інтерес [228; 244; 255; 290; 303; 310; 280; 296].

Сучасні німецькі дослідники феномену гри – філософ К. Кварх і нейробіолог Г. Хютер, – головно у розвиток висновків Й. Гейзинги про фундаментальне значення гри для культурного розвитку людства, акцентують свою аналітичну увагу на тому, що “у світі, де господарює інструменталізуючий економічний підхід, гра – це підривна сила” [269, с. 15]. За умов, “коли економічний інтерес завойовує світ гри настільки, що вона трансформується і стає споживчим товаром, як це відбувається у великому спорті та казино, тоді ми вже маємо справу не із справжньою грою. У такому разі виходить, що хтось зробив із гри бізнес, перетворив її на смертельно серйозну справу... Саме тому важливо розібратися, які ігри справжні та приносять людям добро, а які варто називати помилковими через те, що до них додалися невластиві грі аспекти... Тут допоможуть не моральні критерії, а чітке розуміння, що є гра за своєю сутністю” [Там само, с. 13-14].

За аргументованими висновками Ю.М. Лотмана, “механізм ігрового ефекту полягає не в нерухомому, одночасному існуванні різних значень, а у постійній

свідомій можливості інших значень, що зараз приймаються. Ефект гри полягає в тому, що різні значення одного елемента не нерухомо співіснують, а “мерехтять”. Кожне осмислення творить окремий синхронний зріз, але зберігає при цьому пам’ять про попередні значення й усвідомлення можливості майбутніх“ [96, с.141].

Результати філософських досліджень явища гри українського філософа К.Б. Сігова втілилися в енциклопедичних формулюваннях, які узасаднюють сучасну основу її пізнання в межах національної науки [157; 181]. На сторінках українського Філософського енциклопедичного словника, розміщено статтю, яку підготував К.Б Сігов, і яка есенційно розкриває ключову філософську сутність гри [181; с. 129-130]. Наведемо основні формулювання цієї статті. *Гра є формою вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей.* Низка впливових напрямів сучасної думки розглядає гру як самостійну галузь вивчення. Водночас широко використовуються ігрові методи навчання та *ігрові моделі дослідження соціальної та культурної динаміки.* ... Протилежністю гри є не “серйозність”, а насильство. Неможливо грати за наказом. Проблема різновидів гри полягає у більшому або меншому рівні *профанації* [спрощення] *ігрового виміру.*

Українська філософ С.М. Гейко на підґрунті аналізу здобутків представників класичної (І. Кант, Ф. Шіллер та ін.), некласичної (Г.-Г. Гадамер, Й. Гейзінга, О. Фінк й ін.) та постнекласичної філософії (Ж. Дерріда, Ж. Дельоз) висновує, що гра є універсальним видом активності суб’єкта, фундаментальним феноменом людського буття, який у сполученні із ідеєю випадковості як фундаментального механізму реалізації перебігу життя фіксує процесуальність, самодостатню як в онтологічному, так і в аксіологічному відношеннях [45].

Вітчизняна науковиня Н.С. Корабльова за результатами соціально-філософського дослідження багатомірності рольової реальності обгрутовує тезу, що “постмодерн, як теорія і практика розрізнення, універсалізує людську сутність як *гру проєктами*” [89, с. 401].

Український філософ І.В. Бойченко, ґрунтовно вивчивши наукову спадщину Йогана Гейзінґа з культурології гри, доводить, що “в основі соціального закону перебувають не ідеї істини та добра, а навпаки — їх панування свідчить про занепад закону, джерелом виникнення та розвитку якого є гра” [22, с. 188]. Цей, на перший погляд парадоксальний, висновок філософ здійснює на тому факті, що Й. Гейзінґа виводить закон через випробування і змагання із гри та у процесі гри. І.В. Бойченко зауважує: “дуже важливим є те, що, звертаючись від керування правосуддям у високорозвинених цивілізаціях до того, що належить до менш продвинутих ступенів культури, ми бачимо, що ідея правильного та хибного, етично-юридична концепція, замінена ідеєю перемагання та програвання, тобто суто агоністичною концепцією... Перемагання у боротьбі як таке є, принаймні для архаїчного розуму, доведенням істини і правильності... Але одного разу таку боротьбу надихнули суто поняття правильного та хибного, боротьба зросла до сфери закону... В усьому цьому, однак, первинною є гра, що становить джерело ідеального зростання” [Там само, с. 188]. Розвиваючи наведений дискурс, цей же автор підкреслює, що якою б відокремленою не була гра стосовно сфер закону, справедливості та юриспруденції як явищ “вищої серйозності священності та невблаганної поважності”, це ніякою мірою не нівелює наявності у цих сферах їх ігрової якості [Там само, с. 189]. Далі на рівні імперативу рефлексивно аргументується *універсальність гри як принцип будь-якої життєдіяльності людини*: “Те, що може існувати спорідненість між законом і грою, стає для нас очевидним, як тільки ми усвідомлюємо, наскільки достеменна практика закону” [Там само]. Отож І.В. Бойченко аналізуючи історичний процес культурного розвитку людства наділяє ігровою сутністю будь-які репрезентації конкуренції і змагання, причому незалежно від історичного часу, місця, учасників, рівня офіційності чи якихось інших чинників буття: “Змагання означає гру, ... немає достатньої причини віднімати від будь-якого змагання характер гри... Грайливість і сперечання, піднесені до рівня тієї священної серйозності, котрого кожне суспільство вимагає для правосуддя, все ще даються взнаки в наші дні у всіх формах юридичного життя” [Там само]. Із цього погляду логічно, що

ігровими є будь-які методи й форми досягнення консенсусу або розв'язання змагальної ситуації: "... мірою того, як зростає агоністичний складник, зростає й можливість того, що незабаром ми виявимо себе у сфері гри. Ми стикаємося з ментальним світом, у якому поняття прийняття рішення через оракули, через суд Божий, через випробування, через ворожбу, тобто через *гру*, і поняття прийняття рішення через судовий вирок зливаються в єдиний комплекс думки. Правосуддя підкорено – і цілком відверто – правилам гри. ” [Там само, с. 191]. Складним, ретельним і наполегливим аналізом культурних особливостей розв'язання змагальної ситуації (від традиційних ритуалів, побутових конфліктів до судового процесу та воєнних дій), на зразках давньогрецької, давньоримської, прагерманської, давньоіудейської й традиційної індійської культури, культури франків, народів Півночі, Південно-Західної Азії, скандинавського епосу, з посиланням на розвідки попередників (В. Йегер, О. Гірке, Н. ван Гуєн, Харісон, Еренберг), І.В. Бойченко підводить до двох фундаментальних для нашого дослідження висновків: по-перше “Боротьба за перемогу сама є священною. Але одного разу надихнута чистими поняттями істинного та хибного, боротьба піднялась до сфер закону; у світлі позитивних концепцій, що розглядають Божественну владу, вона зросла до сфери віри. В усьому цьому, звичайно, первинною є *гра, яка є джерелом ідеального зростання*” [Там само, с. 194]; по-друге існують три ігрові форми розв'язання змагальної ситуації: а) гра можливості (ймовірності), б) змагання фізичної вправності, в) словесна баталія (вербальне змагання). Зокрема, словесна баталія відбувається на діапазоні типових ситуацій (воєнні дії, судовий процес, маркування земельних ділянок, доросла ініціація юнаків, весілля та ін.) та відповідних історико-культурних моделей – від змагання у наведенні фактів та аргументів, до змагання у сварці, коли “... схиляє ваги не найскурпульозніший, виважений аргумент, а нищівна та розтрощуюча інвектива” [Там само, с. 196]. І “тільки у часи стоїцизму прийшла мода, чий вплив змусив звільнити ораторське мистецтво від ігрового характеру та очистити його згідно з суворими стандартами істини та гідності, яким вчили стоїки. Першою людиною, що намагалась втілити цей новий підхід у практику,

був такий собі Руцілій Руфус. Він програв свою справу і мав йти у вигнання [Там само, с. 199]. Інакше кажучи розв'язання змагальної ситуації через належну й надійну вербальну аргументацію не обов'язково призводить до консенсусу або здолання такої ситуації.

Вповні аргументують й підтверджують висновки І.В. Бойченка про екзистенційну сутність гри, особливо про її психосвідомісні й вербальні потенціали, незалежні узагальнення сучасного українського філософа А.Л.Богачова [20] і науковців Центру прикладних досліджень ігор університету Кремса (Австрія) [280] стосовно ролі гри та суб'єктних психічних процесів гри у інтеріоризації й репрезентації магічного. Так, цей автор стверджує, що “магія є історично першою формою тлумачної техніки, *технікою ігрового* – через уяву – *збудження емоцій*, енергія яких сприяє досягненню життєво важливих цілей людини. Тому, мабуть, давні греки і вгледіли спільність техніки й магічного мистецтва поезії, зближаючи *ποίησις* і *τέχνη*. Якщо для мистецтва-розваги емоції становлять самоціль, то для магії вони лише засоби досягнення утилітарної цілі. Якщо для справжнього мистецтва самоціллю є вираження індивідуальних і тонких емоцій, то для магії цінність емоцій полягає у підсиленні здатності реалізувати загальні і спільні цілі, значною мірою зовнішні щодо формування індивідуальності” [20, с. 212]. Розкриттю психологічних й технологічних аспектів гри як простору реалізації людиною магічного, присвячена наукова публікація “The Magic Of Games” Центру прикладних досліджень ігор університету Кремса (Австрія) [280].

Особливе місце у наукових розвідках гри займає дослідницька діяльність авторського колективу на чолі із українським методологом, психологом і соціологом, професором Анатолієм Васильовичем Фурманом [187-197]. Здобутки й актуальні дослідження його наукової школи наповнюють новим змістом дискурс про те, що гра несе у собі вирішальну цивілізаційну місію та культуротворчу функцію в усіх сферах людської повсякденності та історії людства в цілому. Щонайперше програмно сприймаються такі висновки дослідника: “У філософському дискурсі останнього 50-70ліття гра ... тлумачиться

як основа людського співжиття, що визначає рамки слідування добровільно встановленим правилам і втихомирює стихію пристрастей (Й Хейзінга), форма існування людської свободи (П. Сартр), вище прагнення-заповзяття, що доступне повною мірою тільки еліті (Х. Ортега-і-Гасет), самоцінна діяльність, здатна залучити індивіда у свою орбіту як “перевершуюча його дійсність” (Г. Гадамер), “мова трансценденції”, можливість, яка відкриває себе свободі людського вчинку (М. Гайдеггер), основний спосіб людського спілкування із можливим (О. Фінк), можливість перебороти власні обмеженість і скутість динамічного виявлення повноти особистої екзистенції (Р. Кайюа), “подія, яка ліквідовує із якоїсь точки світу тавро насилля» (К.Б. Сігов) та багато інших“ [197].

Авторський колектив під проводом А.В. Фурмана зосереджує інтенційний фокус дослідницької свідомості на з’ясуванні природи, сутності, генези, основних функцій, онтології та феноменології гри. Основна увага центрована на методологічному аналізі гри як онтофеноменальної данності, де її смисл — охопити у собі весь світ людської життєактивності. З позицій філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця, системомиследіяльнісної методології Г.П. Щедровицького та авторських концепцій професійного методологування, принципів та закономірностей циклічно-вчинкової динаміки розвитку науки, цим науковим колективом запропонована теоретична модель повноцінної гри як учинення у логіко-змістовій наступності ситуаційного (виникнення ігрового відношення), мотиваційного (формування поля або часопростору гри), діяльного (замикання гри та постання світу ігрової діяльності) і післядіяльного (рефлексія успішності чи неуспішності гри) періодів. Доведено, що онтофеноменальне оприявлення розвиткового функціонування діяльнісного ігрового практикування розгортається як синхронна відповідність названих періодів ігрового дійства восьми фазам процесно-екзистенційного становлення, оновлення, здійснення і згасання гри як циклічно довершеного вчинку. Крім того аргументовано, що кожна вчинково організована гра, характеризуючись специфічними пофазними новоутвореннями, у своєму трансформаційному розвитку спричинена як невідворотним минулим, так і бажаним майбутнім, прагне до власного

самореалізування й наділена внутрішнім імпульсом до вдосконалення та абсолютизації свого існування-екзистенціювання. Водночас запропонована авторська типологія ігор, що ґрунтована на циклічно-вчинковому методологічному підході, рефлексивне зреалізування якою у процедурних рамках типологічного методу та з дотриманням вимог принципу кватерності дало змогу, з одного боку, чітко визначити дві критеріальні ознаки типологізації (логіко-змістова структура вчинку, за В. А. Роменцем, і спосіб об'єктивації конкретної ігрової практики), з іншого – результативно обґрунтувати чотири найзагальніші типи ігор: гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія. Стверджується, що обстоювана типологія є завершеною, адже охоплює все наявне онтофеноменальне поле ігрового ставлення людини до світу і суспільства до людини, задовольняє її намагання самовизначитися і прагнення залишитися [197].

Вочевидь у парадигмі наукової школи А. В. Фурмана гра – це соціокультурний феномен та, одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб'єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її онтогенезу.

Корисним убачається порівняння семантики та психологічного змісту поняття “гра” в українській та англійській мовних традиціях. Гнучка, розмаїта та глибока семантика поняття “гра” виявилася зручною для найменування різноманітних проявів людського духу: від вражень, які виробляються природними явищами, до масштабних соціальних змін. Англійська мова містить значення, що є подібними до приведених раніше. Водночас в англійській мові знаходимо три окремих визначення “гри” [216; 305; 339]: *play*, *game* та *gambling (gaming)*. При цьому семантика слова *play* стосується вільної, імпровізованої та самоцінної гри, розваги, жарту, забавки, виконання вправи на музичному інструменті або ігровому засобі, колективної спортивної або настільної гри, участі як персонаж театральної або кіно-постановки. *Play* також позначає ігрову активність тварин, “гру” фізичних явищ: світла, струменів води, листя на деревах тощо.

Модус гри *game* позначає жорстку ігрову структуру, що використовує чітку систему правил і норм, організований стан, у якому знаходяться гравці [157; 216; 275; 305; 339]. Сутністю *game* є: 1) гра, у тому числі спортивна, поодинокі або у складі команди за певними правилами; 2) урок у школі у вигляді спортивної гри; 3) певна частина спортивної гри; 4) дитяче активне заняття з використанням ляльок, із відтворенням певної ролі; 5) заняття особи задля задоволення (гра з твариною); 6) тип активної діяльності у бізнесі; 7) таємний та дотепний план, виверт (хитрощі); 8) введення когось в оману, збивання з пантелику; 9) приготування і воління зробити щось нове, складне або небезпечне [Там само]. В англійській мові, на відміну від української, існує прислівник *gamely*, який означає мати вигляд і діяти як бравий, звияжний, сповнений потужних зусиль, готовий до труднощів [305].

Значення *gambling* обмежується поняттям “азартна гра з метою вигоди, гра на гроші” та у прямому перекладі як науково-психологічний термін позначає процес ризику людини своїми певними цінностями, на який вона йде свідомо заради реалізації можливості отримати максимальну вигоду. *Gambling* є різновидом *play* з чітким акцентом на прагматичному, утилітарному зиску, фізичній, переважно грошовій, винагороді від процесу гри [Там само].

Цікавим та корисним для нашого дискурсу є похідний від *gambling* психологічний термін *gambler's fallacy*, тобто омана гравця. *Gambler's fallacy* означає тимчасовий стан і сам факт шаблонного мислення суб'єкта у ситуації невизначеності, коли неодноразове повторення певної події (доприкладу, підкидання монет) викликає у суб'єкта переконання, що подібне відбудеться й наступного разу [Там само].

Перспективи психологічного дослідження ігрового моделювання життєдіяльності людини, на наше переконання, щільно пов'язані із засобовими, оруddєвими, інструментально-технічними аспектами гри. Відомо, що фактичні релізи, екземпляри (у логіці й визначеннях онтологічного моделювання), репрезентації життєздійснення особи, що доступні бути зареєстрованими органами чуття (репрезентації прожиття) можливі у вигляді а) кінéми (от др. -

грец. κίνημα “рух”) – фізичного руху, операції, або б) лексеми (від грец. λέξις — “слово”, “мовний зворот”) – одиниці вербального акту репрезентованого письмово чи фонетично вголос. Вербальні засоби гри у даний час не досліджуються як її атрибутивні й класичні “інструменти”, що вважається суттєвим недоліком пізнання цього фундаментального явища життєзреалізування людини і світу. Вирішити цю гносеологічну проблему дозволяє теорій мовної (мовленнєвої) гри та комунікативної раціональності. Зупинимосся на цьому більш докладно.

Проблематика особливого модусу явища гри, який отримав означення “мовно-мовленнєва гра”, з’являється та інституалізується у світовій філософії та соціогуманітарних наукових дисциплінах з 20 років XX століття завдяки дослідницьким інтенціям та ініціативам австрійського філософа, засновника логічного позитивізму й лінгвістичної філософії, зnanого представника аналітичної філософії Людвіга Вітгенштайна (1889-1951) [31; 181].

У Філософському енциклопедичному словнику наводиться таке витлумачення мовної гри: “... поняття, яке визначає *інтелектуальну діяльність*, що виражається в описі світу, об’єкта, предмета тощо через *цілісну замкнуту систему речень, організовану сукупністю правил, недотримання яких призводить до припинення мовної гри*. Дефініцією “мовна гра” Л. Вітгенштайн акцентував аксіому: мова і мовлення є одночасно атрибутом і модусом діяльності, способу життя людини [31, с. 110]. Вербальні, мовленнєві, текстові структури як категорії оприявнення людської думки і свідомости відображають фізичні дії, вчинки, операції суб’єкта і навпаки: “Я називатиму ...“мовною грою” сукупність мови й діяльності [Там само, с. 95]; “термін «мовна гра» має тут підкреслити, що мовлення є частиною діяльності, способу життя” [Там само, с. 101].

Л. Вітгенштайн вирізняє мовну гру навчального характеру (гра, яка навчає людину мови у широкому сенсі) та мовну гру, що являє собою “форму життя”, “аспект бачення”, пізнання світу. Мовна гра – це контекст, детермінований “аспектом бачення”, тому її істиннісне значення зумовлене “критерієм достовірності”. Різні мовні ігри не мають узагальнювальних ознак, вони можуть

бути розподілені на групи “сімейних подібностей” на підставі спільної ознаки чи предмета опису. Концепція мовної (мовленнєвої) гри демонструє, що *зміна правил різних “ігор” призводить до повного абсурду*. Поняття мовної гри справило конструктивний вплив на концепції аналітичної філософії і лінгвістичну філософію” [181, с. 390].

В обґрунтуванні теорії мовно-мовленнєвої гри Л. Вітгенштайн виходить із класичної феноменологічної максими (Г. Фреге, Е. Гусерль, Ф. де Сосюр, М. Гайдеггер, Г.-Г. Гадамер, В. ван О. Квайн, Ж. Дерріда та ін.), що *принципи і правила логіки відзеркалюють структуру реальності* [20, с. 114; 181, с. 93-94;]. На цій основі він переглянув оцінку можливостей повсякденної мови, прийнявши тезу, що як культурне явище мова є досконалою, але нею потрібно вміти користуватися. На думку видатного філософа, люди, використовуючи повсякденну мову, грають у мовні ігри, які репрезентують різні форми життя. Такий підхід відкрив перспективу для контекстуального аналізу репрезентацій дійсності [181, с. 93-94].

У засновок авторської теорії Л. Вітгенштайн, поділяючи й розвиваючи висновки Ф. де Сосюра (на прикладі гри у класичні шахи), обґрунтовував тезу про те, що мова, як ігровий простір, є основою мовлення як ігрового процесу: правила гри в шахи – це мова, а шахові партії, які можуть бути розіграні у різний спосіб, але за однаковими правилами, – це мовлення. Правила будь-якої гри завершеного сценарного алгоритму і комплексу правил виникли у процесі розвитку культури як результат домовленості щодо правил використання фігур (будь-якого ігрового інструментарію: фішок, карт, футбольного (волейбольного, баскетбольного, тенісного та ін.) м'яча тощо), але позаяк вони виникли і практикуються людьми в іграх, то з'явилися й відмінності між самими правилами та їх використанням; тому правила та сценарні алгоритми цих ігор однієї й ті самі, проте екземпляри (оприлюднення, репрезентації, релізи) їх використання різні. Розуміння значення (смислу) вербальних репрезентацій як способу застосування у життєдіяльнісному практикуванні, прагматизація теорії мовно-мовленнєвої гри, її вихід на технологічні щаблі застосування означали принципову зміну в класичній

філософській семантиці - перехід від так званої “реалістичної” семантики до прагматичної [181, с. 20].

Одна з фундаментальних теорій комунікативної філософії (К.-О. Апель, Ю. Габермас, В. Кульман, Д. Бюлер, П. Ульрих та ін.), а саме теорія комунікативної дії та комунікативної (консенсуально-дискурсивної) раціональності (скорочено – комунікативної раціональності), у певному розумінні є евристичною похідною від концепцій мовно-мовленнєвої гри [61; 181]. В основі теорії комунікативної раціональності перебувають: а) сформульований й обґрунтований І. Кантом принцип універсалізації, що визначає виправданість моральної норми відповідно до того, наскільки вона може претендувати на всезагальність [181, с. 520] та б) висновування М. Гайдеггера та його учня й послідовника Г.-Г. Гадамера, де останній наголошує на тому, що не індивідуальна психіка разом з об’єктивним духом, а *мова як комунікація, тобто мовний досвід і традиція*, становлять справжній простор сенсу. “Буття, яке можна зрозуміти, є мова” – ці слова Г.-Г. Гадамера суголосні з відомим висловом його вчителя М. Гайдеггера: “мова є дім буття” [20, с. 29].

К.-О. Апель реформулює кантівський категоричний імператив: “Чини тільки згідно з максимою, виходячи з якої ти на підставі реальної згоди з учасниками або їхніми представниками або (замість цього) на підґрунті відповідного *розумового експерименту* у змозі припустити, що наслідки й побічні висліди у задоволенні інтересів кожного окремого учасника, очікувані із всезагального дотримання даної максими, можуть бути без примусу прийняті усіма” [61, с. 73].

Ю. Габермас використовує уточнення К.-О. Апеля, досліджуючи й обґрунтовуючи нормативи комунікативної раціональності через синтез телеологічного та деонтологічного аспектів етики. Він формулює загальнозначущість індивідуальної й конвенційної (кооперативної) норми так: “Кожна значуща норма повинна відповідати умові, що наслідки та побічні висліди, котрі згодом виникатимуть із її всезагального застосування при задоволенні інтересів кожного індивіда, можуть бути без примусу прийняті усіма

учасниками” [181, с. 520]. Уточнення Д. Бьюлера: лише ті норми, практика, проекти можуть визнаватися легітимними, які за умови очевидності їх як прямих, так й побічних наслідків, могли б бути без примусу визнані у процесі аргументації усіма можливими учасниками дискурсу [Там само, с. 520]. В подальшому ми наведемо аргументи на підтвердження принципу універсалізації, комунікативної раціональності й теорії мовно-мовленнєвих ігор на засадах математичної дисципліни – теорії ігор (Game Theory), зокрема на прикладі критерію оптимальності суспільного добробуту, що сформульований засновником цієї теорії, італійським соціологом та економістом Вільфредо Парето (1848-1923). Сутність математичного критерію оптимальності суспільного добробуту полягає у тому, що досягнутий рівень загальносоціального добробуту вважається оптимальним, якщо добробут жодної особи не може бути підвищено (завдяки будь-якого можливого перерозподілу ресурсів чи готових продуктів або послуг) без того, щоби при цьому не було нанесено збитку добробуту будь-кого іншого із членів спільноти. Це означає, що добробут населення буде підвищуватися лише тоді, коли будь-яка людина у спільноті щось виграє, а жодна нічого не програє. Такий максимум добробуту тенденційно повніше реалізується у часопросторі вільної конкуренції [102].

Очевидним є те, що як в теорії комунікативної раціональності Ю. Габермаса, так й у формулі критерію оптимальності В. Парето, втілюється, репрезентується сучасне бачення механізму *суспільного договору* – філософської доктрини, що обґрунтовує засадниче значення договору, консенсусу, домовленості як диспозиції злагоди між людьми для суспільного устрою; природний закон, на якому ґрунтується правова держава, що вкорінений у сутності людини, базується на інтересах громадян та оприявнюється через *застосування ними свого розуму* (Т. Гоббс); індивідуальну та соціальну регулятивну ідею, що сприяє утвердженню закону в житті соціуму (І. Кант); принципу та механізмів соціальної справедливості на підставі “початкової позиції”, яка уможливорює чесні договірні стосунки поміж людьми у суспільстві (Дж. Ровлз) [61; 181].

Мовно-мовленнєвий ігровий аспект (і не лише суто мовний) у теорії комунікативної раціональності є універсальним й атрибутивним, позаяк норми репрезентуються й поширюються серед людей вербально, або ж нехай і символічно, але символи безумовно транслуються у “внутрішнє мовлення” й подальші мисленнєві процеси *моделювання* (Л.С. Виготський, Дж. Г. Мід, М. Вартофскі, В.В. Жовтянська та ін.), що і забезпечує культурний функціоналізм символів, корисність й власне їх існування. Саме символічний інтеракціонізм американського філософа, психолога та соціолога Дж. Г. Міда (1863-1931) вперше, на противагу традиціоналістській моралі, обґрунтовує універсалістську мораль як результат *комунікативної раціоналізації*. Теорія комунікативної дії Ю. Габермаса асимілює ключові категорії Міда – “універсальний дискурс”, “ідеальна комунікативна спільнота” [61, с. 104].

У дискурсі комунікативної раціональності Ю. Габермас розглядає та висвітлює два аспекти людської діяльності: працю, або цілераціональну дію, і *комунікативну дію*, або символічно опосередковану взаємодію, пропонуючи розглядати ці два фундаментальні аспекти рівноцінними видами життєдіяльності. К.-О. Апель у підтримку такого висновку наголошує, що “людина ... має два рівноцінні, не ідентичні, а взаємодоповняльні [комплементарні], пізнавальні інтереси. Перший визначається необхідністю технічної практики, здійснюваної на засадах досягнення законів природи, другий – потребою соціальної, моральної практики” [Там само, с. 65].

Різновидами і засобами мовно-мовленнєвої гри й одночасно взірцевою ілюстрацією потенціалу та важливості комунікативної раціональності є явище *маніпулятивного мовного впливу*. Під цим визначенням у загальному сенсі розуміється такий вид взаємодії суб’єктів, у процесі якого один з них (той, що маніпулює) свідомо й довільно намагається здійснювати контроль за поведінкою іншого (того, ким маніпулюють), спонукаючи його вести себе у вигідний суб’єкту-маніпулятору спосіб: здійснювати певні дії або від чогось утримуватися [71, с. 273]. Мета маніпуляції у ситуації прихованих дійсних намірів – спонукати іншу людину до певних дій, до змін її ціннісних настанов, уявлень та переконань

й таке інше, при цьому зберігаючи в неї *ілюзію незалежності чи самотійності прийнятих рішень і відповідних дій* [Там само]. Засобами маніпулятивного мовного впливу є всі наявні мовні засоби (лінгвістичні системи). Як зауважує українська філологиня, дослідниця вербальних закономірностей маніпулювання В.В. Зірка “ігрову морфологію унаявлено ... базовими частинами мови: передовсім оцінювальними прикметниками, дієсловами та іменниками. Оцінювальний потенціал міститься у самому визначенні прикметника, що виокремлює цю частину мови у провідний компонент мовної парадигми маніпулювання” [Там само, с. 268]. Крім спеціального вживання частин мови, тут маніпулятивними засобами є навмисне спрямовані *семантичні зсуви, метафори та інші модуси тропів* [62; 63; 71; 132; 181].

Концептуальну сферу мовно-мовленнєвої гри В.В. Зірка обирає за основу авторської мовної парадигми маніпулятивної гри у рекламі [71]. Результатами проведеного нею дослідження доведено, що у засновках вербального маніпулювання перебуває *маніпулятивна гра*, яка тісно пов’язана з поняттям *мовної гри*. Вочевидь в обґрунтуванні такого висновку використано узагальнення Д.І. Руденка та В.В. Прокопенка щодо сутності мовної гри як засобу утворення за допомогою мови і мовлення нових, уявних, віртуальних світів, коли вербалізуючи щось, людина створює особливий світ, якого реально не існує [Там само, с. 150].

Розкриваючи сутність маніпулятивного впливу через явище мовно-мовленнєвої гри, відповідні перформативні потенціали тропів українська психологиня В.В. Жовтянська у авторському дискурсі репрезентацій дійсності висновує: “Наявність метафори, як, власне, й інших тропів, дозволяє “вбити клин” між вербальною інтерпретацією і самою реальністю, утверджуючи інакший спосіб символічної репрезентації. Адже кращий шлях відокремити суб’єктивне від об’єктивного – це *змінити погляд*. Отож метафору слушно вважати потужним засобом як індивідуальної, так й соціальної рефлексії” [62, с. 89].

У дослідженні закономірностей та емпірики мовної гри в літературі українська філологиня О.П. Пушкар висновує, що “феномен мовної гри проникає в усі сфери людської діяльності. Мовна гра властива не тільки розмовному та

художньому мовленню, засобам масової інформації та рекламі, а й політичному й науковому мовленню. Більшість дослідників визначають мовну гру як *усвідомлене порушення норм ... У засновках мовної гри перебуває ефект обманутого очікування. Саме невідповідність між очікуваним й отриманим ефектом породжує мовну гру*” [132, с. 188]. До типових функцій мовної гри дослідниця відносить *розважальну, тренувальну, психотерапевтичну та маскувальну функції* [Там само, с. 188]. Серед доміантних семантичних механізмів мовної гри вона визначає тропи (каламбур, порівняння, метафора, гіпербола, уособлення, метонімія) [Там само, с. 188].

Аксіоматичне поглинання поняттям “гра” комунікативного поняття “маніпулювання”, вивільняє друге від тенет свого упереджено побутового, почасти навіть наукового сприйняття як суто негативного явища і неприйняттого комунікативного засобу. В широкому вжитку маніпулювання сприймається як конфронтаційний, агресивний відносно людини спосіб комунікації, що свідчить про безумовне намагання суб’єкта маніпулювання змінити свідомість або поведінку партнера по спілкуванню за власними ініціативою і цілями. Проте при зміні полюсу уваги, акценту впливу, коли умовний реципієнт сам стає комунікативним актором та потрапляє у ситуацію некооперативного характеру, етичні нюанси, як правило, ігноруються, а оцінки нівелюються до невизначеності.

Традиція негативного і стереотипного ярликування поняття “маніпулювання” стала наслідком дискурсу Г. Маркузе, який у своїх працях піддає критиці сучасну цивілізацію за невпинно зростаючі масштаби відчуження людей, маніпулювання їхньою свідомістю та породження “одномірної людини” масової культури [288].

Водночас існують концепції, за якими маніпулювання позбавлене етичного, оцінного контексту. Воно набуває такого контексту лише за результатами впливу певної ситуації. Так, українська наукиня-лінгвіст, доктор філологічних наук, професор Н.В. Кутуза розрізняє *сугестію* як кооперативний модус мовної гри, а *маніпулювання* як негативний, конфліктний модус. У профільній монографії вона висновує, що одні й ті ж самі прийоми мовної гри можливо використовувати з

метою сугестії та маніпулювання [94]. Не прихованість, а мету впливу, його деструктивність, патогенність, негативність, прагнення з боку суб'єкта отримати винятково власну вигоду, наносячи шкоду партнеру, дослідниця вважає головною ознакою маніпулювання й визначальним критерієм диференціювання при розрізненні таких різновидів комунікативного впливу, як маніпуляція і сугестія [Там само, с. 142]. Тотожні підходи містить шерг інших робіт українських вчених [4; 40; 108; 111; 140; 146; 163].

Отже саме у просторі мовно-мовленнєвої гри зустрічаються два фундаментальні, протилежні й могутні, соціальні мейнстріми: 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 суб'єктів, приховано чи через відкриту конфронтацію спонукаючи їх вести себе у нав'язаний спосіб на основі підґрунті власних егоїстичних мотивів та індивідуальної користі.

Якщо вийти за межі вербального, мовленнєвого дискурсу гри, то виявиться, що наведені соціальні мейнстріми є універсальними і вічними сутностями гри, на чому наголошували мислителі різних часів та епох.

1.2. Поліфеномен гри в оптиці провідних психологічних теорій і концепцій

Семантична розмаїтість змісту поняття “гра” є настільки широкою і строкатою, що здебільшого його наукове використання лише створює додаткову герменевтичну плутанину і призводить до нездоланних суперечок і конфліктів.

Сучасна українська мова у поняття “гра” задіює широкий діапазон змістів: 1) забава; 2) заняття дітей; 3) підпорядковане сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах заняття, що є розвагою та спортом одночасно; 4) проведення фінансових операцій на біржі (гра на біржі); 5) отримання прибутку від використання змін у співвідношенні процентних ставок (гра на

кривій прибутковості); 6) ігрова ситуація, у якій суперники претендують на отримання заданої суми винагороди (гра з нульовою сумою); 7) моделювання типових виробничих, економічних та інших ситуацій, що має за мету навчання прийняттю оптимальних рішень (гра ділова, економічна та ін.); 8) створення математичних моделей прийняття оптимальних рішень у ситуаціях невизначеності (теорія ігор); 9) послідовність дій, спрямованих до певної мети; 10) інтрига, таємний задум; 11) жарт, побудований на вживанні різних за значенням слів однакового звучання; каламбур (гра словами); 11) дія за значенням “грати” [171].

Продовжує наявний обшир семантичних у змістовлень поняття “гра” смисли, що визначають “дії за значенням грати”: 1) виконання людиною чогось-небудь на музичному інструменті; 2) вплив на чий-небудь почуття, інстинкти і т. ін. з метою домогтися свого (грати на нервах); 3) швидкий, тривалий, бурхливий рух у різних напрямках (про сили природи, тварин); 4) виконання певної ролі, імітування чогось; 5) іскритися, пінитися, шумувати (про вино, шипучі напої і т. ін.); 5) блиск, що відбивається у чому-небудь, від чогось (про промені сонця, світла і т. ін.); 6) мерехкотіння, миготіння світла; 7) яскравий блиск, що виражає радість, захоплення та ін. (про очі); 7) яскраве переливання різними кольорами; 8) перебувати в русі, то з’являючись, то зникаючи [28].

Відтак зміст більшості різноманітних життєдіяльнісних оприявнень активності людини відповідає семантиці поняття “гра”. Для організації та здійснення врівноваженого психологічного дослідження будь-якої проблематики та спрямування, що пов’язані з явищем гри, виникає нагальність уточнення та оптимізації змісту, обсягу та значення поняття “гра”.

Вітчизняна наукова психологія до категорійного поняття “гра” долучає такий зміст: 1) гра як специфічна форма прояву активності дітей різного віку; 2) ділова гра як форма підготовки спеціалістів і підвищення їх кваліфікації через моделювання предметного і соціального контекстів майбутньої професійної діяльності; 3) гра за правилами як вищий рівень гри, що починає формуватися у дошкільному віці та супроводжує людину все її життя; 4) гра рольова як форма

гри дітей, завдяки якій дитина успадковує й переймає соціальні ролі та відповідний досвід дорослих і навчається діяти як доросла людина; 5) гра у тварин як різні форми маніпулятивної сенсорно-рухової активності з біологічно нейтральними предметами або видовими партнерами [126]. Відповідні у змістовленні містяться й у академічних англомовних словниках [216; 339].

Відомий британський психолог, один із засновників когнітивної психології Фредерік Бартлет (1886-1969) будь-яку проблемну для людини ситуацію розглядав як ігрову, а *перцептивну і мисленнєву діяльність у нових, незвичних умовах як ігрову діяльність* [221].

Французький психолог, засновник порівняльної генетичної психології Анрі Валлон одним із перших науковців спростовує розуміння гри тільки як відпочинку, як протилежності трудовій або навчальній діяльності. Аргументуючи свою позицію, дослідник підкреслює, що дитина “ще не працює [не має досвіду праці], і вся її діяльність спрямована на гру” [26, с. 59]. Психолог переконаний, що будь-яка складна діяльність може стати мотивом для гри, але при цьому мета ігрової діяльності має полягати в самій грі [26].

К. Гроос вивчав ігрові дії дітей і молодих тварин. За його висновками у дітей гра звернена не до минулого, а до майбутнього, тому вона є школою підготовки організму до навколишніх життєвих умов. Дослідник акцентував увагу на важливості перехідних періодів у віковому розвитку людини [121, с. 69].

Початковою позицію психологічних досліджень гри у царині діяльнісного підходу стали розвідки С.Л. Рубінштейна, Л.С. Виготського, О.М. Леонтьєва, Д.Б. Ельконіна, Д.М. Узнадзе, Б.Г. Ананьєва, О.С. Газмана, В.В. Давидова, які розвивають та емпірично доводять думку, згідно з якою *гра є шляхом до пізнання людиною світу*. Ігровий дискурс діяльнісного напряму ґрунтується на тому, що *логіка засвоєння людиною змісту і форм ігрової поведінки розгортається від процесуальної гри через сюжетно-рольову гру до гри за правилами* [174, с. 157]. У діяльнісній психологічній парадигмі прийнято сприймати ігрову діяльність як вид діяльності, у якій значимим є сам процес виконання ігрових дій, а не кінцевий результат. В дорослому віці ігрова діяльність набуває форм інтелектуальної,

ділової чи спортивної гри [126; 174].

Фундатор діяльнісної парадигмальної наукової програми С.Л. Рубінштейн розумів гру як ключову потребу дитини, що народжується в контактах із зовнішнім світом, як реакцію на них. Згідно з концепцією психолога, сутність гри полягає в тому, що вона виникає внаслідок діяльного практикування, через яке перетворюється дійсність, змінюється світ: “У грі формується і проявляється потреба дитини впливати на світ” [139, с. 589]. Саме тому вона, на думку вченого, є усвідомлюваною діяльністю.

С.Л. Рубінштейн надавав грі винятково важливого теоретико-методологічного і прикладного значення [139]. Його концепти позиціонують гру як фундаментальний, програмний та універсальний засіб життєдіяльності людини:

- гра – це осмислена діяльність, сукупність осмислених дій, об'єднаних цілісністю мотиву; гра – це діяльність, що означає, що вона є виразом певного ставлення особистості до навколишньої дійсності;

- зв'язок гри із працею яскраво відображається змістом ігор: всі вони зазвичай відтворюють ті чи інші види практичної неігрової діяльності;

- гра пов'язана із практикою, із впливом на світ; гра людини – породження діяльності, завдяки якій особа перетворює дійсність і змінює світ; сутність людської гри – у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність;

- у грі відбуваються лише ті події, цілі яких є значимими для індивіда через їх власний внутрішній зміст;

- гра дорослої людини і дитини, пов'язана з діяльністю уяви і виражає тенденцію, потребу у перетворенні навколишньої дійсності; виявляючись у грі, ця здатність до творчого перетворення дійсності у грі вперше і формується; у цій здатності, відображаючи, перетворювати дійсність, полягає основне значення гри [Там само].

Л.С. Виготський обґрунтовував аксіоматичну тезу, що *гра* є не переважаючим видом діяльності в дитинстві, а *провідним фактором розвитку людини* [див. 144; 174; 282; 336; 349; 350]. Від початку усвідомлюваної поведінки у психічному розвитку людини грі належить фундаментальна роль. Передовсім

гра формує здатність до довільної діяльності, символічних уявлень і заміщень, тренує пам'ять і саморегуляцію, розвиває сприймання, мислення, уяву і фантазію, употужнює волю і здатність до спілкування. Гра фізично розвиває дитину, ініціює та диференціює перспективи обрання нею певних видів ігор і вправ. Як висноував Л.С. Виготський, “у грі дитина завжди вища від свого середнього віку, вища від своєї звичайної повсякденної поведінки; вона в грі ніби на голову вища від самої себе. Гра конденсовано містить у собі, як у фокусі збільшувального скла, всі тенденції розвитку; дитина у грі ніби пробує здійснити стрибок над рівнем своєї звичної поведінки” [див. 144, с. 145].

Діяльнісна парадигма у психології ґрунтується на тому припущенні, що розвиток людини відбувається у процесі її долучення та участі у різних видах діяльності, серед яких фундаментальне значення мають провідні види діяльності, у тому числі й *гра*. Зокрема, дискурси психологічного виявлення й пояснення закономірностей розвитку особистості, які окреслили П. П. Блонський і Л. С. Виготський, розгорнув і поглибив О. М. Леонтьєв, котрий указував на залежність розвитку психіки не від діяльності взагалі, а від провідної діяльності. Сутність рольової гри, передовсім як модусу провідної діяльності у дошкільному віці, полягає в тому, що завдяки особливим ігровим прийомам дитина моделює в ній стосунки між людьми. Рольова гра постає як діяльність, у якій відбувається орієнтація дитини у зовнішніх умовах її життєдіяльності, щонайперше у взаєминах людей. Як нагадує у власному дослідженні В.В. Жовтянська, розвиток дошкільної гри О.М. Леонтьєв вбачав у наступному: “Закон розвитку гри, як це показують експериментальні дані (Д. Б. Ельконін), й оприявнюється тим, що гра еволюціонує від попередньо відкритої ігрової ролі, уявної ситуації і прихованого правила до відкритого правила і, навпаки, до прихованих уявної ситуації і ролі. Інакше кажучи, *головна зміна у грі, що відбувається у ході її розвитку, спричинена тим, що рольові ігри з уявною ситуацією перетворюються в ігри з правилами, в яких уявна ситуація та ігрова роль містяться в прихованій формі*” [63, с. 131].

Відповідно до таксономії видів провідної діяльності гра після її актуалізації

у трирічному віці продовжує залишатися для подальшого розвитку людини як особистості провідною у імплікативному синтезі з усіма наступними модусами провідної діяльності [53; 126; 160].

Водночас у діяльнісному напрямі існує особлива позиція щодо місця і ролі гри у розвитку людини. Зокрема, Б. Г. Ананьєв відмовлявся визнати ієрархію провідних типів діяльності, запропоновану О.М.Леонтьєвим, зосереджуючись на тому, що лише два види діяльності – *пізнання і спілкування* – мають безпосереднє значення для розвитку особи на всіх етапах її онтогенезу. За висновками Б.Г. Ананьєва *всі без винятку оприявлення, форми, репрезентації гри є втіленнями інтеграції елементів пізнання і спілкування*. Саме через розвиток у процесі соціалізації людини її індивідуальних потенціалів *пізнання і спілкування*, їх взаємодії і злиття у різних формах, і виникає така “синтетична” форма діяльності людини, як ігрова [160, с. 73]. Така позиція науковця додатково аргументує закономірність, що ігрова діяльність має провідну роль та фундаментальне системотвірне значення для будь-яких проявів людської життєдіяльності.

Як прихильник наукової програми про темпоральну невірноваженість та неоднозначність розвитку людини, Б.Г. Ананьєв одним із перших почав вивчати проблеми зрілості та старіння і довів релевантність висновків про гетерохронність і нерівномірність психічного розвитку людини [Там само, с. 71-72]. На цьому підґрунті він констатував, що *гра як особлива форма діяльності охоплює всі періоди людського життя* і має свою індивідуальну історію. Різні ігроформи та прояви гри існують як у підлітковому та юнацькому віці, так і в похилому віці. Феномен ускладнення характеристики людської діяльності в конкретний момент прожиття він пояснював саме непомітними та неочевидними переходами з-поміж ключовими і атрибутивними видами діяльності – працею, грою і навчанням [Там само, с. 210].

У розвиток висновків свого наставника Л.С. Виготського О.М. Леонтьєв обґрунтовує основну суперечність кризи семирічного віку актуалізацією невідповідності між застарілим способом життя і розвиненими можливостями дитини, які вже виперджають його. Тому на кризовому етапі 6–7 років завдяки

“психологічній дискредитації” мотивів попереднього виду провідної діяльності – *ігрової діяльності*, виникають мотиви *навчання, учбової діяльності* – наступної провідної діяльності та нової форми удіяльнення, як темпорально основної, але генетично спадкоємної лінії психічного розвитку стосовно попередньо й послідовно актуальних від початку життя дитини видів провідної діяльності: 1) безпосередньо-емоційного спілкування, 2) предметно-маніпулятивної діяльності та 3) ігрової діяльності [126; 153; 174].

Відомий дослідник психологічних закономірностей гри, уродженець української Полтавщини Д.Б. Ельконін сприймав рольову гру як атрибут, домінуючий вид провідної діяльності людини віку раннього дитинства і дошкільного віку. Він наголошував, що рольова гра є найвищим рівнем ігрової діяльності і провідним стимулом до самовиховання [121, с. 127]. Крім того, він аргументовано виокремив структуру ігрової діяльності, до основних елементів якої входять *сюжет* (у що грають), *зміст* (як грають), *роль*, *уявна ситуація*, *правила*, *ігрові дії та операції*, *ігрові стосунки* [81, с. 344]. При цьому провідне значення у рольовому інваріанті дитячої гри мають такі структурно-функціональні компоненти:

1) *роль дорослої людини*, котру дитина обирає своєю власною роллю і для якої підходить конкретна життєва ситуація;

2) *уявна ситуація*, що утворюється для втілення дитиною своєї ролі у практику життя; зміст такої ситуації [у дитячому віці] складає заміщення предметів (іграшки);

3) *ігрові дії*, через те, що дитина має справу не з тими предметами, що їх використовує дорослий, та й з ними неможливо діяти так, як діє дорослий.

У структурі сюжетно-рольової гри центральним компонентом постає *роль*, тобто суспільно прийнятий спосіб поведінки (*роль як правило*) людей у різних ситуаціях [173]. Тому за висновками Д.Б. Ельконіна, не стільки сім'я соціалізує дитину, скільки дитина сама соціалізує оточуючих її близьких, підпорядковує їх собі, намагається сконструювати зручний і приємний для себе світ [153, с. 39].

Д.М. Узнадзе відносно визначення значення та ролі гри на життєвому шляху людини зауважує, що, порівняно з іншими формами інтрогенної поведінки, гра є генеральною формою соціальної активності, тому всі форми екстрагенної поведінки можуть збагачувати її зміст [175]. Це й створює своєрідну унікальність гри як психодуховного онтофеномену.

Логічним для розвитку дискурсу ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності є завдання встановлення місця, ролі та своєрідної генетичної спадковості гри у загальному діапазоні видів діяльності. Так, В.В. Давидов, досліджуючи проблематику навчання та розвитку на засадах діяльнісного підходу, аналізує їх взаємозалежність на підставі обґрунтування закономірностей походження та розвитку людської діяльності, яка формує свідомість та особистість індивіда [53]. Він виокремлює в онтогенетичному розвитку людини генетично та хронологічно спричинені види діяльності: 1) емоційне спілкування, 2) предметно-маніпулятивна, 3) ігрова, 4) учбова, 5) суспільно корисна, 6) навчально-професійна, 7) науково-дослідна, 8) філософсько-методологічна. При цьому підкреслює, що кожний вид діяльності є провідним для відповідних періодів психічного розвитку людини, що створює найкращі внутрішні (тобто сенситивні) умови для формування її здібностей і талантів [Там само]. Отже, цим ученим *гра як вид діяльності позиціонується як генетичне джерело, базис для всіх наступних видів діяльності людини, починаючи від навчання і завершуючи творчою працею.*

В українській психологічній науці проблематика онтофеноменальної сутності гри розробляється науковою школою А.В. Фурмана (м. Тернопіль). Тут фокус досліджень зосереджується на розвитку теорії й удосконалення сценарних практик організаційно-діяльнісної гри. В основу своїх досліджень колективом учених покладено методологічні підходи відомого українського науковця, засновника психології вчинку В.А. Роменця [3; 115; 134; 137] і творчий спадок колективу під керівництвом Г.П. Щедровицького, на теренах якого уперше виник концепт “організаційно-діяльнісна гра” [204-207]. Зокрема, на незалежну підтримку висновків Г.-Г. Гадамера, Ж. Дерріда та М.І. Бойченка про онтологічну

сутність гри, її значення як організаційної структури життєдіяльності та, обґрунтовуючи канонічність вчинкової парадигми у психології, В.А. Роменець зауважує: “Будь-який психічний стан чи процес, риса чи якість людини у своєму функціонуванні і розвитку тяжіють до одного з визначень учинку, а сама вона прагне утвердитись у ролі його суб’єкта. Тому і кожна психологічна система може бути вичерпно проаналізована й усебічно сутнісно оцінена як перспективна залежно від того, наскільки вона вибудовує себе, орієнтуючись на вчинкову логіку людської активності” [134, с. 7-8]. І надалі цей достойник української нації зауважував, що “...аспект людської діяльності, що потребує значної участі фантазії, пов’язується з грою у її широкому розумінні. Для неї характерні такі риси, як поява випадкових подій, котрі треба вміти передбачити: обставини змагання, бою, де відбувається динамічна зміна сил та їхніх комбінацій” [Там само, с. 161].

В.А. Роменцем уперше в науковому дискурсі запропонована субстанційна, базова структура будь-якого акту життєдіяльності суб’єкта як універсальна структура кожного його вчинку: “Психологічна картина звершення вчинку починається з надання значення феноменам матеріального світу. Це – ситуація. Значення, надане феноменам, але протиставлене їм як невідповідним, є мотивацією вчинку. Акт перетворення феномена з тим, щоб він відповідав ідеальному моменту мотивації, становить сам вчинковий акт” [134, с. 16]. Четвертий компонент у структурі вчинку – післядія, головний зміст якої – “усвідомлення людиною свого вчинку і його наслідків для себе та інших. Дію завершено, але вчинок ще не завершується”, зауважує В.А. Роменець, і на етапі післядії “підсумок зробленого стає основою нових кроків уперед” [115, с. 570].

Причому достатня деталізація цих етапів на підетапи і на їх змістові характеристики у повному циклі гри як учинення уможлиблює її використання з подвійною метою – навчально-розвивальною (як підвищення екзистенційної компетентності людини, її діяльнісної пружинності, здатності впевнено та продуктивно поводитися за умов невизначеності) і практико зорієнтованою (для реалізації ситуаційної ковітальності і для досягнення продуктивного ефекту

життєзреалізування особистості). Так, перший, ситуаційний етап ігрового вчинення має розгортатися на фоні навчального “кейсу” умовної ситуації, яка є цілком вірогідною у реальному, буденному житті. Тут проявляється ігровий ефект “свідомого роздвоєння”, коли в основі ситуативної рефлексії особи, його мисленнєвої діяльності та утрудненої обставинами поведінки знаходиться “роздвоєння на “себе самого” і на “себе-персонаж гри (ситуації)” і з’являється ефект “ігрового ставлення “до” та “у” локалізованому (ситуацією) світі” [199].

Другий, мотиваційний, – охоплює формування та розгортання “тут і тепер” поля, хронотопу ігрової навчальної проблемної ситуації [115; 187-189], коли проголошуються та усвідомлюються правила взаємодії суб’єктів (учасників) ситуації-гри, її сценарій та легенда (опис), часові параметри й обмеження, випробовується інструментарій. Кожний з учасників мобілізує увесь свій наявний ментальний досвід варіантів поведінки у подібних життєвих ситуаціях. Усі психічні процеси, властивості, формоутворення та поточний духовний стан кожного гравця зосереджені в напрямку найкращого втілення себе у процесі ігрової ситуації-події. Мотиваційна пасивність тут унеможливлюється, тому що людина сама зацікавлена вдосконалювати свою здатність діяти в умовах, коли “розвиток через відчай” уже не матиме імітаційного, навчального характеру.

Третій, дійовий, етап ігрового вчинення (серія вчинкових актів, екстеріоризація моделей і діяльних схем суб’єкта) є функціональною частиною ситуаційної події гри. Власне тут, головню через правила взаємодії суб’єктів, згідно із сценарієм та легендою ігрового практикування, у встановленому проміжку часу й за допомогою ігрового інструментарію учасники реалізують свою гру-вчинення, уречевлюють власні сподівання та моделі ігрової діяльності.

Четвертий, післядіяльнісний етап – підсумовує результати ситуаційного екзистенціювання гри, учасники рефлексують свої власні зіграні дії та набуті досягнення в діапазоні “успіх – програш”.

Виходячи із висновків А.В. Фурмана та С.К. Шандрука, гра – це соціокультурний феномен та одночасно інтегральний фактор самореалізації людини як суб’єкта, особистості та індивідуальності у процесі, просторі та часі її

онтогенезу [196; 197]. Вона постає “формою особистісної причетності усупільненого індивіда до світу і характеризує його екзистенційну присутність у цьому світі, водночас саме гра визначає онтофеноменальний вітакультурний формат його психодуховного самоздійснення і вчинкового самозреалізування” [196, с. 101-102].

У підсумку науковцями психологічної школи А.В. Фурмана здійснюється суттєвий соціально спричинений зсув і зліквідування наявних (доволі міцних) стереотипів щодо обмеженого та упередженого сприйняття гри як переважно розваги та форми актуалізації дитячості у життєдіяльності молоді та дорослих [196; 197]. У будь-якому разі ці дослідження якісно розвивають та посилюють наукові висновки, зокрема В.В. Давидова [51] та Д.М. Узнадзе [175], стосовно значення та ролі гри в онтогенезі людини; позиціонують онтофеноменальний світ гри як один із базових для розвитку та самореалізації особистості, як буттєве осереддя екзистенційної повноти життя людини.

Застосування системомиследіяльнісної методології вченими вказаної психологічної школи створює методологічні умови для виходу феномену гри із простору виключної суб’єктності людини, де “гра” тяжіє бути лише або дитячою ініціативою, або забаганкою кмітливого розуму, у часопростір інтенсивної і безупинно мінливої життєдіяльності у реальному світі з його іманентними (внутрішньо властивими) закономірностями, що почасти або не залежать від індивіда, або становлять ризики та небезпеку для нього.

Нова методологічна оптика дослідження гри як онтофеноменальної даності від школи А.В. Фурмана стимулює розвиток відповідних упредметнень психологічних аспектів “гри” Л.С. Виготського та О.М. Леонтьєва; уточнює зміст і певною мірою виправляє помилковість деяких висновків російського вченого Д.Б. Ельконіна щодо зосередження на грі як на діяльності, котра властива дитині дошкільного віку [200]. Адже висновок останнього про те, що “в сучасному суспільстві дорослих розгорнутих форм гри немає, її витіснили і замінили, з одного боку, різні форми мистецтва, а з іншого – спорт”, сьогодні є таким, що не відповідає дійсності [197, с. 26].

Відомий в Україні професор В.П. Москалець висновує, що основою мотивації ігрової діяльності є позитивно забарвлені переживання, які виникають у суб'єкта у процесі гри. Для досягнення таких переживань людина головню й включається у гру, “хоча інколи і для здобуття за її допомогою чогось для споживання чи використання” [106, с. 83]. Він вдало розподілює ігрові засоби на дві основні класи: навчально-розвивальні (рольові, ділові тощо) ігроформи та психокорекційні ігрові форми. Необхідними умовами для усіх форм гри є: 1) етапи нормативної регуляції, правила (права, моралі, традицій) та 2) удаваний характер ігрових ситуацій, що у синтезі стимулюють суб'єкта до ініціативного “тут-і-зараз” пошуку моделей дій для випробування себе і демонстрації самому собі та оточенню своїх психічних і фізичних здатностей, спроможностей (кмітливості, спритності, швидкості, точності реакцій та ін.). Такий стан В.П. Москалець формулює як “кураж”. Тому гра та ігровий зміст інших видів діяльності мають виразний розвивально-освітній потенціал, що пов'язано з глибокою задіяністю усієї психоемоційної, когнітивної, вольової та фізичної структури людини у ігрове дійство. І чим більший інтерес, піднесення та насагу воно викликає, тим більшою є ефективність, продуктивність такої діяльності [106]. Цей знаний дослідник акцентує увагу на тому, що “автентично-суб'єктні вольові зусилля дитини уможливаються лише в грі та задля гри. Тому найбільш потужний суб'єктний фактор ефективності особистісного розвитку дитини – автентична активність її свідомості посередництвом вольових зусиль, яких вимагає дотримання правил гри, котра вабить і захоплює” [107, с. 128]. Науковець пов'язує здатність людини до доброхітного самоподолання у синтезі із вдоволенням автентичного самообмеження, які актуалізуються у дитячих іграх і залишаються актуальними для суб'єкта не лише у дитячому віці, з утворенням основи його моральності і духовності, психологічного імунітету до негативних зовнішніх впливів, збереження продуктивної суб'єктності. “Цей фактор зміцнюється й розвивається у справжніх іграх за правилами в підлітковому, юнацькому і дорослому віці й у такий спосіб гартуються шляхетні *диспозиційні і вольові риси характеру суб'єкта*” [Там само, с. 128].

Масштабні дослідження гри доктора психологічних наук, старшого наукового співробітника О.М. Кочубейник [129] у дискурсі психологічних практик конструювання життєдіяльності людини в умовах постмодерної соціальності свідчать про *атрибутивність ігрової діяльності для життєконструювання/моделювання суб'єктом своїх екзистенційних перспектив на усій лінійці репрезентацій*: від ситуативних "тут-і-зараз" до стратегічних цілей реалізації власного життєвого проєкту. За висновками науковиці гра як засіб екзистенції "має три рівні свого функціонування в конструюванні соціальності та життєконструюванні окремої особистості... Зокрема, на рівні *емпіричної дії* - як сукупність ігрових артефактів, з якими оперує людина... На рівні *соціальної дії* гра завжди формується і здійснюється як ... можливість розгортання інших соціальних активностей, як своєрідна соціальна потенція. ... На рівні *дискурсивної дії* гра функціонує як репрезентація, фіксація, зміна, заперечення, підтвердження або пояснення реальності, як аргументація аксіологічних та ідеологічних вимірів" [Там само, с. 86].

О.М. Кочубейник висновує, що "сучасні дослідження об'єктів соціальної реальності" потребують "...використання логіки комунікативного підходу". І "під таким кутом зору комунікативні основи гри як соціально-психологічної практики розуміються як стійкі цілісно-сміслові моделі, що артикулюють та конфігурують ті чи інші форми соціальної взаємодії" [Там само, с. 97]. Цей висновок ґрунтований на двох узагальненнях, що "гра є практикою, яка супроводжує соціальність та особистість"; "постмодерна культура – рефлексивна і грайлива – протистоїть стандартизації життєвих стилів і культур" [Там само, с. 103, с. 91]. Це, своєю чергою, підтримує актуальність й універсальність висновкувань Ф. Шіллера і Й. Гейзінґи про пріоритет гри як генетичного, породжувального джерела культури, розвиває концепцію гри як складника вітакультурної методології психологічної школи А.В. Фурмана, окреслює динамічний контур культуротвірних психологічних закономірностей буття людини. Адже зв'язок кооперативної, маніпулятивної і конфронтаційної модальностей життєвої

динаміки суб'єкта, здійснюваних на засадах гри, надає такій динаміці продуктивності, вичерпності і завершеності.

Грунтовне дослідження репрезентацій гри подано у праці В.В. Жовтянської [63], котра слушно пише, що суб'єктна репрезентація певного об'єкта у грі здійснюється на рівні смислів, які є для такого суб'єкта самоцінністю і функціонують як заснована на асоціативних зв'язках гіпотеза, що відображає процесний і необов'язково завершений аспект розуміння об'єкта. На прикладі реклами розкриваються психологічні механізми інформаційного впливу. Водночас науковицею визначено низку інструментів, які використовуються рекламою для формування у споживача потрібних автору-адресанту ментальних репрезентацій поза раціональним обґрунтуванням. Зокрема таким інструментами є *“створення умовного ігрового або фантазійного простору, метафора, позиціонування товару як ознаки статусу його володаря”* [Там само, с. 26]. В.В. Жовтянська розвиваючи концепції Г.-Г. Гадамера про онтологічну сутність гри, засвідчує, що на рівні смислу *“гра, метафора і міф* мають якісну схожість між собою, а саме: усі вони здійснюють у символічному плані заміну одного об'єкта іншим. Те, що з погляду відстороненої позиції вважається справжнім, в усіх трьох випадках підміняється *начебто несправжнім, умовним*. Проте всередині ігрового простору, метафоричного виразу або міфічної реальності *це умовне і є найбільш справжнім*” [Там само, с. 127]. Таке й пов'язано онтологічним статусом гри, з тим, що у її підґрунті перебувають *перетворення зовнішніх умов заради безпосередньої самореалізації буття*. Життя – процес, і він реалізується через зовнішню активність, тому гру доречно розглядати як діяльність у найширшому її розумінні” [Там само, с. 135; с. 370].

В.В. Жовтянська психологічною основою гри обґрунтовує процес формування переживання, яке, за її висновками, становить її первинну цінність. Водночас формування переживання як засада гри, за висновками дослідниці, по-різному виявляється в різних типах ігор. В іграх типу game (гра за правилами) актуалізується передовсім зовнішньооб'єктивний аспект переживання та активне і дійове проживання процесу. Умовною метою гри, яка задається насамперед для

того і таким чином, щоб максимально реалізувати *внутрішній потенціал учасників – фізичний або інтелектуальний* – тут є результат, який добирається у тому числі для здобування переживання [63, с. 370]. Ігри типу play відбуваються виключно для *переживання як емоційного піднесення, почуттєвої небайдужості* до актуальних об'єктів і подій [Там само, с. 135].

В.В. Москаленко власним дослідженням закономірностей соціалізації людини висвітлює те, що від початку цього фундаментального процесу системотвірним атрибутом є *гра як провідний вид і тип діяльності*. Завдяки ігровій діяльності на початку соціалізації забезпечується “перетворення загальних форм діяльності і спілкування в індивідуальні властивості особистості” [105, с. 509-510].

В.М. Поліщук відмічає внесок теорії ігрової діяльності, яку обґрунтовували засновники діяльнісної парадигми у психології, в тлумачення природи психічного – з'ясування ролі гри як рушійної сили розвитку в становленні особистості [121]. Дослідниця ґрунтує власний дискурс гри на тому, що у ігроформах “найбільше значення має не уявна ситуація, як вважав Л.С. Виготський, а *роль*, яка дозволяє дитині оволодіти власною поведінкою, оскільки в ній приховані правила конкретної гри, розвиток якої відбувається за принципом: від ігор з відкритою роллю і прихованими правилами – до ігор з відкритими правилами і прихованою роллю” [Там само, с. 86]. На ґрунті наукових здобутків у дослідженні гри у царині діяльнісного напрямку В.М. Поліщук наводить низку найважливіших ігрових позицій: 1) дотримання правил гри; 2) способи визнання у грі (стриманість, вольові якості, рефлексія тощо); 3) використання власних статевої особливостей; 4) типологія привабливих ролей; 5) самопочуття у грі під час виконання полярних ролей; 6) рівень умінь поступатися своїми інтересами; 7) способи перенесення реальних відносин на ігрові [Там само, с. 344].

Канадський психолог і психіатр, автор оригінальної теорії гри у транзакційному аналізі Ерик Берн виокремлює три фундаментальні, на його думку, рольові моделі, метаролі поведінки людини, що у рамках методологічних настановлень, вичерпно оприявнюють будь-які інші, похідні, але, між іншим,

соціально усталені та суспільно атрибутивні рольові моделі загальної соціальної інтеракції, яку цей відомий психолог формулює передовсім як гру. Це рівні відповідно трьох метароль – Батька, Дорослого і Дитини [16].

У сучасному науковому дискурсі захисних психологічних механізмів людини, її здатності долати стресогенні ситуації, що формулюється як копінг-поведінка (coping behaviors), ігрова діяльність оприявнює свою особливу роль і значення [212; 243; 265; 323; 324]. Ігровий генезис копінг-поведінки одним із перших досліджувався Дж. Сінгером, який вивчав вплив ігрової діяльності на формування і розвиток здатності людини долати стресогенні обставини і ситуації життєдіяльності [324]. Цим науковцем обґрунтовано “стійкі позитивні кореляції між грою, позитивним афектом, концентрацією, піднесенням та співпрацею з партнерами” [324, с. 18]. Дослідник акцентує на винятковій важливості дитинства як періоду продуктивної соціалізації людини, набуття нею ресурсів долаючої поведінки передусім через різні види і форми ігрової діяльності [324].

Дж. Альтшулер та Д. Рубл доведено ігрову сутність певних типів копіngu, на підставах чого ними було запропоновано диференціювати два типи копінг-стратегій запобігання, уникання (avoidance): 1) поведінкове відволікання (behavioral distraction) та 2) когнітивне відволікання (cognitive distraction). За висновками цих авторів поведінкове відволікання має на меті та реалізується через довільну фізичну активність, на кшталт рухливих ігор або читання, що відволікає увагу від проблемного досвіду та/або емоційних реакцій. Когнітивне відволікання передбачає усвідомлену зміну, трансформацію власного ментального стану для зосередження уваги на уявленнях й умовиводах (наприклад, про приємну, бажану ситуацію, людину або ж діяльність), що якоюсь мірою несумісні з усвідомленням неприємного стимулу [212]. Для нас є очевидним, що обидві наведені копінг-стратегії у їх можливих фізичних репрезентаціях виразно імплементуються через ігрову діяльність або похідне явище гейміфікації та її техніки, що у подальшому було обґрунтовано іншими дослідниками.

За результатами сучасних розвідок А. Хоффман, К. Хрістман та Г. Блесер щодо виявлення перспективних способів управління стресом (stress management) за допомогою цифрових медіа-технологій й відповідних сервісів (stress management apps) встановлено, що такі сервіси доцільно створювати на основі технік гейміфікації (gamification techniques). За висновками цих дослідників переваги ігрової діяльності дозволяють підвищити ефективність систем підтримки зміни поведінки у сфері здоров'я (HBCSS, Health behavior change support systems) та копінг-технік (coping techniques), спрямованих на зменшення, толерантність або усунення стресу та його тригерів. Науковцями акцентується на суттєвому дефіциті використання гейміфікації у розробці та реалізації програм підтримки зміни поведінки у сфері здоров'я, зокрема за допомогою цифрових технологій і сервісів. Водночас зважаючи на виразно позитивний вплив гейміфікації на мотивацію (motivation) і залученість до взаємодії (engagement) розробникам перспективних програм управління стресом рекомендовано застосування технік гейміфікації визначати пріоритетним у розробці й використанні цифрових сервісів підтримки зміни поведінки у сфері здоров'я [265].

Закономірності та особливості реалізації стратегії подолання негативних емоційних переживань через ескапізм, втечу від проблемної реальності у вигаданий світ цифрових онлайн-ігор, обґрунтовують результати досліджень М. Ді Бласі та співавторів [243]. Зазначається, що така тенденція може мати як тимчасові позитивні для суб'єктів наслідки (сприяти регулюванню та полегшенню негативних станів настрою), так й негативні індивідуальні й соціальні перспективи розвитку розладу-залежності від інтернет-ігор (Internet gaming disorder) у користувачів, що відчують дефіцит власної здатності управління стресом, включно й у вигляді клінічних проявів. Наведені закономірності надають можливість розробки та реалізації спеціальних програм, спрямованих на вдосконалення поведінкових стратегій та процесів регуляції емоцій через сприяння і розвиток навичок перехоплення (interception), емоційного усвідомлення (emotional awareness) з метою зменшення у осіб навантаженої

афектом імпульсивності та зміцнення їх когнітивних ресурсів контролю власної афективності (mentalized affectivity) [243]. Такий дослідницький дискурс підтримують і продовжують наукові ініціативи С. Мірхаді, С. Яковідес та А. Денисової. Дослідники ілюструють, що ігри здатні ефективно підтримувати шерег стратегій подолання, включаючи копінг, що орієнтований на роботу з емоційною сферою, техніки ухилення та смислоорієнтований копінг [293].

Дослідженнями М. Сілік та П. Лоурі продовжено комплексне обґрунтування атрибутивних закономірностей систем підтримки змін поведінки у сфері здоров'я через едукацію управління стресом, захисні психологічні механізми індивідуальної копінг-поведінки, залежності таких змін від вмотивованого прийняття та тривалого використання користувачами. За висновками науковців останній аспект найкраще забезпечується елементами гейміфікації, що сприяють усвідомленому залученню та використанню, мотивуючи своїх користувачів, забезпечуючи у них стійкий розвиток ресурсів здорової поведінки і продуктивного подолання стресу [323]. М. Сілік та П. Лоурі запропоновано ядерну теорію (kernel theory) гедонічної мотивації, яку, на думку авторів, доцільно використовувати для оцінки особистісних конструктів безпеки співробітників разом із їхньою внутрішньою мотивацією та подоланням завад навчання і дотримання вимог саморозвитку. Теорію побудовано на засадах гейміфікації і відповідних концепціях “доречного виклику” (appropriate challenge), “доказу від ідеї” (proof-of-concept) і “доказу від цінності” (proof-of-value) [323].

Е. Ібрахім із співавторами проблематику підтримки зміни поведінки для здоров'я досліджувала за допомогою закономірностей універсального дизайну гейміфікації, зокрема контенту мобільних додатків розважальних ігор. Відповідні результати засвідчили, що такий дизайн містить чотири атрибутивні компоненти: 1) розповідь/сторітелінг (storytelling), виклики/челенджі (challenges), 2) залучення до взаємодії (engagement), 3) бали та 4) винагорода (point and reward). Серед цих елементів залучення до взаємодії є найбільш значущим з точки зору учасника, оскільки воно дозволяє надати досвід, який глибоко, внутрішньо мотивує за

допомогою таких функцій, як досягнення певного цільового рівня виклику, нарощування навичок, покращання соціального досвіду [270].

Ц. Ченг та Х. Чау у дослідженні можливостей ігрової діяльності для досягнення командної ефективності (team effectiveness) та гнучкості подолання проблем (coping flexibility) виявили, що застосування розробленого на основі гейміфікації методу докладного ігрового тренування (serious play training, SPT) надає кращі результати у порівнянні з популярним методом когнітивно-поведінкового тренінгу (cognitive-behavioral training, CBT). Експериментальна група SPT засвідчила більшу ефективність командної роботи завдяки кращій згуртованості групи у порівнянні з групою КПТ. Результати наведеного дослідження надають початкові аргументи на користь доцільності використання підходу гейміфікації у корпоративному навчанні для побудови команд (team-building) та особистого подолання труднощів (personal coping) [237].

Дослідницькою групою Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького обґрунтовано використання цифрових інваріантів ігрової діяльності (ігрових симуляторів) з елементами імерсивних технологій (AR/VR, технології доповненої та віртуальної реальності) у процесі розробки конструктивних копінг-стратегій поведінки особистості в умовах невизначеності та подолання життєвих криз. На емпіричному рівні українськими науковцями доведено доцільність та ефективність впровадження гейміфікації на базі імерсивних технологій у процеси розвитку стресостійкості людини, що безпосередньо впливає на продуктивність та ефективність її життєдіяльності [348].

Оригінальний дослідницький дискурс використання закономірностей гри для розвитку етичних аспектів копінг-поведінки людини ініційовано розвідкою Р. Ма та співавторів [285]. Ними були досліджені психологічні особливості зовнішньої модерації порушень партнерської взаємодії в багатокористувацьких онлайн-іграх. Р. Ма та співавторами аргументовано, що багатокористувацькі онлайн-ігри, окрім забезпечення ігрового задоволення, також спрямовані на боротьбу з токсичною поведінкою людей у соціальній взаємодії. У дослідженні

аналізуються два поширені типи токсичної поведінки: 1) тролінг (від англ. trolling) – вид взаємодії, що націлений на провокацію у партнера негативної емоційної реакції, спонукання до марної суперечки, конфлікту та 2) грифінг (від англ. griefing) – прагнення псувати настрій іншим учасникам соціальної ситуації; поведінка, яка заважає іншим гравцям отримати задоволення та почуття виконаного результату у спільному ігровому середовищі, свідоме цілеспрямоване руйнування процесу гри та ігрового досвіду іншого гравця. Науковцями виявлено, що завчасне пояснення, процедурне нагадування правил участі у грі та її зовнішньої модерації, заслужене покарання за токсичну поведінку (шляхом обмеження чату, блокування облікового запису тощо) відіграють вирішальну роль у покращенні сприйняття гравцями прозорості та справедливості процесів гри, її зовнішнього модеративного контролю, покращують етичний поведінковий чинник участі у соціальній взаємодії [Там само].

I. Черська обґрунтовано пропонує для розвитку соціально-емоційних навичок (social-emotional skills) і психологічної резилієнтності (mental resilience) осіб використовувати гейміфіковані завдання (gamified tasks), зокрема у формі вже згадуваних сервісних ігрових додатків (gamified apps). В рамках її дослідження [240] наведені сервіси призначені для молоді, вчителів і тих, хто відчуває тривогу або депресію. Також сервіси включають системи просування (promotion systems), журнали активності (activity logs), винагороди та секретні ідентичності (secret identities). Дослідницею доведено, що сервіси підтримки зміни поведінки у сфері здоров'я дозволяють підвищувати резилієнтність осіб шляхом інтеграції ігрових завдань, які імітують реальні стратегії боротьби зі стресом.

Наукові розвідки К. Кастеллано-Теджедор та А. Сенсерадо обґрунтовують комплексний трансформаційний підхід до інтеграції гейміфікації і охорони здоров'я. Такий підхід використовує захоплюючий і мотиваційний потенціал гри для покращення догляду за пацієнтами та загальних результатів систем охорони здоров'я [236]. За висновками цих науковців потенціали гри є очевидними у різних демографічних групах і сприяють вирішенню суттєвих проблем зі здоров'ям.

здоров'ям, на зразок підтримки осіб з хронічними захворюваннями, пропаганда фізичної активності і посилення заходів у сфері психічного здоров'я. Гейміфікація систем охорони здоров'я об'єктивно і перманентно викликає високомотивоване занурення осіб у процеси відповідних систем та персоналізацію рішень цих осіб за якість таких процесів. У наведених системах складний моніторинг у режимі реального часу та пропаганду здорової поведінки забезпечує використання технологій віртуальної реальності (VR) і штучного інтелекту (AI). Науковці акцентують, що концепція гейміфікації, яка спочатку була вкорінена в цифрових медіа та ігровому дизайні, все частіше стає ключовим елементом у психології та стратегіях залученості до взаємодії (engagement strategies) в рамках завдань охорони здоров'я. Виходячи з цього К. Кастеллано-Теджедор та А. Сенсеррадо окреслено критерії для розробки, впровадження та оцінювання результативності гейміфікації в охороні здоров'я, віднайдено зразки найкращих практик гейміфікованих втручань та наукової оцінки їх впливу. Як приклад у дослідженні наведено про досвід використання сервісного ігрового додатку (gamified apps) "SuperBetter", ігрові регулятивні механізми якого допомагають молодим пацієнтам вирішувати проблеми психічного здоров'я, такі як тривога та депресія, сприяючи стійкості за допомогою квестів та бонусів, які символізують реальні копінг-стратегії [Там само].

Закономірності природної схильності дітей до гри використовуються в умовах шкільного навчання. Гейміфіковані системи впроваджуються для заохочення фізичної активності учнів, використовуючи придатні до носіння технології (wearable technology) винагород (віртуальними значками та розблокуванням доступу до наступних рівнів) за кроки і здобутки, наприклад за спортивні досягнення рівня або контроль маси тіла (з приводу проблем дитячого ожиріння). Також сервісний ігровий додаток "SuperBetter", спочатку впроваджений для дітей та молоді, спонтанно показав результативність серед дорослих: дослідження засвідчують, що виконання завдань "SuperBetter" підвищує психологічну резилієнтність (mental resilience), сприяє подоланню

щоденних стресових факторів і зменшує симптоми депресії у дорослих [Там само].

Емпіричним прикладом використання гейміфікації та VR у сфері психічного здоров'я для дорослих також наводиться терапія впливу віртуальної реальності (VRET). Цей метод передбачає створення імерсивного ігрового середовища, в якому людина може безпечно протистояти страхам, таким як фобії та тривожні розлади, і працювати з ними. Наведений підхід дозволяє людині оптимально, поступово і розважливо піддаватися впливу імітацій стресорів, адаптованих до рівня її оптимальної тривожності та комфорту, що у перспективі знижує таку тривожність, підвищує поріг витривалості проти стрес-факторів життєдіяльності і покращує навички їх подолання. Використання гейміфікації та VR у сфері психічного здоров'я дозволяє поступово коригувати рівні впливу небезпечних стресорів, імітуючи те, як гра надає гравцям можливість прогресувати через усе більш зростаючі рівні складності та ігрове підкріплення (віртуальні винагороди, бали, бонуси, рейтинги тощо) постійної участі і докладання зусиль [Там само].

За висновками К. Кастеллано-Теджедор та А. Сенсерадо ігрова діяльність засвідчує потужні перспективи у галузі геріатричної психології (Geriatric Psychology, геріатрія: від давньо-грецьк. γέρων – старий і іατρεία – лікування). Потенціали гри, у цьому контексті, є першочергово актуальними для вирішення поширених серед літніх людей проблем зниження їх когнітивних функцій та соціальної ізоляції. Спеціальні гейміфіковані програми та відповідні сервісні інтернет-додатки, на кшталт ігор на запам'ятовування, ігрових вправ-ситуацій для моделювання рішення проблем, спрямовані на покращення когнітивних функцій і виступають соціальними платформами взаємодії з ровесниками. Наведені ресурси гейміфікації здатні одночасно вирішувати проблеми самотності людей похилого віку та підтримують їх когнітивні функції [Там само].

Дослідниками зауважується, що при дотриманні наукових принципів, найвищих стандартів медичної і психологічної допомоги, деонтології та етичної практики гейміфікація може стати фундаментальним компонентом майбутніх програм збереження та охорони здоров'я різних груп населення.

1.3. Трансдисциплінарні оази психологічного пізнання гри

Розлога строкатість полідисциплінарних наукових опікувань феноменом гри, як і власне сучасний світ актуалізованої невизначеності, одночасно генерує і можливості якісного, об'єктивного, оптимально обґрунтованого синтезу підходів, і розмаїття можливих дискурс-векторів для здійснення такого синтезу. Допомогає продуктивно зосередити поліфеноменальну й синтетичну допитливу увагу дослідження феномену гри вилучення психологічної есенції з плодів трансдисциплінарної оази наукового пізнання цього фундаментального явища.

Сучасність, зміст явищ та процесів гри, наявний міждисциплінарний дискурс пізнання поліфеномену гри унеобходнюють перегляд й уточнення її академічного розуміння як протилежності утилітарно-практичній діяльності. Сама природа теперішнього світу, який провідними мислителями визначається як “світ суспільства ризику” (англ. world risk society) [226; 283], “спливаюча сучасність” (liquid modernity) [225], “світ-утікач” (runaway world) [256] та “світ прекаріатизації” (world of global precariat) [328] (див. підрозділ 2.1.), є об'єктивно такою, що гра як вид, матриця та подієва мозаїка життєдіяльності у сучасному соціумі поступово прискорює й поширює свою актуальність, множить власні прагматичні форми, модуси, техніки, процедури [36; 220-222; 276; 334]. Зокрема, це інтенсивно відбувається у сфері економічної поведінки і військової справи (теорія ігор, теорія проксі-війни), сфері гейміфікації (виконання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для долучення користувачів до розв'язання проблем), використання засобів мовно-мовленнєвої гри у діяльності засобів масової інформації та комунікації, нових медіа; оригінальної психодидактичної технології навчальної діяльності – ед'ютейнменту (англ. edutainment), тобто ігрового способу навчання або навчання через задоволення.

Яким би розлогим у своїх емпіричних репрезентаціях не був предмет трансдисциплінарного наукового пізнання, усе ж таки потрібно віднайти *системотвірне герменевтичне осердя*, сутність якого міститься в кожному життєвому факті, кожному оприявненні такого предмету. Стосовно гри

серцевинний зміст такого осердя дозволяють сформулювати автори, зв'зок висновків яких є настільки ж випадковим, наскільки поширеним і важливим у сучасному світі є явище гри [196; 184; 269; 319; 357].

За висновками А.В. Фурмана, “Вища цінність гри – її безпосередній перебіг як напруженого суб’єктного дійства, потік *миттєвостей спонтанної екзистенції* “*тут і тепер*”, нарешті бодай фрагментарне одухотворення свого існування у позасоціальному умовному світі гри”. Як складне індивідуальне і соціальне явище *гра* “*може бути і розвагою, і серйозною справою*. Тому немає підстав виділяти гру за принципом серйозно-несерйозно, адже це її другорядна ознака. Потрібне інше *онтичне підґрунтя*, принаймні не епіфеноменальне, не емпіричне. Мовиться про *особливу онтологію людини* загалом та про *онтологію гри* як похідне утворення у *єдності з опрацюванням її конституювальних ознак*” [197, с. 22-23].

Більшість сучасних полідисциплінарних розвідок явища гри відбуваються у галузі геймінгу або гейм-дизайну як особливого наукового напрямку досліджень залежностей й технологічних засобів цифрових ігор [184; 269; 319; 357 та ін.].

До прикладу у напрямку утилітарно-комерційного використання закономірностей гри в галузі гейм-дизайну і створення комп’ютерних і настільних ігор дослідник технологічних та промислових аспектів гри, засновник Schell Games – організації з дослідження та розробки ігор – Джесс Шелл розвиває концептуальні висновки Й Гейзінґи про атрибутивні ознаки ігрової діяльності людини. Він у монографії The Art of Game Design [319], головно за результатами аналізу і ситнезу концепцій ігрових задоволень і мотивів, що були запропоновані М. Лебланком та Р. Бартлом (LeBlanc’s Taxonomy of Game Pleasures, Bartle’s taxonomies) як *системотвірне спонукальне, інтенційне осереддя ігрової діяльності людини*, наводить загальну *систему критеріїв вмотивованих ігрових задоволень*, що прийнята у гейм-дизайні та пропонується його програмним методологічним засновком [319, с. 109-112]:

1. *Особливість відчуттів (Sensation)*. Гра як відчуття-задоволення. Задоволення від сенсорного контакту з ігровими елементами. “Дивитися на щось гарне, слухати приємну музику, дотикатися до шовку, нюхати або куштувати

смачну їжу – все це варто віднести до відчуттів. Цей тип задоволення передається передовсім через естетичну насолоду” [Там само, с. 109].

2. *Фантазування (Fantasy)*. Гра як вигадка, де мотив задоволення перебуває в уявному світі і де особа уявляє себе такою, якою не є насправді.

3. *Оповідання, драматичний наратив (Narrative)* як не заздалегідь задана, лінійна історія, а як захоплювальна послідовність подій за самими різноманітними сценаріями.

4. *Складність і Виклик (Challenge)*. Гра як упросторена “смуга перешкод”. У певному сенсі виклик та складність є засадничим мотивом для гри, позаяк ядром кожної гри стає проблема, яку будь-що треба розв’язати.

5. *Товариство (Fellowship)*. Гра як соціальний фреймворк (структура, лаштунки, каркас), як можливість знаходження чогось приємного в дружбі, взаємодії, співпраці, співробітництві.

6. *Відкриття Нового (Discovery)*. Гра як недосліджена територія. Щоразу, коли особа шукає і знаходить щось нове, вона себе щось відкриває. Іноді це дослідження ігрового світу, а іноді – віднаходження прихованих особливостей гри, вдало обраної стратегії, власних нових можливостей. “Можливість відкривати щось нове ми цінуємо в іграх найбільше” – пише М. Лебланк [Там само, с. 109].

7. *Самовираження (Expression)*. Гра – це самовідкриття. Тому актуальним є мотив отримання задоволення від самореалізації через створення чогось нового, того, що допоки не існувало.

8. *Безумовне прийняття (Submission)*. Гра як приємне проведення часу в колі обраних. М. Лебланк коментує цей мотив гри так: “Це задоволення приєднатися до кола обраних і залишити реальний світ позаду й стати частиною нового, більш чудового набору правил і сенсів. Всі ігри дозволяють відчувати цей тип задоволення, але до певних ігрових світів приєднуватися приємніше і цікавіше, аніж до інших. Деякі ігри змушують нас відразу відмовитися від реальності, в інших цей процес відбувається непомітно, наш мозок легко переноситься у світ гри і залишається там.

9. *Очікування, антиципація, диспозиція випереджувального задоволення (Anticipation)*. Коли приємне враження вже на підході, одне тільки його очікування вже є певним типом задоволення.

10. *Катарсис, очищення через завершення (Purification)* як перспективна приємність доводити почате до кінця і при цьому робити щось чисте. Більшість ігор використовують цей тип задоволення: будь-які ігри, де вам треба “з’їсти всі крапки”, “знищити всіх поганих хлопців”, або якимось інакше “пройти й очистити рівень”.

11. *Радість з приводу чужої втрати (дослівно – “насолота чужим нещастям”, Delight in Another’s Misfortune)*. Найчастіше людина відчуває це, коли справедливе покарання наздоганяє деяку нечесну особу, що є важливим аспектом ігор-змагань.

12. *Дарування (Gift Giving)*, як мотив задоволення від того, що твій подарунок або сюрприз зробив когось щасливим. Задоволення отримується не лише від того, що інша людина щаслива, але й від того, що це здійснив саме суб’єкт, зробив її щасливою.

13. *Гумор (Humor)* як мотив веселощі від перебігу гри, певних ситуацій у її процесі.

14. *Можливість вибору (Possibility)* як мотив задоволення від того, що суб’єкт на власний розсуд за наявності різних варіантів і можливостей, які надає ігровий механізм та процес, має змогу здійснити своє власне, суб’єктивне рішення.

15. *Гордість від досягнення мети як мотив перемоги (Pride in an Accomplishment)*. Це задоволення, яке може відчуватися ще довгий час після того, як мета була досягнута.

16. *Сюрпризи (Surprise)* як дуже вірогідні, майже гарантовані несподіванки, які стимулюють ігрову активність та зацікавленість у грі.

17. *Захоплене умління без очікування втрати. (Thrill)*. В англійській культурі також fun, фан. У творців американських ігор є приказка, що “страх мінус смерть дорівнює фанові”. Умління – це стан відчуття не стільки

природнього страху, скільки захватний емоційний, навіть афективний стан, коли людина наче боїться, але одночасно відчуває, що їй ніщо не загрожує.

18. *Перемога над обставинами (Triumph over Adversity)* як мотив задоволення від того, що суб'єкт досягне успіху там, де спочатку в нього було небагато шансів.

19. *Зачудовування (Wonde* як усепоглинальне і неперевершене відчуття благоговіння та подиву.

Зауважимо, що саме на *мотиваційному аспекті реалізації технік гри*, незалежно від висновувань психологів (зокрема функціонального системогенетичного та вчинкового підходів), окремо акцентує увагу й сам Дж. Шелл.

Зміст наведеної системи критеріїв умотивованих ігрових задоволень її авторами сформульовано таким чином, що сутність цих критеріїв не вичерпується виключно *мотиваційними аспектами гри*. Принаймні очевидно, що у наведеній низці універсальних мотивів ігрової діяльності людини такі аспекти взаємодоповнюються з *операційно-технічними, компетентнісними аспектами*. Виразний операційно-технічний, функціональний зміст мають усі ігрові задоволення, позаяк кожний з наведених ігрових мотивів окремо та у поєднанні в функціональному комплексі спроможностей гравця покликані результативно оприявнюватися, репрезентуватися: а) від початку як готовність увійти в гру, б) як повноцінного діяння у процесі гри з гарантуванням виграти, мінімум не програти або програти мінімально й в) до завершення ігрового дійства як підсумок реалізації функціональних спроможностей граця та збагачення його досвіду практикування.

Іншими словами наведена систематизація критеріїв умотивованих ігрових задоволень відповідає афективно-мотиваційному (мотиви, диспозиції) та операційно-технічному (досвід, компетентності, вміння, навички) аспектам готовності і спроможності суб'єкта до участі в актуальній ситуації гри, що є її *внутрішнім комплексним системотвірним чинником ігрової діяльності*.

Спробі виявлення ігрових закономірностей нових медіа, зокрема цифрових ігроформ, присвячені наукові розвідки американського вченого німецького походження Г. С. Фрейєрмута [184]. Він скаржится на брак наукової інформації про закономірності гри, які було б можливо релевантно поширювати на усі ігроформи, передовсім комерційні й цифрові. Водночас за результатами аналізу найбільш авторитетних й актуальних досліджень геймінгу цей дослідник обирає за перспективне таке концептуальне узагальнення: *гра є засобом і процесом експериментування, руйнування обмежень й тестування нових явищ*; вона – жива царица загальної людської культури, щонайперше світу художників, науковців і дітей. *Гра* має бути всюди присутньо визнана як *засіб досягнення інновацій і творчості* через те, що допомагає людям дивитися, бачити й сприймати речі по-іншому, більш глибоко та у змістовлені, через що досягати несподіваних результатів [Там само].

Потужні потенціали й відповідні перспективи модернізації психологічного апарату наукових досліджень гри мають здобутки математичної дисципліни з назвою *теорія ігор (Game Theory)*, що від 1944 року розвивається та упросторюється в сучасному світі економічної, науково-дослідницької, природоохоронної, воєнної, освітньої та інших видах діяльності. Варто зауважити про необхідність уточнення у дослідженнях контексту використання дефініції “теорія ігор”, щоби розрізняти контекст математичної дисципліни та контекст експериментальних дискурсів, які використовують словосполучення “теорія гри”, “теорія ігор” (наприклад [203], але не є підрозділами математичної теорії ігор.

Названа теорія ігор – це наукова дисципліна, яка зародилась, набула загальнонаукове, методологічне та виробниче, організаційне значення і розвивається передовсім як універсальний засіб математичного моделювання промислових, планово-економічних, воєнних та інших управлінських ситуацій, себто використовує репрезентації, оприявлення цих ситуацій у вигляді *математично формалізованих систем елементів*, що взаємодіють з певною метою; розділ прикладної математики, який досліджує *моделі оптимальних рішень в умовах розбіжності інтересів сторін*, аж до конкуренції та конфлікту. В

межах теорії ігор моделювання є основним процесом, який визначає та обумовлює як теоретичні, так і прикладні аспекти життєдіяльності суб'єкта [54; 93; 141; 216; 242; 274; 289; 299; 304; 339].

У засновках пошуку оптимальних стратегій засобами математичної теорії ігор знаходиться положення, що: 1) опонент не менш розумний й активний, як і сам гравець, і 2) для всіх гравців є можливість завчасно, через попереднє моделювання за будь-яких умов, визначати оптимальну стратегію гравця (актора, агента), за якої виграш, перемога були б максимальними, а програш мінімальним, тобто знаходження моделі оптимального рішення [93; 141; 242; 289; 299; 304]. На думку Г. Оуена, вказана теорія ігор, зрештою – це математичний опис певних емпіричних соціальних явищ та ситуацій, а тому виклад, який не пов'язує математику з конкретними життєвими ситуаціями не становить потреби [304].

Окреме та особливе місце у семантиці тлумачення феномену гри займає визначення, що пропонуються теорією ігор: *гра* – це *математична модель ситуації*, що характеризується участю двох та більше учасників, *невизначеністю їх поведінки* через наявність у них двох і більше варіантів дій, відмінностями їх інтересів і взаємоспричиненням поведінки через те, що результат, який отримується кожним, залежить від поведінки усіх, а також дієвістю відомих усім учасникам правил їх поведінки в процесі гри [242].

Українські дослідники математичних аспектів гри А.В. Крушевський та М.П. Ремізова головним призначенням зазначеної теорії ігор вважають аналіз конфліктних ситуацій й знаходження оптимальної поведінки будь-якої сторони протиборства, тобто керування конфліктною ситуацією [93, с. 3-4; 141, с. 3]. Грою М.П. Ремізова визначає “чіткий перелік правил, що визначають яким чином варто діяти учасникам гри і на який виграш вони мають підстави розраховувати в залежності від обраних дій” [141, с. 4].

А.В. Крушевський як один із ініціаторів полідисциплінарного впровадження здобутків математичної теорії ігор у дискурсах української науки, обґрунтовує психологічні перспективи такого впровадження тим, що *ігрова модель*, або *ділова гра* - це набір учасників гри і правил, що відзеркалюють

актуальну ситуацію життєдіяльності. Учасники гри повинні, підкоряючись цим правилам, досягти найкращих успіхів на шляху до поставленої мети [93, с. 201]. Дослідник актуалізує універсальну сутність висвітлюваної теорії ігор тим, що її застосування в економіці дає можливість отримати розрахунки для обґрунтування поведінки органів управління в конкретних обставинах повсякдення. Використання математичної теорії ігор у міжнародних політичних й економічних відносинах може допомогти в отриманні кращих стратегій поведінки країн під час вирішення конкретних питань дипломатії, торгівлі та розміщення замовлень. Застосування ділових ігор в освітньому процесі й у практиці виробничо-господарської діяльності уможливорює вироблення навичок оптимальної поведінки людини в колективі при виробленні рішень у складних умовах [Там само, с. 3].

Дослідження В.А. Денисенко, що спрямоване на вивчення взаємодії та механізмів кооперації суб'єктів спільної діяльності, засвідчує актуальність *ігрового моделювання процесу кооперативної взаємодії* таких суб'єктів. Автор обґрунтовує власні висновки про закономірності збільшення ймовірності появи *кооперації суб'єктів* в умовах спільної діяльності на здобутках математичної теорії ігор [54]. Дискурс ігрового моделювання, який пропонується, тяжіє до психологічної парадигми. Водночас В.А. Денисенко, унагальнюючи потребу “проаналізувати поведінкову стратегію учасників гри з огляду на їх особистісні психологічні властивості або ціннісні настанови” [Там само, с. 131], не пропонує зміст дефініції “ігрове моделювання”, залишаючись у контурі математичної теорії ігор, фактично поєднуючи сутність ігрового моделювання й теорії ігор лише як синонімічно.

Американський учений, дослідник економічної поведінки, професор Каліфорнійського університету Дж. Бонано окреслює ключові психологічні імплікації розглядуваної теорії ігор так: “ми не можемо вважати, що знаємо відповідь на запитання “Який раціональний вибір існує, скажімо, у Сари?”, якщо ми не знаємо, якими є її *вподобання*. Це поширена помилка (на жаль, яку іноді допускають навіть математики-теоретики ігор) міркувати, виходячи з припущення, що гравці егоїстичні та жадібні. Як правило, це невиправдане

припущення... Дослідження експериментальної психології, філософії та економіки переконливо засвідчують, що *багато людей сильно мотивовані міркуваннями справедливості*” [230, с. 18].

Важливою позицією, що, на нашу думку, є початковою для імплементації здобутків висвітлюваної теорії ігор у науковий апарат психології, Дж. Бонано вважає фундаментальний соціальний парадокс й динамічну математичну гру-формулу, якими є так звана “дилема в’язня” (Prisoner’s Dilemma). Гра за формулою класичної ситуації “дилема в’язня” часто використовується для ілюстрації *конфлікту між індивідуальною та колективною раціональністю* [Там само, с. 29], що означає *пріоритет індивідуальної і соціальної психології* у справі академічного й технологічного поширення надбань цієї теорії у життєдіяльнісне повсякденне практикування. Вірогідно саме це також мав на увазі Г. Оуен, акцентуючи увагу на мірі корисності математики, яка тим більша, чим більшою є кількість конкретних життєвих соціальних явищ та ситуацій, котрі вона може релевантно описати.

Одним із найбільш відомих видань, у якому наводиться авторська спроба адаптувати складний математичний апарат теорії ігор у соціогуманітаристиці, є монографія *Game of Business* Джона Мак-Доналда [289]. Згідно із висновками цього дослідника при поясненні правил різноманітних економічних і соціальних явищ названа теорія враховує численні фактори. Водночас, як відомо, тут одним із ключових є *суспільні стандарти поведінки*, які рідко бувають сформульовані чітко, але завжди присутні у життєдіяльності людей. Проте *новітні технології завжди загрожують змінити суспільні стандарти, правила соціальної гри* [Там само].

Певні ключові аспекти математичної теорії ігор, наприклад зміст *мінімаксної та максимінної стратегій*, унормовано у науковому апараті англomовної психології [216; 339], хоча в українській психології використовуються спорадично та дискусійно. Водночас наведені та інші аспекти вказаної теорії, що мають виразний психологічний зміст, потребують свого

полідисциплінарного унормування як соціогуманітарних наукових атрибутів, що спричиняться передовсім універсальністю дефініції “моделювання”.

У науковому дискурсі аналізованої математичної теорії існує чітка типологія ігор, яка ґрунтується на різних критеріях класифікації. Одним із ключових критеріїв є тип ходу (рішення). Розрізняються два типи ходів – індивідуальні або особисті та випадкові. Особистий хід (рішення) передбачає свідомий аналіз ситуації та відповідний вибір гравцем тієї чи іншої дії, яка не порушує актуальні правила гри. Зауважимо, що якщо така дія не передбачена правилами гри, то вона є легітимною щодо діючих правил. Випадковим називається хід, незалежний від волі гравця – його можна визначити за результатом кидання монети, гральної кістки тощо. Ігри, які містять у переважній більшості випадкові ходи і не потребують глибокого аналізу називаються азартними, ігри, що ґрунтуються на особистих інтелектуальних здібностях гравців – стратегічними. До стратегічних також відносяться ігри, що містять як особисті завершені рішення, так випадкові ходи (доприкладу, карткові)) [91; 242; 289; 299].

Ігри у математичній галузі класифікуються також залежно від ступеня володіння гравцями інформацією: скажімо, гра з повною інформацією (шахи); гра з неповною інформацією (аналіз біржових ситуацій, економічних рішень, карткові ігри тощо); ігри з мінімальною інформацією (коли відомі лише один або кілька ходів). Також ігри розрізняються за кількістю гравців. Цей критерій є найважливішим тому, що особливий кластер ігор – *коаліційні ігри*, у яких беруть участь три та більше гравців є математично більш складною порівняно з грою з “нульовою сумою”, яка передбачає участь лише двох гравців-суб’єктів з різними цілями (суб’єктом, хоча й груповим, є також група гравців з однаковими цілями) [91; 242; 289; 299]. І якщо *гра з “нульовою сумою”* двох опонентів стосується суто конкурентних умов, то модус *коаліційної гри* передбачає можливість кооперативних соціальних дій учасників, які спроможні призводити до соціальної рівноваги й подолання конкуренції, аж до ідеального рівня соціального добробуту (за В. Парето).

Рольовий дискурс математичної теорії ігор має надійні психологічні перспективи. Позаяк загальному корпусу цієї теорії властиві чітка і виразна онтологічна організація, логічно коректне використання в науковому апараті концепту ролі. Очевидно, що доцільно безпосередньо адаптувати і використовувати як науково-психологічні такі рольові концепти математичної теорії ігор, як “агент”, “принципал” і “гравець без квитка”. Сутність запропонованих теоретико-ігрових ролей визначається так [242]:

1. Агент (англ. – agent) – більш поінформований гравець у грі з асиметричною інформацією “принципал-агент”. Принципал – це менше інформований гравець, котрий у таких іграх намагається розробити механізм, який дозволить йому привести стимули агента відповідно до своїх власних стимулів;

2. Принципал (англ. – principal) – менш поінформований гравець у грі з асиметричною інформацією “принципал-агент”; він намагається задіяти механізм, що спонукає більш поінформованого гравця (агента) здійснювати дії, що вигідні для нього;

3. Гравець без квитка (англ. – free rider) – учасник колективної гри, котрий прагне отримати вигоду із будь-якого позитивного зовнішнього ефекту, що забезпечується зусиллями інших гравців, хоча він не докладає при цьому будь-яких власних зусиль.

У контексті пошуку *системотвірного герменевтичного осереддя будь-якого ігрового явища*, сутність якого наявна у кожному життєвому факті, в кожному оприявненні гри, слід нагадати про дослідження французького соціолога і культуролога Р. Кайуа, яким підкреслюється *культурне призначення гри вивільняти інстинкти людини без ризику порушення соціального балансу* [234].

Особливе місце у трансдисциплінарному дискурсі гри як форми та інтегрального засобу життєдіяльності людини у сучасному світі займає науковий здобуток Г. П. Щедровицького – автора системомиследіяльнісної методології, розробника методу та й особливого філософування, що отримали назву “організаційно-діяльнісна гра” [156; 187; 196; 204-207]. Завдяки виникненню

організаційно-діяльнісної гри (ОДГ) наукове пізнання феноменів гри і моделювання набуло свого додаткового розвитку та прагматичної реалізації у сфері методології, науки, психології, управління і штучного моделювання виробничих й інших соціальних процесів. Технологія ОДГ є практичною формою або каналом утілення *систеомиследіяльнісної (СМД-) методології*, що бере свій початок у працях Г.П. Щедровицького та активно розвивається у вітчизняній теоретичній і прикладній психології [156; 187; 196; 204-207]. У царині СМД-методології та практиці організаційно-діяльнісної гри обрано за аксіому таке висновування: *гра – це методологічна практика особливого типу* й передовсім діяльна перевірка думки, умовиводу на її зрілість, валідність, релевантність і суто практичну корисність. Фундатор СМД-методологічної школи зазначав, що задум та зміст ОДГ спрямовані на розвиток форм колективної миследіяльності, яка узагальнюється як мислення, залучене до контексту практичної діяльності [156; 204-207].

У методологічній оптиці Г. П. Щедровицького “поняття гри є потрібним усім, хто бажає грати, у якій би ролі учасники не передбачали виступати – у ролі організатора гри або просто гравця. Навіть якщо людина побоюється, що її будуть залучати до гри проти волі, їй також треба знати, що це таке для того, щоб виміряти всю ступінь небезпеки, наслідків, відповідальності та ін.” [204; 206].

СМД-парадигма організаційно-діяльнісної гри головним чином передбачає та зорієнтована на колективну, групову миследіяльність. Водночас вважаємо за доцільне сприймати її як ключовий методологічний засновок встановлення індивідуального формату ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Окреслюючи центр науково-практичного формулювання змісту, архітекτονіки і техніки-праксису *гри як особливого онтичного засобу людини*, що найпродуктивнішим чином постає у вигляді ОДГ, колектив наукової школи А.В. Фурмана узагальнює оргдіяльнісну технологію цього типу ігор як гармонійну почерговість *шести складників загальної структури ОДГ* [196]:

1. Комплексна проблемна ситуація у певній сфері людської діяльності.

2. Комунікативно-діяльнісна імітація даної сфери.
3. Конкретна проблемна ситуація в певному колективі учасників, що безпосередньо пов'язана із розв'язанням цієї проблеми.
4. Активна проблематизація предметних способів і засобів миследіяльності.
5. Проективне програмування колективної миследіяльності за нормами і рамковими умовами її загальної методологічної схеми.
6. Проміжні та підсумкова рефлексії продуктивної конкретної ОДГ.

Проте імплементація такої структурно-функціональної логіки розгортання мислеігрового вчинення у простір життєдіяльності сучасної особистості та поза умов, у яких вона задля самоудосконалення безпосередніх виробничих процесів та їх якості розроблялась Г.П. Щедровицьким, потребує уточнення. Позаяк обставини напруженого високопроблемного сьогодення у реальності глобалізованого світу через вплив невизначеності, інтенсивності та мінливості соціальних процесів вочевидь є далеко не штучними, а такими, що найкраще відповідають висновку відомого методолога: *“якщо людина не перебуватиме у відчаї – вона розвиватись не буде”* [205, с. 74].

Ж. Дерріда збагачуючи теорію мовно-мовленнєвої гри Л. Вітгенштайна революційно передбачив вплив особливостей постмодернізму на сутність і на процеси комунікації людей. Філософ висновував, що відсутність авторитетних у минулому трансцендентних сутностей (що втілилось у висновок Ф. Ніцше про *“смерть Бога”* [181]) дає сучасному суб'єкту можливість та способи своєїрідної *гри значеннями*, які використовуються ним таким чином, що постійно вислизають від структурованості та рамок чіткого смислу. Будь-які вербальні конструкції будь-якого автора – учасника комунікації, спілкування – у такій парадигмі і є *моделлю гри значень*, у якій реципієнт здобуває свободу певного висловлювання чи тлумачення, оскільки розмаїття форм і способів створення та розуміння смислу залежать саме від його бажання й участі у грі засобами тексту, слова [55].

Яким би спекулятивним не сприймалось наведене узагальнення аспектів мотивації людини до ігрової діяльності у всіх без винятку її модусах, усе ж дозволимо таке узагальнення: *універсальною спонукою до гри для людини є*

мотиваційний комплекс корисного результату який охоплює одночасно три екзистенційні виміри: а) минуле як інтенція-очікування, б) актуальне дійсне як прожиття ситуації *hic et nunc* (тут-і-тепер) та в) телеологічний вимір, контингентне перспективне сподівання на прийдешнє.

Мотиваційний комплекс корисного результату ігрових функціонально охоплює *афективно-мотиваційний (мотиви, диспозиції) та операційно-технічний (досвід, компетентності, уміння, навички, включно вербальні, мовленнєві) аспекти-виміри готовності та спроможності суб'єкта до рішення брати участь та безпосередньої участі в актуальній ситуації гри, що є внутрішньосуб'єктивним системотвірним фактором ігрової діяльності*. Такий висновок відповідає академічним засадам та актуальним дослідженням буттєвої поліфеноменальності гри [5; 36; 181; 216; 242; 299; 304; 319 та ін.].

Проблематика гри здобула давню, виразну й у певному розумінні традиційну, популярність у царині педагогічних досліджень. Педагогічні теорії і концепції використання ігрових першочергово спрямовуються на теми духовного, творчого та розумового розвитку особистості, використання універсальних можливостей гри у підвищенні результативності навчально-виховного процесу.

У системі вітчизняної освіти термін “гра” тлумачиться як *вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства*. Гра в освітньому просторі переважно значеннєво позиціонується стосовно соціального розвитку дітей та народної культури. Освітнянський підхід до поняття “ділова гра” пропонує сприймати її як вид гри, у процесі якої в уявних ситуаціях *моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців* [60].

Ігрова парадигма у вітчизняній педагогіці пов'язана передовсім з іменами педагогів, наукові здобутки яких походять від досвіду безпосереднього педагогічного практикування, спроб адаптації зручних психологічних теорій на класичних для педагогіки методологічних підходах, через що такі здобутки мають

надійне емпіричне підґрунтя, але строкатий та дещо неврівноважений інтелегібельний зміст.

У вітчизняній науці основи педагогічної теорії гри були закладені визначним українським педагогом В.О. Сухомлинським. У засновках його підходів йдеться про психічний розвиток дитини у процесах її соціалізації – у грі, праці, єдності з природою й соціальним оточенням. Педагог акцентовано зауважував, що *більш важливої діяльності, ніж гра, у дитини не існує*. Саме у грі, за його висновками, розкриваються і розвиваються творчі здібності особистості дитини, відкривається раніше невідомий їй навколишній світ: “Дитяча гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. ... Гра – це саме та іскра, що здатна запалити в дитині допитливість та цікавість до всього, що її оточує”. І далі: “Животвірне джерело дитячого мислення, благородних почуттів і прагнень” педагог визначав передовсім “у грі, казці, фантазії” [165, с. 95-96].

Відомий педагог і письменник, автор теорії й методики виховання особистості в колективі А.С. Макаренко розглядав гру як повноцінну діяльність дітей, що уможлиблює їхню підготовку до активного життя, але не вичерпується цим. Педагог вважав, що у використанні навчально-виховних потенціалів гри не повинно бути рутини, ігрові заходи мають бути доречними й цікавими, мати практичний зв’язок з іншими педагогічними формами, орієнтуватись на реальне життя колективу й перспективи його розвитку. Звідси логічно витікає наголос на активності і прагматизмі ігрової діяльності: “Гра без зусилля, гра без активної діяльності – завжди погана гра” [99, с. 368]. Залучаючи дітей до активної участі як у проведенні, так і в підготовці ігор, цей відомий український педагог обґрунтовано вважав, що у вихованні дітей провідну роль повинні відігравати батьки й педагоги, які покликані розвивати в них “прагнення до більшого задоволення, ніж просте споглядання, проста розвага, виховувати уяву та розмах думки” [Там само, с. 375].

Дослідник радянського періоду розвитку української педагогіки О.М. Авраменко наголошує на корисності дидактичної гри як засобу безконфліктної

соціалізації підлітків у процесі їх повсякденного спілкування. Через створення належних умов для реалізації їхніх потреб у самоствердженні, самовираженні та самовихованні учитель ураховує і належно спрямовує прагнення кожного виявити свої особистісні риси, якості, заслужити повагу в колективі й зайняти в ньому певне місце. Дидактична гра нівелює можливі проблеми, що пов'язані, з одного боку, з усвідомленням підлітком своєї дорослості, потреби бути авторитетним дорослим, а з іншого – можливими конкурентними реакціями у ситуаціях групування з однолітками [1, с. 24].

Дослідниця проблем гри у дитячому вихованні О.П. Усова, якою адаптовано у педагогіці результати досліджень відомого українського психолога О.В. Запорожця, доводила, що саме у *процесі дидактичної гри дитина вчиться оперувати здобутими знаннями*: “Кожна гра ставить дитину у таку позицію, коли її розум працює енергійно, а дії стають організованими” [177, с. 33].

Відомий педагог-методолог С.А. Шмаков відзначав багатозначність поняття “гра”, зауважуючи, що якого би значення не надавали б цьому поняттю, воно завжди позначає діяльність, “у процесі якої виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, відтак, постають активним засобом виховання й самовиховання” [202, с. 25]. Цей науковець передовсім визначає гру як простір і процес самовиховання, а правила гри, як виховну сутність ігрової діяльності, коли такі правилами набувають індивідуального змісту і соціальної важливості для дитини, стають нормами внутрішнього контролю й урівноваження з викликами життєвої реальності.

На виразному *творчому змісті ігрової діяльності* підлітків зосереджує дослідну свідомість Г. А. Ляпіна: “Він [підліток] привносить у гру не лише фантазію, але і ставить перед собою складні завдання творчого характеру, для вирішення яких йому необхідні глибокі й міцні знання, які дають змогу дійти до певних самостійних висновків” [97, с. 8].

За висновками української науковиці О.І. Пошетун використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччями: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, але водночас *гра за своєю природою має*

невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні гри у навчанні полягає у її підпорядкуванні визначеній дидактичній меті [122, с.55].

Н.І. Стяглик у дисертаційній роботі, присвяченій нетрадиційним формам організації навчального процесу, вказала на зв'язок таких форм з комунікативною активністю учнів. Дослідниця обґрунтувала й довела той факт, що нетрадиційні уроки істотно та позитивно впливають на рівень учбової активності дітей і підлітків. Запропоновані Н.І. Стяглик моделі нетрадиційних форм навчання (моделі А, В та С) мають виразну ігрову сутність (моделі уроків “Мандрівка”, “Парадокс”, “Суд”, “Лото”, “Аукціон”, “Турнір”, “Телеміст” “Казка” та ін.) [162].

Л.В. Кондрашова визначає й пропонує до використання в освітньому процесі шereg ігрових закономірностей та імітаційно-ігрових методів: імітаційне моделювання; опис ситуацій та типів відповідних дій і спілкування; проблемний характер безпосередніх шкільних ситуацій; моральна спрямованість ігрових ролей, їх розподіл між учасниками гри з урахуванням можливостей, здібностей, підготовленості та особистісних установок; позитивна емоційна атмосфера учасників імітаційно-ігрової діяльності; пошук різноманітних рішень поставлених завдань в імітаційно-ігровій діяльності; багатоваріантність рішень; обговорення результатів імітаційно-ігрової активності; чіткість критеріїв оцінювання дій учнів в імітаційно-ігрових, комунікативних ситуаціях [88, с.145].

Р.І. Осадчук ототожнює поняття дидактичних та імітаційних ігор, які розподілює на дві групи: операційно-рольові та ділові ігри. Зміст першої групи утворюють проблемні ситуації, диспути, протиріччя, парадокси і факти, друга група передбачає ігроформи турнірів, рольові ігри, конференції й вікторини [114].

Практичні аспекти організації ігрової діяльності учнів на уроках, театралізовані форми навчання, інші педагогічні засоби використання закономірностей гри були у центрі уваги українського педагога-дослідника К.О. Баханова. Зокрема, науковець розподіляє ігри за методикою проведення на змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні ігри та ігри-драматизації [12; 158].

Перспективним напрямом розвитку освітніх технологій, є метод і психодидактична технологія навчальної діяльності *ед'ютейнмент* (від англ. edutainment = education + entertainment, “освіта” та “розвага”, як альтернативний для традиційної освіти метод, що з'явився як результат бурхливого розвитку засобів комунікації та масової інформації наприкінці ХХ-го сторіччя. Навчання за його допомогою означає особливе використання навчального матеріалу в освіті громадян, а не застосування розважальних методик, скажімо, рольових, рухливих ігор [299]. Освітні програми, створені на засадах ед'ютейнменту передбачають використання усього сучасного арсеналу інформаційних технологій від традиційних і до новаторських, таких як, доприкладу, інтерактивний освітній захід або вебінар (от англ. webinar) — різновид веб-конференції, проведення навчальних онлайн-заходів або презентацій за допомогою мережі Інтернет.

Ед'ютейнмент узагальнено визначається як “навчання через розвагу”. Водночас існують різні авторські підходи до розуміння його ключового змісту. Д. Букінгем та М. Скенлон вважають ед'ютейнмент гібридним жанром, який значною мірою ґрунтується на візуальному матеріалі, наративних та ігрових форматах, а також на більш неформальних й менш дидактичних стилях навчальної взаємодії [233].

За висновками Н. Хуссейн та співавторів ед'ютейнмент — це освітній простір, у якому за допомогою комбінації різноманітних медіа (відео, аудіо, анімація, текст, зображення тощо) учні мають можливість не лише вивчати матеріал, а й насолоджуватися тим, що вони вивчають [268].

Я. Ванг вважає ед'ютейнмент практикою надання досвіду та розваг через творчість і творення [355]; Ш. Де Варі — ефективним та збалансованим поєднанням інформації, мультимедійних продуктів, психологічних прийомів і сучасних технологій [241]; Р. Донован — соціальним замовленням з механізмами розваги [245].

Стрімкий розвиток технічних засобів масової інформації та концепцій їх використання, що спостерігається протягом останніх десятиліть, спричинив серйозні потреби в підготовці вчителів і зміни теорій навчання та виховання у

просторі традиційної освіти, чим і став ед'ютейнмент. Його умовно слушно розподілити відповідно до цілей та змісту [317]:

1) розвиток для покращення якості контролю над власним життям з боку громадян або неформальна освіта, що унаявлена зазвичай дискусійними або наративними формами.

2) поширення і вивчення досвіду в опануванні новими навичками навчання (skills education), у тому числі й у моделюванні (віртуальній мобільності) власної участі у певних проблемних соціальних ситуаціях на відомих взірцях.

Ед'ютейнмент поділяється і за цільовою групою [Там само], а саме на: а) *мотиваційне наснаження користувачів*, які мають однаковий інтерес незалежно від їхнього віку, рівня знань тощо і б) *проблемне зорієнтування* на певну вікову категорію. Водночас указана інновація передбачає інтеграцію технічних та дидактичних засобів наповненою грою освіти, що досягається через актуалізацію в учнів таких ефектів:

- захопленого відчуття вмотивованої співпричетності до розв'язання проблемної теми, опанування змістом, процесу привласнення пропонованого матеріалу, завдяки чому утримується стійкий невимушений інтерес до навчання;

- толерантно вибудованій модераторами навчального заходу змагальній атмосфері з-поміж його учасниками, що ініціює їх активність та креативність, стимулює до пошуку нестандартних рішень;

- предметноцентричне, динамічне та продуктивне контактування усіх учасників, що сприяє подоланню психологічних бар'єрів спілкування у процесі навчання, підсилює освітню активність завдяки використанню різноманітних комунікаційних та технічних засобів (multi-form teaching);

- гарантованого задоволення від самостійного, невимушеного розв'язання навчальних та особистих проблемних питань чи завдань.

Впровадження сучасних засобів комунікації, таких як відео- та аудіоматеріали, кінофільми, музика, настільні та відеоігри, мультимедіа та інтернет-ресурси у систему традиційної освіти також унеобхіднює інтегрування ед'ютейнмент-методу до освітнього процесу середньої і вищої школи. У цьому

аналітичному контексті розроблений також ігровий за своєю сутністю *метод воркшоп* (workshop англ. – цех, майстерня). Узагальнення його змісту як засобу розв’язання проблем подано у роботах німецького психолога та психотерапевта Клауса Фопеля, котрий розглядає цей засіб як:

- інтенсивний навчальний захід, на якому учасники навчаються передовсім завдяки власній активній участі;
- навчальну групу, яка допомагає всім учасникам стати після закінчення навчання більш компетентними, аніж до її початку;
- навчальний процес, у якому кожен бере активну участь та під час якого учасники багато дізнаються один від одного;
- тренінг, результати якого залежать передовсім від внеску учасників і меншою мірою – від знань ведучого;
- психологічний процес, у центрі уваги якого перебувають відчуття та враження учасників, а не компетентності ведучого;
- привід для учасників відкрити для себе неочікувані власні можливості, усвідомити те, що знаєш та вмієш більше, аніж до початку, що навчаєшся у людей, від яких зовсім цього не очікував [351].

Потенціали гри досліджувались К. Фопелем як засновки ефективної освіти. *Феномен людської гри він визначає обов’язковим компонентом будь-якої навчальної активності людини й, зокрема, висновує* таке: “Ігри спроможні суттєво посилити мотивацію учасників, сприяють розумінню складних взаємозв’язків. Вони допомагають соціалізації та розвитку особистості учасників і надають їм можливість перевірити на практиці, розвинути й інтегрувати різні переконання, навички та здібності... Вони повною мірою зачіпають розум та почуття особи, відображають її потребу в русі. Проте передовсім ігри надають задоволення, котре, своєю чергою, є краща відповідь на запитання про мотивацію. Це – енергія, фантазія, комунікабельність, готовність ризикувати та імпровізувати” [352, с. 2].

Грунтуючись на наведеному пропонуємо низку авторських узагальнень.

Гра – це: 1) *світоглядна універсалія*, категорія культури, функціональний архетип, універсальна онтофеноменальна форма екзистенції людини і спільноти; 2) *матриця організації та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта* в реальних умовах його соціальної взаємодії; 3) *спосіб буття людини й суспільства*, що здатний забезпечувати процеси життєдіяльності людини або соціальної групи за будь-яких обставин; 4) *єдина модальність взаємопрониклих екстеріоризації та інтеріоризації*, здійснювана на атрибутивному ґрунті свідомого “подвоєння світу”, буття одночасно на двох планах-вимірах активної свідомості – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб'єктного, які існують за принципами системної співдії, доповнюваності, комплементарності; 5) *вид діяльності* (категорія “діяльність” є родовим поняттям), який: а) акумулює історично накопичений соціальний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу; в) виявляється як базова структура людської свідомості, що має універсальний функціоналізм; г) відіграє роль глибинної онтологічної програми соціального життя, яка серцевинно містить інваріанти інтелігібельного всезагального змісту; г) характеризується смисловим наповненням, що зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу певної епохи, спільноти, особистості.

Гра у психологічному сенсі передовсім є видом діяльності, котрий відрізняється від інших низкою специфічних ознак, зміст яких виокремлюємо із наявних наукових тлумачень та об'єднуємо такі ознаки за їх логіко-функціональною подібністю. Отож поліфеномен гри охоплює таку низку характерних і специфічних ознак:

1. Розвага, забава, приємне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію (настільні ігри, спортивне спорядження, музичні інструменти тощо) [28; 171; 181].

2. Специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку [28; 126; 171; 181; 216; 339].

3. Довільна діяльність, що здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності [28; 91; 126; 171; 181; 216; 242; 289; 299; 339].

4. Розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання життєвих обставин [28; 91; 126; 171; 191; 205; 206; 216; 242; 289; 299; 339].

5. Професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання відповідних ситуацій [28; 126; 171; 181; 193; 194; 196; 205; 206; 216; 242; 289; 299; 317; 339; 351; 352];

6. Утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою [28; 171].

7. Імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів [28; 171; 216; 339].

8. Прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомислєдїяльнїснїй методологїї [187-197; 204-207].

9. Оргдїяльнїсна технологїя професїйного методологування [187-197].

Проведений нами змістовний аналіз показує, що наведені ознаки мають спільні для різновидів гри риси, які претендують на статус її атрибутивних складових:

- 1) наявність ігрової ситуації, що потребує діяльнїсної активностї суб'єкта;
- 2) дія правил для повновагомї суб'єктної участї особистостї у ситуаційнїй екзистенції гри, зокрема ролей як особистїсних узмістовлень таких правил;
- 3) моделювання ігрових сцен і подїй як базисний засїб ігрової діяльностї;
- 4) евристичнїсть (креативнїсть) учасникїв гри як умова досягнення мети цїєї діяльностї;
- 5) соціальна та індивїдуальна екологїчнїсть (суб'єктивна та інтерсуб'єктивна (кооперативна, коалїційна, конвенційна) комфортнїсть, приємнїсть, гедонїзм) ігрової динаміки як умова збереження продуктивної активностї та психологїчного комфорту учасникїв ігрового вчинення;

б) самореалізація особистості в ігровому практикуванні як онтогенетична умова продуктивної життєдіяльності, її вчинкової присутності у світі як індивідуальності.

7) онтолого-вчинкова організація діяльнісних оприявнень ігроформ.

Отже сучасну психологічну й трансдисциплінарну семантику поняття “гра”, її наявні імплементації у простір життєдіяльності людини доцільно сприймати як теоретичні і як методологічні орієнтири для розробки й обґрунтування психологічних пропозицій з ігрового моделювання, тобто вивчати як ковітальну матрицю організації процесів життєздійснення людини в реальних умовах її існування, соціальної взаємодії; як евристичний спосіб такої життєдіяльності в умовах соціальної та особистісної невизначеності, що потребує більш ґрунтовного й різнобічного дослідження.

1.4. Універсалізм моделювання як атрибуту гри та сучасного психологічного пізнання життєдіяльності людини

Феномен гри самою своєю сутністю спонукає позбавитися будь-яких обмежень, що пов'язані із системою, плануванням, алгоритмом, циклічністю, моделями умововодів, нормами й іншими явищами, що викривають та гальмують людську ірраціональність. Вірогідно саме через це багато дослідників намагалися, але так і не створили, загальну, чітку й вичерпну, наукову систему гри. До прикладу відома дослідниця гри С. Міллар [292] відверто констатує, що сам термін “гра” давно перетворився на “лінгвістичний сміттєвий кошик” для позначення поведінки, котра лише має вигляд довільної, але при цьому не містить явної біологічної або соціальної користі. Дослідниця вважає гру парадоксальною поведінкою, феноменом, що позначає непоєднані явища: вивчення вже відомого, дружню агресивність, секс без фізичного контакту, хвилювання без явного приводу, блюзнірство не для омани, стиль поводження, що не визначається специфічною загальною діяльністю або ж соціальною структурою [Там само]. А це означає, що в науковому пізнанні явищ гри ще панує романтизм

ірраціонального, *paidia* (Р. Кайуа), нестримний вирій ігроформ, які важко або майже неможливо аналізувати, якщо не віднайти й обрати надійну герменевтичну та методологічну основу. Мовиться про узasadнення, яке би створило дієвий науковий місток поміж емпірикою вільного, непередбачуваного навіть самим суб'єктом дійства, нестриманої гри-*paidia* та атрибутивними й системотвірними для сучасного світу культурними, юридичними, комерційними і господарчими ігроформами гри-*ludus*. На наше переконання, таку засаду надає онтолого-психологічний синтез *гри та моделювання*. Його символічну смислотвірну диспозицію найбільш ёмно та лаконічно сформулював суворий геній постмодернізму Жан Бодрійяр: *“... в ігровій пристрасті немає й крихти театральности — вся інтенсивність спрямована всередину, на внутрішнє оперування правилом, на відмінність сцени й видовища, що відкриті для погляду”* [21, с. 170].

В базових теоретизуваннях психологічного дискурсу моделювання знаходиться зміст відповідних дефініцій “модель” та “моделювання”. Модель – 1) зразок якого-небудь нового виробу, взірцевий примірник чогось, 2) тип конструкції, 3) взірець, що відтворює, імітує будову, дію якого-небудь об'єкта, використовується для одержання нових знань про об'єкт, ... 6) уявний чи умовний образ (зображення, опис, схема і т. ін.), образ якого-небудь об'єкта, процесу або явища, що використовується як його “представник”, 7) конструкція, структура, зразок, за яким побудована певна одиниця мови з одиниць нижчого рівня, 8) система математичних залежностей або програма, що відображає суттєві властивості об'єкта, процесу чи явища, що вивчаються, формалізований опис об'єкта [28, с. 683].

Моделювання – дія за значенням моделювати, дослідження яких-небудь об'єктів, систем, явищ, процесів шляхом побудови і вивчення їх моделей. Моделювати означає 1) створювати модель чого-небудь, 2) досліджувати, дослідити які-небудь об'єкти, системи, процеси, явища через побудову і вивчення їх моделей, 3) складати (скласти) думку про кого-, що-небудь на основі того, що обирають за зразок [Там само, с. 683].

Врешті-решт моделювання типових виробничих, економічних та інших ситуацій, що має на меті навчання прийняттю оптимальних рішень у галузі математичної теорії ігор, теж позначається дефініцією “гра” [Там само, с. 257].

Змістом одного з універсальних, найбільш вичерпних та найстаріших із сучасних академічних психологічних словників The Penguin Dictionary Of Psychology [339], *модель* визначається як: 1. *Репрезентація*, відображення (англ. – representation), яке відзеркалює, дублює, імітує або якимось чином ілюструє модель зв’язків, що спостерігаються у даних, емпіричному досвіді чи у природі. Модель може бути суто механічною, як, наприклад, ті, що часто створюються для уявлення роботи вуха; математичні, такі як у математичній психології; або навіть складне поєднання цих двох способів умодельнення, про що свідчать дослідження штучного інтелекту. В цьому сенсі при використанні *модель стає своєрідною мінітеорією, характеристикою процесу*, і, як така, її *цінність і корисність впливають із передбачень, які можна зробити на основі неї*, і її ролі у спрямуванні (guiding) та розробці (developing) теорії і досліджень. 2. Ідеал, еталон, приклад, гідний наслідування чи копіювання. *У теорії соціального навчіння концепція моделі в цьому теоретичному розрізі відіграє важливу роль, оскільки передбачається, що більша частина соціалізації відбувається через імітацію поведінки рольової моделі, зразка для наслідування.*

Також “моделювання” (англ. modeling, modelling) тлумачиться як: “1) акт побудови моделі; 2) процедура, за допомогою якої суб’єкт спостерігає, як модель виконує певну поведінку, а потім намагається її імітувати. З когорти науковців багато хто вважає, що *моделювання становить фундаментальний процес навчання*, що пов’язаний із соціалізацією і забезпечує її успішний перебіг [339, с. 465]

Видатний британський філософ і психолог, один із засновників когнітивної психології, перший професор експериментальної психології Кембріджського університету Фредерік Бартлет (Frederic Charles Bartlett) (1886-1969) будь-яку проблемну для людини ситуацію розглядав як ігрову, а перцептивну і мисленнєву діяльність у нових, незвичних умовах як *ігрову діяльність* [221]. Його

дослідження створили психологічний науковий дискурс *моделювання*. Це відбулося у рамках репрезентаційного підходу, коли Ф. Бартлетом було вперше сформульовано і вивчено проблематику “як центральна нервова система утримує увесь масив організованого матеріалу, котрий може використовуватися за потреби” [Там само, с. 111]. Вчений описує зміст і механізм функціонування моделювання ментальної репрезентації таким чином: “Можливо свідчити лише про те, що, коли би не відбувалося запам’ятовування, те, що запам’ятовується, має відбиток того, що не відбувається саме у даний момент, проте до чого слід відноситися як до того, що відбулось колись насправді. Водночас якою би суттєвою не була зміна, що відбулась, “*родова подібність*” залишається або може бути виявленою, якщо ми маємо картину перебігу послідовних змін. Зазвичай усталено зберігається якась *схема* або *план*” [Там само, с. 112]. У подальшому нами буде обґрунтовано, яким чином проголошений Ф. Бартлетом *принцип родової подібності* забезпечує міцний і продуктивний системотвірний зв’язок первинної (hegemonic) соціальної репрезентації (буттєвої структури, екзистенціалу) зі всіма генетично наступними й таксономічно організованими (за рівнями екзистенційної сили) репрезентаціями як внутрішнього ментального плану моделювання людиною життєдіяльності, так й зовнішніх діяльнісних репрезентацій або вчинків. Важливий аспект *моделювання* в названій теорії полягає у тому, що “насправді не буває процесів мислення, які не пов’язували би певним чином одну ситуацію з іншою, використовуючи вже наявні матеріали при розв’язанні знову виникаючих проблем” [Там само, с. 115]. Більш ємного і лаконічного пояснення апперцепції як джерела моделювання важко віднайти або уявити.

Теорія когнітивного розвитку людини швейцарського психолога Жана Піаже (Jean Piaget) (1896-1980) (Theory of Cognitive Development) безпосередньо ґрунтується на парадигмі *когнітивної здатності людини до моделювання*. Ментальний розвиток особи вважається повноцінним, якщо вона розвиває власну *здатність до формального операційного мислення* (четвертий заключний етап когнітивного розвитку суб’єкта) до рівня навички здолаття власних труднощів не репродуктивним методом спроб і помилок, а творчим розміркуванням подумки

для моделювання й знаходження шляху до вирішення відповідних проблем [276; 308; 336].

Психологічні аспекти моделювання ґрунтовно дослідив канадський психолог українського походження, автор теорії соціального наочіння (Social Learning Theory) Альберт Бандура (1925-2021), який вважав, що моделювання часто є чимось більшим, ніж просто імітацією, копіюванням чи наочінням через спостереження [217; 326]. Згідно із його висновками моделювання охоплює навчання правилам поведінки, які згодом стають зразками для подальших дій. Формуючи такі правила, людина набуває здатності прийняти цінності, умовиводи, поведінку та емоційні реакції, що властиві рольовій моделі та водночас у прикладному сенсі є корисними для конкретної особи у певних обставинах її соціалізації і розвитку [326, с. 134].

У психологічній теорії соціального наочіння А. Бандури моделюванням має біваріантний зміст: 1) техніка модифікації людиною власної поведінки (behavior modification technique), що охоплює спостереження поведінки інших (моделі) та участь з ними у виконанні бажаної поведінки; 2) ситуація, у якій суб'єкт спостерігає модель поведінки, обрану за взірць, і намагається її відтворити. За висновками цього всесвітньо відомого психолога *саме через моделювання відбувається соціалізація особистості* [105; 126; 210; 216; 339; 342].

Потужні ґносеологічні ресурси у формуванні та розвитку психологічного дискурсу ігрового моделювання життєдіяльності людини засвідчує теорія системогенезу (функціональної системи), яку започаткували дослідження філософа, вченого-фізіолога світового рівня Петра Кузьмовича Анохіна [5; 64; 84]. Він першим у царині фізіології живих систем довів універсальність системогенезу як методологічного засобу на всій множині проблем як біологічного, так і психологічного спрямування.

Поштовхом для створення П.К. Анохіним і його науковим колективом теорії системогенезу, яке розпочалося в середині 30-х років ХХ століття, стало поширення некласичної загальнонаукової методології на майже всі царини наукового знання. Цей інтелектуал одним із перших дослідників складних

психобіотичних систем звернув увагу на важливість для науковців, передовсім природничого наукового профілю, вивчати явища із чіткою позицією враховування об'єкта як цілісного й складно побудованого (такого, що функціонує динамічно) організму. Він наголошував на небезпеці домінування примітивного лабораторного розтину організму й відтак обмеження дослідів його витончених механізмів без зв'язку результатів із високими принципами внутрішньої організації досліджуємих об'єктів [5].

Авторська реалізація П.К. Анохіним наукових позицій неklasичного типу наукової раціоналізації втілилась у тому, що ним було запропоновано та експериментально обґрунтовано універсальний методологічний засіб розв'язання проблеми комплексного дослідження цілісного організму без втрати значних переваг рівня найвитонченішого аналізу живих – психобіотичних – систем. Таким універсальним методологічним засобом стала *теорія системогенезу* або ще теорія функціональних систем [5]. Її особливу методологічну цінність становить здатність експлікативно (лат. *explicatio* – пояснення, розгортання) добудовувати предметний простір науки навіть опосередкованими, спорадично отриманими, результатами. Таку методологічну мету визначав, а згодом і досягнув, і сам П.К. Анохін: “однією із головних цілей пошуку системи є саме її здатність пояснити і встановити визначене місце навіть для того матеріалу, котрий був задуманий та отриманий дослідником поза будь-якого системного підходу” [Там само, с. 23]. Така можливість застосування у предметній зоні пізнання стохастичних, випадкових явищ сприймається як атрибутивна, адже далеко не завжди існує змога отримати завчасно прогнозований результат і, крім того, він не має права ігнорувати, відкидати ті результати, які не вписуються у його теоретичну модель.

П.К. Анохін наголошував, що набуття певною теорією загальносистемних методологічних ознак повинно забезпечуватися таким змістом [Там само, с. 26]:

1. Теорія (концепція) може отримати право стати загальною лише у тому випадку, якщо вона викриває та об'єднує собою такі закономірності *процесів і механізмів*, котрі є ізоморфними для різних класів явищ.

2. Ізоморфізм явищ різних класів може бути встановлений тільки тоді,

коли віднайдено достатньо переконливий критерій ізоморфності. Наскільки значимим стає такий критерій для досліджуваних явищ, настільки вираженим є їх ізоморфізм.

3. Для прийняття логіки загальної теорії систем, придатної для різноманітних класів явищ, найбільш важливим критерієм є ізоморфність *системоутворювального фактора*. Причому в засновок методології виявлення і формулювання останнього теорією системогенезу закладається телеологічна сутність, *примат цілі*: “Формуючись у межах самої біологічної системи на основі її потреб, зовнішніх факторів і пам’яті, ціль завжди випереджає реалізацію її організмом, тобто отримання корисного результату” [Там само, с. 28].

Дискурс моделювання, на наше переконання, розкривається на таких відомих ключових методологічних узмістовленнях теорії системогенезу (функціональних систем) П.К. Анохіна.

Акцептор результату дії (модель, образ корисного результату функціонування системи) – це основа телеоспрямованої самоорганізації компонентів та елементів системи: “...імперативним фактором, що використовує всі можливості системи, є корисний результат системи (наприкладі збереження людиною вертикальної позиції під час ходіння) ... і сформована ним *зворотна аферентація*. Саме достатність або недостатність результату визначає поведінку системи: у випадку його достатності організм переходить до формування іншої функціональної системи з іншим корисним результатом, що являє собою наступний етап в універсальному континіумі наслідків” [Там само, с. 31-33].

Принцип та регулятивні механізми аферентаційного синтезу, системотвірної взаємодії умов діяльності або аферентацій обстановки та зворотної аферентацій, еферентних збурень. Категорія “зворотна аферентація” змістовно відповідає тому, що “в механічних системах отримало назву “зворотний зв’язок”. Також вона є санкціонувальною аферентацією, оскільки може санкціонувати останній розподіл у системі еферентних збуджень, що забезпечують отримання корисного результату”, який “володіє імперативними можливостями, реорганізовувати розподіл збуджень у системі у відповідному напрямку [Там

само, с. 33].

Принцип випереджувальної функції цілі (мети), за яким взаємодія компонентів, елементів будь-якої біологічної множини з початку такої взаємодії іманентно відповідає цільовій упорядкованості [Там само, с. 32].

Принцип та регулятивні механізми вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи, завдяки чому “впорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на підґрунті ступеня їх сприяння в отриманні цілою системою чітко визначеного корисного результату”. Водночас “ступені свободи кожного компоненту системи – нейрона, – які не допомагають отриманню корисного результату, усуваються від активної діяльності” [Там само, с. 34].

Принцип взаємної співдії елементів і компонентів системи.

Реалізація наведених принципів відбувається на засадах задіяння в процесах функціонування системи комплексу, що містить такі компоненти: *пусковий стимул, пам'ять, домінуюча мотивація, прийняття рішення, створення програми дій, параметри результату дії, здійснювані на фундаменті функціональних процесів та з урахуванням акцепторної моделі результату* [5].

У науковому апараті та актуальних дискурсах української національної психології індивід характеризується як *істота, яка відтворює саму себе, свою життєдіяльність*. Водночас людина є єдиною істотою в реальному світі, у діяльності якої результат дії, її ідеальна мета випереджає саму дію, тобто природне причинно-наслідкове відношення ніби “перевертається” [181, с. 186-187]. Для того, щоби таке “перевертання” стало можливим, особа має вступити в безпосередній контакт як з майбутнім (із тим, що ще не є наявним), так і з минулим (із тим, що вже не є наявним). Іншими словами, в осередді екзистенції людини знаходиться її *здатність моделювати свою життєдіяльність в умовах перманентної буттєвої невизначеності*. Така методологічна позиція вагомо обґрунтовує і посилює авторську гіпотезу про прагматичну універсальність ігрового моделювання як важливого атрибутивного явища і процесу життєдіяльності людини в актуальних умовах її повсякдення. Однак виведення

модельовання із простору суто наукового, передовсім методологічного вжитку, його позиціювання як форми життєпроекткування людини та неспецифічного психічного процесу вважається не лише неспекулятивним, а й перспективним вектором розвитку академічної психології. Реалізацію цього дозволяють сучасні підходи до змісту і сутності модельовання як “методу опосередкованого дослідження об’єктів пізнання, безпосереднє вивчення яких з певних причин неможливе, ускладнене, неефективне чи недоцільне, через дослідження їхніх моделей” [181, с. 392]. Саме завдяки процедурам абстрагування та ідеалізації, модельовання надає змогу суб’єктові з метою відтворення (у моделі) і дослідження виокремлювати саме ті характеристики, параметри чи властивості модельованих об’єктів, котрі безпосередньо підлягають вивченню [181].

Сучасні психологічні дослідження українських науковців з проблематики модельовання людиною власної життєдіяльності ґрунтуються на класичних підходах до сутності людини як соціального суб’єкта, за якими той у процесі власного розвитку активно опановує все більш нові і складні види мислєдіяльності через привласнення нових моделей рольової поведінки, що дозволяє йому все більш успішно орієнтуватися в актуальних ситуаціях ось-буття та існуючій системі соціальних ролей. За таких умов соціалізація відбувається творчо на засновках суб’єктної моделі ставлення до життя як до творчого акту [105; 126; 137; 170; 216; 339; 340; 342].

Провідний український психолог, член-кореспондент НАПН України, доктор психологічних наук, професор В.О. Татенко (1947-2023) приділяв особливу увагу розробці суб’єктно-вчинкової парадигми аналізу категорії суб’єкта у психологічній науці. У його трактовці стати суб’єктом означає бути джерелом активності, дії, думки, цінностей і смислів, хотіти й могли починати причинний ланцюг рішень і подій із самого себе, виходити за межі наперед визначеного, бути спроможним відповідально перетворювати світ і себе в ньому за *власними проєктами*, враховуючи соціальні та природні закони світобудови [134]. Відтак обстоювана суб’єктно-вчинкова парадигма розглядає людину онтологічно, як суб’єкта, автора і виконавця власного “психологічного проєкту”.

Людина, передовсім як свідомо особистість, сама обирає своє буття і входить у нього з реальною можливістю (потенцією) та напруженою спрямованістю (інтенцією) стати справжньою людиною й нічим іншим [Там само].

Теорія особистісного життєконструювання української психологині, доктора наук, професора, академіка НАПН України Т.М. Титаренко розвиває класичний підхід до сутності людини як соціального суб'єкта у дискурсі неklasичного зорієнтування. Вона висновує, що у неklasичній парадигмі центром психологічного пізнання людини та її життєдіяльності варто обирати не автономність особистості екзистенційно-гуманістичних студій, а інтерсуб'єктивність, стійкі та взаємні зустрічні тенденції людей до автономізації, їх уміння вибірково встановлювати і руйнувати соціальні межі, поважати та зберігати власну життєву територію, також дбаючи про буттєві території своїх рідних і близьких, про їхні ментальні межі [129].

Особистість неklasичного модусу психологічного пізнання “*проявляє і конструює себе*” насамперед у діалозі з іншими людьми, зі своїми сусідами по екзистенціюванню. Діалогування стає одним із провідних модусів існування особистості, і без нього постнеklasична особистість просто не існує” [Там само, с. 41-42]. Конструювання, моделювання життєдіяльності сучасної людини у неklasичній психологічній парадигмі розгортається “у підпроцесах ідентифікування, автономізації, діалогування і практикування, кожний з яких задає власні контекстові, змістові межі. Загальний процес, що охоплює названі підпроцеси, далеко не завжди є лінійним і послідовним. Якщо говорити про онтогенез, то треба було б, напевно, розпочинати з діалогування, переходити до ідентифікування, а вже потім до практикування й автономізації” [129, с. 43].

Дослідженнями українських психологів Г. О. Балла, В. О. Татенка, П.П. Горностая, О.М. Кочубейник, В.О. Олефіра обґрунтовано доведено, що *саморегуляція людини здійснюється на основі моделювання предмета комунікації*, який має для особистості суб'єктивну цінність в оптиці моделі/образу бажаного майбутнього та визначення доцільності й послідовності подальших дій [129; 147]. Такий підхід, як відомо, є розвитком здобутків П.К. Анохіна та Б.Ф. Ломова в

дослідженнях регулювальної функції психічного в підготовці, організації та виконанні людиною діяльності [112]. Психологічний аспект моделювання тут розуміється як продукування певного фрагмента соціальної реальності, або як творення концептуально-теоретичної моделі [147, с. 119]. Також названі науковці зосереджують увагу на тому, що моделювання відбувається як особистісно-рольове шляхом відображення в імпліцитному, згорнутому вигляді психологічних комунікативних ролей як моделей поведінки, що стосуються очікуваної суб'єктом послідовності дій залежно від обставин з притаманним таким ролям емоційно-мотиваційним супроводом [Там само, с. 119]. З огляду на це, моделювання поведінки являє собою актуалізацією рольових моделей особи, що унаслідок патерни привласнених протягом соціалізації зразків (моделей) поводження та мотивованих дій у певним чином інтерпретованій ситуації [Там само]. Виходячи з наведеного, саме *концепт “роль” та похідні від нього у змістовленні претендують бути осередком продуктивного синтезу двох універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності людини феноменів – гри і моделювання, позаяк цей концепт узасаднює саме явище гри* [126; 216; 339].

Водночас не лише концепт “роль” імплікативно пов'язує гру і моделювання, обґрунтовано утворюючи робастний й прагматично зорієнтований конструкт “ігрове моделювання життєдіяльності людини”. За висновками авторів дослідження пізнавальних закономірностей формування компетентностей моделювання є різновидом ігрової діяльності з більш високим когнітивним навантаженням [86, с. 20]. При цьому ними уточнюється зміст моделювання як психологічного явища: головні етапи моделювання (постановка проблеми, побудова моделі, її дослідження, екстраполяція отриманих результатів на оригінал) наповнюються базовими функціями моделювання, а саме *deskриптивною, прогностичною і нормативною* [Там само, с. 29].

Варто зауважити, що здійснений нами аналіз і порівняння наведених у згаданому дослідженні шерегу функцій моделювання незалежно відповідає результатам класичної роботи з методології моделювання американського філософа та епістемолога, автора загальнонаукової теорії моделювання Маркса

Вартофські (1928-1997). Власні наукові розвідки цей науковець ґрунтує на нерозривному, обопільному та взаємогенеруючому поєднанні усвідомлюваних ментальних моделей та їх уреальнених, фактичних, *hic et nunc* репрезентацій (натуралістичний емпіричний факт, що встановлений “тут і тепер”). Сама наука розглядається М. Вартофські як систематизована побудова таких моделей і як здійснення їх логічного і критичного аналізу. Моделі при цьому розуміються у їх найбільш розвиненому вигляді: як формальні структури, як онтологічні твердження про природу речей (світів, суспільств, індивідів, дій, мислення та ін.) і як евристичні конструкції, що пропонують нам варіанти структурування нашого розуміння світу і самих себе [356, с. xiv-xv]. Той факт, що цей учений розглядає модель як конструкцію, у якій індивід розташовує символи свого досвіду або мислення таким чином, що в результаті отримує їх систематизовану репрезентацію як засіб розуміння та пояснення іншим людям [Там само, с. xv], дозволяє методологічно унормовано вмонтувати теорію моделювання в національний психологічний апарат. Окрім того, примітним є те, що формулювання цитованими нами українськими дослідниками функцій моделювання як психологічного явища, вповні збігається із висновками і логікою теорії моделювання М. Вартофські щодо шестикомпонентної типології моделей, заснованої на ступені екзистенційної сили кожного типу моделей. Від першого типу (моделі аналогій *ad hoc*, себто лат. “саме для цього випадку”) до останнього, найбільш складного шостого типу (моделі максимальної екзистенційної сили, що виходять за рамки експериментальної перевірки) змістовний і функціональний каскад моделювання як явища посилюється [Там само, с. 29-34]. Причому якщо першому типу моделей притаманна лише дескриптивна функція, то у подальшому в наступних типах поступово з’являється спочатку прогностична й надалі нормативна функції. За висновками М. Вартофські моделі шостого типу містять усі *три атрибутивні функції моделювання*, що змістовно відповідає архітектоніці психічної регуляції у підготовці, організації і виконанні діяльності людиною за вищенаданими висновками А. Бандури, П.К. Анохіна, Б.Ф. Ломова, Г.О. Балла, В.О. Татенка, П.П. Горностая, О.М. Кочубейник та інших дослідників.

Знана вітчизняна дослідниця З.С. Карпенко, зважаючи на історично вмотивовану нагальність в аксіологічному повороті сучасних психологічних стулій адекватних викликам постнекласичної стадії наукових пошукувань, вважає моделювання універсальним методом [78, с. 140-141]. Вона, відштовхуючись від здобутків розвідок Т. Клауса та О.Б. Старовойтенко, зауважує, що психологічна сутність моделювання полягає в оперуванні моделями як відображенням факторів, речей і відношень певної царини знань у вигляді більш простої, наочної і зрозумілої матеріальної структури. Моделі розробляються суб'єктом у вигляді вербально-логічних конструктів, або ж у вербально-образній, вербально-символічній, образно-символічній формах [Там само, с. 141].

Українська психологиня, докторка наук, професор Н.М. Токарева, з посиланням на результати розвідок А.А. Лібермана, зосереджується на тому, що *”ігрова діяльність, спрямована на моделювання складної структури суспільства та способів інтеграції підлітка у соціальному вимірі, що є ігровою за типом, соціально-моделювальною за формою та суспільно-значущою за змістом”* [172, с. 147].

Провідна дослідниця психологічних закономірностей репрезентацій дійсності людини, зокрема гри, як одного із ключових оприявнень такої діяльності, В.В. Жовтянська поділяє та обирає засновком для власних розвідок ключовий атрибут репрезентаційної теорії психіки – поняття *ментальної моделі*. За її висновком, що стали результатом адаптації в умовах української психології здобутків П. Джонсона-Лейрда, Р. Бірна та інших представників репрезентаційного напрямку, ментальна модель “є репрезентацією, яка стосується можливого розвитку подій при певних початкових умовах. Це може бути як абстрактний логічний умовивід, так і інтуїтивний прогноз стосовно поведінки тих чи інших об'єктів” [63, с. 58].

Одна із провідних дослідниць життєдіяльнісних практик людини (у тому числі гри) О. М. Кочубейник зазначає, що в умовах використання логіки комунікативного підходу до дослідження об'єктів соціальної реальності, психологічного аналізу комунікативних засновків усіх феноменів “комунікативні

основи гри як соціально-психологічної практики розуміються як *стійкі ціннісно-сміслові моделі*, що артикулюють та конфігурують ті чи ті форми соціальної взаємодії (оскільки комунікативність обов'язково передбачає символічний, смисловий вимір)” [129, с. 97].

Українська дослідниця, професор Т.Є. Гура використовує явище ігрового моделювання в вивченні механізмів активізації професійної мислєдїяльності психологів засобами професійної гри [52]. Основу її розвідки становлять академічні висновки когорти вчених про те, що ігрова діяльність є провідним видом та інструментом соціалізації людини, в ній відбувається становлення і розвиток особистості. Водночас психологічну сутність і зміст ігрового моделювання Т.Є. Гура не уточнює, синонімічно сприймаючи гру та ігрове моделювання як один і той самий предмет. На наш погляд висновки цієї дослідниці про те, що: 1) ігрове моделювання є механізм оволодіння професійною діяльністю, 2) воно забезпечує формування і розвиток у фахівців нового ставлення до професійних еталонів, 3) обґрунтовано позиціонує особливу форму ігрової діяльності – організаційно-діяльнісну гру як унікальний та ефективний засіб професійного розвитку [Там само], беззаперечно мають потужну прикладну психологічну перспективу.

Висновки відомої української психологині, дійсного члена НАПН України, доктора наук, професора Н.В. Чепелєвої уможлиблюють та осенсовують поєднання психологічних дискурсів моделювання і наративу. На матеріалі досліджень Й. Брокмейєра і Р. Харре, що були присвячені науковій розвідці *алгоритмів створення людиною культурних наративів*, Н.В. Чепелєва висновує, що “найбільш поширеними культурними схемами об’єктивування особистого досвіду є оповідальні (наративні) схеми” [124, с. 128]. Тому соціалізація людини й здійснюється як *опанування такими схемами-концептами, що у подальшому створюються нею самостійно*. Це відбувається завдяки тому, що суб’єкт протягом своєї соціалізації звикає до широкого репертуару сюжетних ліній, тобто виростає у культурний канон наративних моделей. Такий процес наративного і

дискурсивного просвітлення, себто окультурення, розгортається тоді, коли діти починають усвідомлено слухати історії інших та розповідати власні [124].

Особливості примітивного ігрового моделювання дітьми дошкільного віку наводить М.В. Осоріна у дослідженні на прикладі “тарабарських“, беззмистовних лічилок, котрі утворені із позбавлених сенсу слів, але виконують цілковито прикладну функцію справедливого розподілу ролей і ходів на початку ігор (доприкладу: Ені – бені, Рікі – дракі, Тар – бар бур, Марики – смаки, Ен – бен, Кузматен – Бакс!). Ця науковиця аналізувавши праці знавців народного фольклору, зокрема Г. Виноградова, виявила, що такий феномен пов’язаний з дитячою адаптацією сильно викривлених іудейських, католицьких і мусульманських молитов. Таким чином екзотичні, але цікаві для дітей елементи культури дорослих вмонтовувалися у контекст дитячої субкультури, були асимільовані для практичних потреб і транслиювалися від покоління до покоління без збереження змісту, але з примітивною, хоча й у цілому корисною прикладною функціональністю ([див. 174, с. 157]).

Г. П. Щедровицький, розвиваючи у прикладному напрямку позитивістські висновки Г. Спенсера та засади теорії прагматизму Ч. Пірса та У. Джемса, вбачає основою ігрового формату життєздійснення думаючих осіб системомислідяльнісний підхід, тобто *топологічне моделювання організації осьбуття* групи чи колективу: “гра є практикою методології особливого типу – системомислідяльнісної методології. Ця СМД-методологія дозволяє здійснювати *проблематизацію, формувати проблеми*, а не брати їх з історії, та знаходити способи їх розв’язку. Проте виявляється, що думка без практики неймовірно обмежена, вона вичерпується. Тут *гра є фундаментальна практика цієї СМД-методології, її практична перевірка* [206].

Вочевидь аспекти моделювання у засновках СМД-методології та методу організаційно-діяльнісної гри оприявнюються у тому, що усупільнений індивід у своєму онтогенетичному розвитку завжди виконує дві, часто протилежні за характером, ролі: 1) як об’єкт зовнішніх впливів, частка “макрокосму“, як елемент діяльності та функціональна “клітина” соціуму, як місце екзонаповнення,

приймач, і 2) як суб'єкт власних інтенцій та дій, як повноцінний, відносно автономний учасник загальних діяльнісних процесів, як джерело ендонаповнення назовні, як відправник і “мікрокосм”. Суперечність між цими суб'єктними “світами” конструктивно використовується з прагматичною метою за допомогою та у контексті ОДГ. Скажімо, відомий психолог радянського періоду В.В. Давидов під час співпраці із Г.П. Щедровицьким висловував про сутність ОДГ таке: “організація ігор і є засіб, що дозволяє окремих, предметно зорієнтованих людей *витягнути із їх предметності*, вивести у колективному спілкуванні на більш широке коло глобальних проблем, що стоять перед їх організацією в цілому, *використати цю гру як засіб розвитку цих людей*” [205, с. 69-70].

Виразний моделювальний зміст мають п'ять складових організаційно-діяльнісної гри: а) кейс комплексної проблемної ситуації у певній сфері людської діяльності, б) комунікативно-діялісна імітація даної сфери, в) конкретна проблемна ситуація-розігравання в міжпрофесійному колективі, що безпосередньо пов'язана із вирішенням завдань кейсу, г) активна проблематизація предметно-професійних способів і засобів мислєдіяльності, д) проєктивне моделювання та програмування колективної мислєдіяльності за нормами і рамковими умовами її загальної методологічної схеми [156, с. 198-200].

Наведені наукові підходи й узагальнення проблематики моделювання життєдіяльності людини у сучасному науковому дискурсі дають підстави констатувати, що синтез гри та моделювання є складним психологічним та полідисциплінарним феноменом, дослідження якого має виразну перспективу і постнекласичний епістемологічний потенціал.

Висновки до першого розділу

1. Проблематика явищ гри і моделювання займає чільне місце в історії філософії, психології та суміжних у предметному відношенні наукових дисциплінах. Вона представлена двома взаємопов'язаними аспектами мислєдіялісного пізнання й практикування: зовнішньосуб'єктним та

внутрішньосуб'єктним, що реалізують свої взаємодоповнювальні, комплементарні завдання у формуванні, функціонуванні та розвитку ігрових явищ та явища моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах суспільного повсякдення.

2. Узагальнений аналіз результатів наукових досліджень гри, її сутності та перспектив для організації життєдіяльності суб'єкта, актуальних тенденцій впливу наявних умов на буденності людини вказують на такі тематизми.

У загальнонауковому розумінні гра – це:

1) обов'язкова онтологічна програма життєдіяльності особи, що передбачає відкритість світові можливого, розгортається в усіх аспектах її повсякдення та забезпечує процеси ось-буттєвості на персональному чи груповому рівні за будь-яких обставин;

2) медіальні матриця та процес екзистенційної взаємодії суб'єкта й умов його дійсності, що відбувається одночасно як екстеріоризація та інтеріоризація на атрибутивних засадах довільного “подвоєння світу”, буттєвість у бінарних вимірах активної свідомості: а) зовнішньосередовищному та б) внутрішньосуб'єктному, які утворюють універсальну життєву динаміку й атрибутивність гри та існують за принципами системно-функціональної комплементарності;

3) синтез суб'єктного та інтерсуб'єктивного модусів саморепрезентації життєдіяльності людини за реальних умов соціальної взаємодії через її моделювання як основи ігрового формату буденної екзистенції;

4) генетичне джерело 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 в ньому;

5) культуротвірний вид діяльності, який: а) акумулює історично накопичений соціальний, культурний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу, формує і транслює засобами освіти наведений досвід; в) виявляється як базова структура людської свідомості, що має універсальний

функціоналізм; г) є генетичним джерелом, мистецьким базисом для всіх наступних видів діяльності людини, починаючи від навчання і завершуючи творчою працею.

Ігроформи відбуваються як імпровізовано, так і за правилами, серед яких ключове значення мають ігрові ролі, тобто функціональні комплекси правил. Суспільно продуктивна ігрова імпровізація, що супроводжується виходом за межі встановлених ролей, має кооперативний, конвенційний інтерсуб'єктивний характер. При цьому конкретні діяльнісні оприявлення гри відбуваються як: а) кінеми (кінесика) – оприявлення фізичного руху, операції, цілераціональні дії та б) лексеми (лексика) – одиниці вербального акту репрезентованого письмово або фонетично вголос, комунікативні дії.

3. Внутрішньосуб'єктивний аспект життєдіяльності додатково репрезентується спроможностями людини через застосування ігрових моделей продуктивно долати у напружених та ризикованих ситуаціях їх складність та динаміку, невизначеність, небезпеку, фактори шансу, невпевненості та невірноваженості. Протягом усього життя людини 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. Такі спроможності забезпечуються мотиваційним комплексом корисного результату, передовсім ігровими ефектами довільного, пристрасного, азартного, заповзятого занурення у ситаційний простір.

Універсальною спонукою до гри для людини є мотиваційний комплекс корисного результату, який охоплює одночасно три екзистенційні виміри: 1) минуле як інтенція-очікування, 2) актуальне дійсне як прожиття ситуації *hic et nunc* (тут-і-тепер) та 3) темпоральний телеологічний вимір, контингентне перспективне сподівання на майбутнє. Цей мотиваційний комплекс ігроформ функціонально складається з афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, уміння, навички) аспектів

готовності та спроможності суб'єкта до рішення брати участь та безпосередньої участі в актуальній ситуації гри.

Зовнішньосуб'єктний аспект життєдіяльності забезпечується атрибутивними можливостями гри як основи створення людських спільнот, упросторювання добровільної інтерсуб'єктивності, продуктивної соціалізації,

4. В сучасних умовах життєдіяльності людини гра постає парадигмою нової суспільної реальності, що здійснюється як реалізація особливостей постмодерну і як окремий комплекс інформаційних технологій. Відбувається актуалізація й посилюється домінування ігрових елементів у всіх сферах соціального життя. Гейміфікація соціальних систем та відносин, комерціалізація гри й технічні можливості цифрової медіа-комунікації спроможні стимулювати домінування у життєдіяльності людини примітивних ігроформ імпринтингу, імітації, косплею, шаблонного мислення суб'єкта у ситуаціях невизначеності, на кшталт психологічного патерну “омана гравця” (gambler's fallacy).

5. Вербально-сміслові аспекти гри у масовій комунікації узмістовлюються закономірностями мовно-мовленнєвої гри. Вербальні, мовленнєві, текстові структури як категорії оприявлення людської думки і свідомості, відзеркалюють фізичні дії, вчинки, операції особи і навпаки, а принципи і правила вербалізованої логіки у промовах і текстах репрезентують структуру реальності. Порухи правил мовно-мовленнєвої гри та комунікативної раціональності призводить до спотворення смислу, до абсурду, до втрати інформації та комунікації.

Відомо, що різновидами і основними модусами названої гри є сутестія – кооперативний модус мовно-мовленнєвої гри, та маніпулювання – її негативний, конфліктний модус. У засновках явищ маніпулятивного мовного впливу перебуває здатність тексту змінювати погляд адресата. Домінантними маніпулятивними семантичними механізмами мовної гри постають логіко-семантичні зсуви і тропи (каламбур, порівняння, метафора, гіпербола, уособлення, метонімія тощо).

У сучасних умовах завдяки розкодуванню сутності гри, пердусім модусу мовно-мовленнєвої гри, простір масової комунікації містить два фундаментальні

й протилежні соціальні мейнстріми: а) прагнення соціального консенсусу, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного добробуту через загальні для всіх раціональні комунікативні дії, вчинки та б) намагання свідомо й довільно контролювати та керувати поведінкою людей через здійснення маніпулятивного мовного впливу, приховано спонукаючи їх вести себе у вигідний для суб'єкта впливу спосіб.

6. У психологічному сенсі моделювання є відтворення людиною певної психічної діяльності шляхом штучного створення умов діяльності в актуальній обстановці з метою її дослідження, подолання або вдосконалення. Сутність моделювання полягає у творенні моделей ситуацій, у яких людині доводиться брати участь. У такому аналітичному контексті модель – це 1) мінітеорія та характеристика процесу; 2) імперативний фактор та образ (акцептор) корисного результату функціонування психобіотичної системи; 3) формальна онтологічна структура-твердження про природу речей (світів, суспільств, індивідів, дій, мислення і т.п.); евристична конструкція (культурна схема досвіду, оповідальна (наративна) схема), що пропонує варіанти структурованого розуміння світу та особи як самої себе. Цінність і корисність моделі впливають із передбачень, які можна зробити на її основі.

Соціалізація людини відбувається як опанування моделями життєдіяльності, що надає у подальшому суб'єктові змогу створювати їх самостійно. Моделі розробляються ним у вигляді вербально-логічних конструктів, або ж у вербально-образній, вербально-символічній, образно-символічній формах. Вони виконують дескриптивну, прогностичну і нормативну функції. Моделі класифікуються за фактором екзистенційної сили та відповідно розподіляються на шість типів: від першого типу – моделей аналогій *ad hoc*, до найбільш складного шостого типу – моделей максимальної екзистенційної сили, що виходять за рамки експериментальної перевірки. Ступінь зростання екзистенційної вагомості моделей визначається їх функціоналізмом як початково дескриптивних, а в подальшому і як прогностичних і нормативних.

7. Поняття стійкої ціннісно-смислової ментальної моделі є ключовим атрибутом репрезентаційної теорії психіки. У першооснові екзистенції людини перебуває її здатність моделювати свою життєдіяльність в умовах перманентної екзистенціальної невизначеності. Задяки принципу випереджувальної функції цілі (мети) моделювання узасаднює системогенез, функціональну систему та постає генетичним джерелом фізичних та вербальних дії людини в актуальних ситуаціях повсякдення.

Онтологічна важливість моделювання полягає у тому, що інтелектуальний розвиток людини ґрунтується на парадигмі моделювання як її когнітивної здатності до формального операційного мислення. Моделювання є основою аперцепції, фундаментальним процесом соціалізації та навчання. Більша частина соціалізації дитини та редукційні форми соціалізації дорослого відбуваються як імпринтинг – як квазімоделювання повторення – через імітацію поведінки рольової моделі, зразка для наслідування.

Саморегуляція мислєдіяльності людини здійснюється на засадах моделювання предмета комунікації, який має для неї як особистості суб'єктивну цінність в оптиці моделі/образу бажаного майбутнього та визначення доцільності й послідовності подальших учинкових дій. Осереддям продуктивного синтезу двох універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності особи феноменів – гри і моделювання – є концепти “правило” і “роль” та їх похідні узмістовлення.

8. Сучасну семантику категорійних понять “гра” і “моделювання”, їх наявні імплементації в науково-освітньому просторі доцільно сприймати як теоретико-методологічне обґрунтування концепту ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності у наступному визначенні:

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

1) універсальна форма учинкової діяльності, ось-буття суб'єкта; 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 нею послідовності та результату дій залежно від актуальної життєвої 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 системної співдії і доповнюваності;

4) основа психологічної саморегуляції людини через відтворення нею певної психічної діяльності шляхом штучного утворення умов в актуальній обстановці з метою її дослідження, удосконалення або подолання.

Функціями ігрового моделювання є дескриптивна, прогностична і нормативна. Функціоналізм ігрового моделювання посилюється від дескриптивної (описової) до функціонально-повновагового триплету (реалізація всіх трьох функцій) залежно від ступеню когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень та життєвої невизначеності, а в підсумку від екзистенційної сили певної моделі дій.

РОЗДІЛ 2.

РОЗРОБЛЕННЯ ТЕОРЕТИЧНОЇ МОДЕЛІ ФОРМУВАННЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

2.1. Екзистенційна структура життєдіяльності повсякдення суб'єкта

У доктрині екзистенціалізму (від лат. *existentia* - існування) – філософського напрямку, що звертається до виразно інтелігібельних, метафізичних вимірів буття людини та актуалізує її життєдіяльність як простір необмежених можливостей розвитку й самореалізації, що водночас має проблемний характер, включає можливість непередбачених подій, викликів та загроз, не гарантує від втрат та характеризується темпоральною обмеженістю об'єктивної скінченності життя [13; 19-21; 36; 47; 76; 77; 140; 181; 185; 252], зміст психологічного благополуччя людини трактується в особливий спосіб. Зокрема, у рамках психологічних теорій, що обирають за основу філософію екзистенціалізму, психологічне благополуччя особи визначається відкритістю екзистенційним проблемам її існування; здатністю до інтеграції всіх аспектів життєдіяльності людини, включно й тих, що пов'язані з вірогідністю непередбачених подій, викликів та загроз; аспектів, що супроводжуються болем та стражданнями, повнотою їх проживання, тим, що, до прикладу, М. М. Бахтін називав “не-алібі у бутті” [13].

Засновник філософії екзистенціалізму Сьорен К'єркегор наголошує, що благополуччя людини – це знання того, що її буття не одновимірне, що індивід існує, проживає не лише в реальності сьогоденішнього, але й у актуальних для нього обставинах минулого й рандомних перспективах майбутнього; не тільки в індивідуально обмеженому, але й у соціально вічному; не лише у миттєвостях *hic et nunc*, але й у темпоральному *Semper*; не лише у видимому, конкретному та очевидному, але й у невидимому, контингентному [181]. По-іншому психологічно гармонійній та благополучній людині властиві інтенційна, мотиваційна та діяльнісна (операційна) здатності як до внутрішньої трансценденції, так й до

зовнішньої трансцендентальності, а відтак до екзистенційної спрямованості, що може мати мінливий характер. Водночас у такого суб'єкта як чинник його онтологічної організації переважають *інтерсуб'єктивні орієнтири, позитивне ставлення до світу, себе та інших людей як до цілого, діалектично взаємопов'язаного*.

Екзистенціальний підхід зосереджує увагу на проблемах життєдіяльнісного існування людини у світі. Відомий представник екзистенціальної філософії та психології В. Франкл психологічне благополуччя співвідносив із поняттям *“екзистенційна сповненість”*. Він критично ставився до висновувань представників гуманістичного підходу, згідно з яким самоактуалізація розуміється та розглядається як самоціль та головне призначення життя людини. В. Франкл зауважував, що первинним є діалог людини зі світом життя; передовсім це, а не своєрідний діалог людини із собою, який наче замикає її на власному внутрішньому світі, є справжньою самоактуалізацією [252].

Також актуальною для нашого дослідження є онтологічна максима Е. Фромма, що життя не може бути “прожите” шляхом простого повторення моделі свого виду. Людина повинна жити сама, усвідомлюючи власне психологічне благополуччя. Вона єдина жива істота, котра відчуває буття як проблему, яку вона повинна розв'язати [185].

Наслідуючи й доповнюючи висновування С. К'єркегора, В. Франкла, Е. Фромма та інших провідних представників екзистенціалізму, американські психологи М. Махоні та С. Махоні наголошують про важливість, місце і роль *екзистенційних викликів до сутності людини і до її існування*. Такі виклики пов'язані з кризою надії та пошуками смислу і сенсу, об'єктивно складними соціальними відносинами між людьми й суспільними системами, вічними питаннями відповідальності за своє життя і вчинкові дії. Ці виклики описуються дослідниками у дефініціях *життєдіяльної напруженості*, яка має об'єктивний та системотвірний, стосовно діяльності суб'єкта, характер і є атрибутивною передумовою можливостей його розвитку [287].

Український науковець А.А. Фурман аналізує екзистенційну структуру життєдіяльності сучасного суб'єкта через *оптику смисложиттєвого розвитку особистості* [186]. Дослідник обґрунтовує підхід, відповідно до якого *вчинок – універсальний й унікальний осередок людської діяльності – є об'єктивним фактором історичного прогресу, генетичним джерелом синергійного поєднання людини і світу, сутнісною ланкою, що детермінує всі форми життєдіяльності й самореалізування кожної конкретної особи*. Екзистенційна сутність учинку полягає у тому, що буттєва присутність та існування суб'єкта у реальному світі забезпечується вповні через особистий розвиток, досягання ним рівня здатності до вчинку та до його практикування як атрибуту життєдіяльності. Вчинковий спосіб формується, виявляється й видозмінюється протягом життя людини, набуваючи усталеності у процесах самого вчинення [Там само, с. 441].

Н.В. Каргіна обґрунтовує підходи до змісту психологічного благополуччя як до складного психічного утворення, яке оприявнюється, репрезентується у переживанні *змістовної наповненості та цінності життя*, відчутті задоволення життям та собою, досягненні актуальних мотивів і потреб особистості у *перспективі соціально значущої мети та позитивній оцінці власного існування*. Дослідницею встановлено сукупність чинників та ресурсів психологічного благополуччя, серед яких в узагальненому вигляді виявляються *зовнішні та внутрішні, об'єктивні та суб'єктивні, матеріальні та нематеріальні, фізичні та духовні і т. ін., які досліджуються деталізовано, або ж утворюють більш глобальні для вивчення групи* [76]. На фундаменті аналізу актуальних розвідок ця дослідниця зауважує, що психологічне благополуччя соціального суб'єкта підпорядковується певним інтегральним критеріям: цілесмисловій орієнтації та актуалізованих потреб, життєвої позиції, екзистенційної наповненості, рефлексивної оцінки життєвого середовища, соціальної впорядкованості та гармонізації міжособистісних стосунків і взаємодій. Інакше кажучи *психологічне благополуччя особистості у дискурсах її життєдіяльності має розглядатися в контексті виокремлення її зовнішніх і внутрішніх компонентів*. Внутрішній компонент представлений *смисловим складником (смисловим світом людини,*

його екзистенційною складовою), а зовнішній – поведінковим і діяльнісним складником [Там само; с. 56]. Такий підхід є притаманним більшості профільних досліджень українських науковців [47; 48; 63; 78; 129-131; 159; 187; 200 та ін.].

Для нашого дослідження є атрибутивно важливим розкрити екзистенційну проблемність умов життєдіяльності сучасної людини. Таку можливість надає низка праць сучасних науковців, які представляють світову та українську науку [74; 49; 129; 186; 187; 200; 225; 226; 256; 328 та ін.].

Американський філософ-екзистенціаліст німецького походження, автор етичної теорії відповідальності Ганс Йонас (1903-1993) сформулював головний імператив етики відповідальності – *“людство має існувати”*. Зазначений імператив зобов’язує кожную особу бути відповідальною не так за майбутніх людей, як за *ідею людини*, яка вимагає присутності її втілень у світі... Цей онтологічний імператив, виведений з ідеї людини, є підвалиною, на якій ґрунтується досі ще не обґрунтована заборона йти ва-банк стосовно людства [74, с. 73].

Г. Йонас формулює не лише констатувальний аспект імперативу *“людство має існувати”*. Він аргументує функціональний аспект його практичного застосування у вигляді *кооперативності мети, засобів та дій людської активності як вихідної позиції для будь-яких процесів*. Відтак у підґрунтя такої комунікативної функціональності закладається обов’язковість формування нового типу людини, нового суб’єкта колективної відповідальної поведінки. Відповідаючи на запитання: *“Хто вона ця людина?”*, Г. Йонас пояснює: *“Не ви і не я: головні ролі тут виконують не індивідуальний суб’єкт і не індивідуальна дія, а колективний суб’єкт і колективна дія; і невизначене майбутнє є набагато значнішим, ніж сучасний простір діяльності, майбутнє, що утворює горизонт відповідальності”* [74, с. 25, с. 73].

Як попередження сприймаються сьогодні (провідна робота Г. Йонаса *“Принцип відповідальності”* вийшла у 1979 році) висновки-передбачення автора етики відповідальності щодо обопільної залежності людської діяльності і правил соціальної взаємодії, дефіцитарність якої призводить до актуалізації ризиків

життєдіяльності людини епохи постмодерну: “Якщо сфера виробництва проймає сутність діяльності, тоді моральність має перейматися сферою виробництва, від якої вона колись відійшла, і це вона так чи інакше постає у формі суспільної політики. Хоча питаннями такого обсягу і такої далекосяжності проєкції її заходів ця політика досі ще ніколи не займалася. Фактично, *сутність людської діяльності, змінюючись, докорінно змінює і сутність політики*” [Там само, с. 25]. Також до важливих передумов реалізації принципу відповідальності Г. Йонас відносить *обов’язкову трансляцію, продовження його дії в майбутньому*, причому поза часом та обставинами з урахуванням того, що будь-яка “всеосяжна відповідальність, хоч які будуть її прояви, є відповідальною за те, щоб завдяки її здійсненню залишалася можливість відповідальності і в майбутньому” [Та само, с. 180].

Г. Йонасом *здатність до відповідальності за власне і суспільне життя визначається як атрибутивна ознака людини*. Якість здатності виконувати відповідальність, користуючись висновуваннями цього філософа, нами ставиться у пряму взаємозалежність з рівнем суб’єктного розвитку людини, її самоідентичності, здатності доволно утримуватись від деперсоналізуючих впливів масової комунікації, виробляти власний імунітет проти спадання в статус *das “Man”* [181], оптимально реалізувати себе в комунікації. Отож моральність, здатність до відповідальності є іманентною природною ознакою людини, що не стільки набувається, скільки втрачається. *Особа народжується відкрито й спонтанно моральною. Її моральне спотворення має екзогенну природу*. Тому аморальність – це процес і стан втрати атрибутивної, ендогенної моральності, передбаченої природою в людині. Цей процес становить скочування особи у стан деперсоналізації, невинновданого панування маси, для якого принципово не існує потреби у відповідальності через втрату власної суб’єктності: “...характерною рисою людини є те, що тільки вона одна може мати відповідальність, а це означає водночас, що вона також мусить мати відповідальність за інших людей... Загалом здатність до відповідальності становить достатню умову факту її існування, [вона] так само невіддільна від

власного буття, як і здатність говорити. Відповідальність міститься у самому визначенні людини, котра ще до будь-якої моралі є вже моральною істотою, тобто такою, що може бути і моральною, й аморальною” [74, с. 153].

Постулати етики відповідальності Г. Йонаса у практичному сенсі нами сприймаються неподільно від *принципу комунікативної кооперації*, який сформулював англійський філософ-аналітик Х.-П. Грайс [49; 148; 181]. У засновку його концепції комунікативної кооперації перебуває уявлення про *ідеальну комунікативну поведінку*, відповідно до якої у процесі спілкування партнери повинні дотримуватися принципу кооперації. Загальна сутність цього принципу полягає у тому, що комунікативний внесок кожного на певному етапі актуального діалогу покликаний сприяти досягненню спільно визначеної мети і напрямку ведення такого діалогу [148, с. 612-613]. Дослідник вважав підґрунтям успішної кооперації насамперед *логіку й раціоналізм*, а чотири правила кооперативної комунікації [181, с. 130] слугували для пояснення, яким чином через їхнє порушення мовець здатний передати адресату більше інформації, ніж міститься в логіко-семантичному змісті вербального повідомлення [також див. 148, с. 612].

Екзистенційна якість кооперативної взаємодії людей здавна становить виразний науковий інтерес та пов’язується передовсім з ностичною здатністю (ноесис або ноезис, грецьк. νόησις – предметне мислення, осмислення). Активність та якість ноезису як головні чинники продуктивної рефлексії на зміни і ризики середовища в умовах актуальної реальності посилюють свою об’єктивність та постають генеральними засновками ефективної пізнавальної і практичної діяльності системи як спільноти, соціуму (що є власне наукою у широкому розумінні слова), так і людини (системи її інтелектуально-особистісного потенціалу і здатності кожного до відповідальних учинкових дій). Проблема зазначених активності та якості мисленнєвого плину внутрішнього діалогу особистості із самою собою є історичною, іманентно актуальною поза часом та будь-якими локаціями. Чи не найпершим на цю проблему звернув увагу один із фундаторів християнської філософії К.С.Ф. Тертулліан. Оцінюючи стан

соціальної взаємодії та її актуальні тенденції, звертаючись до людей тієї епохи (кінець II – початок III ст.), він висвітлює поширену тоді схильність людського загалу до мисленнєвої пасивності, притупленого ноезису: “Сама людська допитливість завмерла всередині вас. Вам дійсно подобається не знати того, знання чого принесло би іншому насолоду. Ви надаєте перевагу незнанню, тому що вже ненавидите, начебто знаєте напевно, що не будете ненавидіти, якщо дізнаєтеся” [169, с. 37].

Активність, якість і релевантність осмислення людиною та спільнотою наявних умов і ризиків життєдіяльності, евристичність запитань собі як *мислешем моделювання повсякдення* наявними засобами; моделювання самих засобів у їх безперервному розвитку, виходячи із універсального, загального, особливого, одиничного та конкретного, ситуаційного і поточного є першоджерелами її осьбуттєвої екзистенції. Сучасний німецький філософ і соціолог У. Бек у дискурсі важливості осмисленого пізнання реальності зауважує, що для науки як одного з найважливіших способів інтелектуального практикування людства і шляху його збереження це означає бути рушієм прогресу й упевнено вести соціальний розвиток у надійне майбутнє [226].

Дискурс виявлення екзистенційної структури життєдіяльності сучасного суб'єкта, яка відбувається в умовах світу невизначеності (VUCA-world), істотно актуалізувався у другій половині минулого і на початку поточного століття роботами З. Баумана, У. Бека, Е. Гідденса, Г. Стендінга та інших мислителів, а також наукових психолгів, головно завдяки їх рефлексивним розвідкам змісту соціальної реальності інтерпретованої через оптику онтологічних та гносеологічних вимірів невизначеності і розширеного формату буття людини в ній [61; 49; 74; 129; 156; 186; 187; 200; 225; 226; 256; 328].

Сутність сучасного світу VUCA один із засновників соціології постмодернізму З. Бауман описує терміном власного авторства – “плинна сучасність” (“liquid modernity”). В контексті оцінки сучасності мислитель визначає засновки для того, щоб вважати “плинність” (спливання) або “рідкий

стан” слухними (дотичними) метафорами, якщо ми бажаємо досягнути характер дійсності, здебільшого як новий етап сучасної історії [225].

Загальне спричинення для розвиткової плинності сучасності З. Бауман вбачає у *невичерпних можливостях наявних комунікативних засобів і процесів*, прецизійності інтелектуальних рішень соціально- та індустріально-референтних осередків та осіб, нагальну актуальність для них захисту, збереження й збільшення їх матеріальних, утилітарних ресурсів та інші особливості глобалізації. На його обґрунтовану думку в умовах “плинної” сучасності соціальними процесами заправляють ті, хто є найбільш невлотимим та вільним для руху без попередження. Це відбувається тому, що фінансовий капітал спроможний мандрувати швидко та необтяжливо, його невагомість і рухливість перетворилися у головне джерело невпевненості для інших, що стало нагальним базисом домінування й основним фактором розшарування суспільства [Там само].

Відомим британським соціологом Е. Гідденсом, який тривалий час є консультантом уряду Великої Британії, сучасний світ характеризується метафорою “світ-утікач” (runaway world) [256]. Невизначеність та ризики, що породжуються у сучасному світі, він кваліфікує як унікальні, такі, що виходять із самої його розвиткової динаміки, поширюються і впливають на життя *непередбачувано та незалежно від соціального статусу індивіда*. За висновками цього мислителя сучасний світ не занадто відповідає передбаченням. Він не лише не став більш керованим, але, виходячи із ознак реальності, зовсім вийшов із-під контролю. Вплив деяких факторів, покликаних, як припускалося раніше, зробити життя людей більш визначеним і передбачуваним, у тому числі й науково-технічний прогрес, найчастіше призводить до протилежного результату. Виникають фактори ризику, з якими ще нікому і ніколи не доводилось стикатися. Більшість з цих нових факторів ризику та невизначеності здатні позначатися на кожному із суб’єктів незалежно від того, де він перебуває й до яких –знедолених або привілейованих – соціальних груп належить [Там само].

Вже згадуваний німецький філософ і соціолог У. Бек, який досліджував закономірності глобалізації у рамках теорії глобального суспільства,

запропонував для загального визначення сучасності поняття “суспільство ризику” [226]. Цей учений, солідаризуючись з поглядами З. Баумана, зосереджує свої дослідницькі зусилля на витоках суспільних ризиків, що водночас розширюють можливості наявної комунікації, додаючи аспекти неспроможності існуючих епістемологічних та інших інституційних систем відповідати викликам світової реальності – прогнозувати та попереджати глобальні соціальні негаразди, справлятися з очевидними соціально-економічними протиріччями, які з плином часу із імпліцитних стають іманентними [Там само].

У. Бек убаचाє комунікативним, загальнокультурним фактором підживлення, розвитку та зміцнення феномену “суспільства ризику” провокуючу підступність сучасного інформаційно-комунікативного простору, що призводить до соціальної й суб’єктної дезорієнтації особистості, позбавляє її соціального спокою, відчуття благополуччя та, як наслідок, спричиняє до розкручування соціальної спіралі ризику. І це відбувається передовсім завдяки тому, що багато людей використовують комунікацію егоїстично, у разі потреби висловлюються неточною мовою, безпредметними та безцільними вербальними композиціями (базіканням) про самотворення, пошук власної ідентичності, розвиток особистих здібностей і про важливість “постійно рухатися вперед”. Розбуджені, але не забезпечені чіткою індивідуальною інтенцією та мотивацією, наполегливістю розвитку належних навичок життєдіяльності, потреби набуття самого себе, самоствердження не вгамовують спрагу сучасної людини до повноцінного життя. Через що громадяни все частіше потрапляють у лабіринт невпевненості у своїх силах, самовипитування та самозапевнення [Там само]. Тому, на переконання У. Бека, суспільства ризику неможливо уникнути, адже це не якийсь окремий простір, впливів якого можна позбутися, просто залишивши його. Це та онтофеноменальна дійсність вітальної буттєвості людини, або *базисна передумова її повсякденної життєдіяльності*, що має тотальний характер та апріорі не може бути ігнорована або відтермінована нею ні в будь-який, принаймні відомий, спосіб. Звідси логічним є такий висновок: саме через функції поводження особи із ризиками, передовсім через їх виявлення, запобігання їм, їх доцільне ігнорування

або, навпаки, пошук та використання, а також певне керування ними, уможлиблюється й реально відбувається зорганізування й упорядкування реальності та майбутнього [Там само].

Оцінюючи найбільш песимістичні прогнози, що пов'язані із впливом невизначеності, У. Бек свої узагальнення, як і увесь зміст ідей щодо життя людини у суспільстві ризику, жодним чином не спрямовує в бік погодження з позицією приреченого вичікування стосовно щасливого буття або нещасливого випадку, коли ризик перетвориться у реальну небезпеку й можливу втрату. Він аргументовано пропонує дискурс відкритого, щирого та сміливого сприйняття кожною особою реальностей суспільства ризику як найкращої платформи для прожиття у невизначеності. Дослідник аргументує зазначене утилітарним висновком про те, що *ризики – це головні попередження, предиктори і дороговкази* на шляху відшукування адекватних способів впливу на її власне буття і на своє майбутнє. Ризики атрибутивно спричиняють передбачення, котрі ще не відбулися, проте нарастають своєю руйнівною дією, і які саме тут і тепер є реальними саме у їх актуальному значенні. Отож саме ризики передбачають майбутнє, настання якого належить, як мінімум, загальмувати і затримати [Там само].

У будь-якому разі зрозуміло, що У. Бек аналітично позиціонує ризик як точку, “клітинку” чи усуспільненого монаду буття, з якої джерелять будь-які ситуації і події у майбутньому людини. Ризик, звісно як феномен та умова, є цінним для неї своєю випереджувальною здатністю у змістовлювати, релевантно натякати на те, що ще не відбулося, але обов'язково відбудеться. Показово, що центр усвідомлення ризику знаходиться не у теперішньому, а в майбутньому, позаяк у суспільстві ризику минуле втрачає здатність визначати теперішнє. Його місце займає майбутнє як щось допоки неіснуюче, як конструкт чи фікція, що проте діє у ролі спричинення сучасних збурень і подій [Там само].

Підтримуючи і розвиваючи фундаментальний висновок К-Г. Юнга про те, що “світ висить на тендітній ниточці і ця ниточка – психіка людини” [208, с. 673], У. Бек революційно змінює порядок залежності для фундаментальних

онтологічних засновків життєдіяльності людини, виносячи у базис, у центр першопричину створення, підтримання та розвитку реального буття свідомість людини. Він фіксує увагу на розбіжності сприймання світу в опитці класового суспільства (буття визначає свідомість) й у парадигмах світу ризику, яка полягає у тому, що *в суспільстві ризику, навпаки, свідомість, знання та інформація зумовлюють та характеризують буття*. Вирішальне значення при цьому має знання, а саме його незалежність від власного досвіду, з одного боку, та глибоке узалежнення від обізнаності щодо усіх параметрів небезпеки, яка загрожує – з іншого [226]. Також У Бек розвиває погляди Н. Лумана у такому напрямку: *в сучасних умовах найбільше актуалізується не стільки небезпека, скільки непередбачуваність ситуацій ризику, непридатність її для раціонального аналізу* [283]. Цей науковець доходить думки про обов'язковість наукового підходу до керівництва ризиками на усіх рівнях соціального буття, позаяк науковий раціоналізм, будучи позбавлений соціального, є беззмістовним, а соціальний прагматизм без наукового – дезорієнтованим і безпорадним [226].

Незалежно від наукових розвідок У. Бека оригінальне дослідження аспектів соціальної вразливості особистості через втрату нею сенсу суспільної суб'єктної активності як наслідку впливів невизначеності здійснив британський економіст і соціолог Г. Стендінг, котрий є автором *теорії прекаріату – рольового соціального патерну* та специфічного для сучасності *соціального класу населення*, який являє собою строкату за властивостями його частину, що, згідно із визначенням змісту терміна “прекаріат” відомим французьким соціологом П'єром Бурдьє, становить нестабільний та незахищений суспільний прошарок, котрий має найгірші соціальні ресурси і перспективи порівняно з іншими групами населення [328].

Г. Стендінг зосереджує увагу на об'єктивній небезпеці пасивного, приреченого вичікування стосовно перспектив буття у повсякденні невизначеності, до якого тяжіє суб'єкт цього соціального прошарку. Дії та настрої таких людей через невизначеність скочуються до безпринципності, безпорадності та стратегії пасивного вичікування зручного випадку, який майже ніколи не настає. Їх дії позбавлені контексту майбутнього, який тільки й надає змогу

усвідомити, що все, що вони говорять, роблять та відчувають “тут-і-тепер”, відіб’ється на їхніх довготермінових відносинах, стосунках, ставленнях. Людина прекаріату розуміє, що у всього, до чого вона вдається в даний момент, не має жодної проєкції на майбутнє, як немає й приходу самого майбутнього [328]. Переважний стан відчаю, у якому перманентно перебувають особи цього особливого соціального класу, характеризується тим, що вони відчувають пригніченість не лише через неминучість перспектив постійних змін у працевлаштуванні, кожна з яких пов’язана з новою невизначеністю, але й також тому, що такі зміни не дозволяють встановити надійні соціальні стосунки [Там само].

Також Г. Стендінг зауважує, що будь-яка людина, першочергово прекаріат-особистість, отримуючи в умовах нескінченної мінливості та невпевненості негативний досвід тривалого, системного, хоча й маловдалого, соціального буття, тяжіє спадати у відчайдушний ризик власної аморальності. Будь-яке відчуття співробітництва або морального консенсусу за таких обставин опиняється під загрозою. З одного боку, під впливом власної екзистенційної безпорадності, а з іншого – під тиском рольових моделей еліти та людей селебриті, знаменитостей, котрі безкарно порушують моральні заповіді, така особа вдається до будь-чого, що їй під силу з вигодою для себе і нерідко на грані аморальності [Там само].

У працях науковців, які у другій половині XX століття вдавалися до спроб сформулювати актуальний дух часу (німецьк. *Zeitgeist*), ставляться й змістово виокремлюються *моральні аспекти соціальної поведінки людей у швидкоплинних і волатильних умовах невизначеності або дефіциту визначеності*. Фактично мовиться про аспекти, що вкидають людину в обійми підступних бажань свідомо під небосхилом виправдань невизначеності (“так уже склалося, що ж тут вдієш”), необачно розраховуючи на фортуна скористатися випадком на власну користь, причому незалежно від того, чи завдасть це збитків іншій людині чи ні. Так, за висновками В. Бернстайна, американського дослідника економічної поведінки в умовах невизначеності, людській натурі властиво тяжіння до азартних ігор, тому

мало хто спроможний утриматися від спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити [227].

З часів, коли Р. Кайуа досліджував атрибути й модуси гри (1958 р.), пройшло більше як півстоліття. Гральна індустрія стала надприбутковою економічною сферою. Тоталізатор із залів біржових торгів і місць продажу лотерейних квитків вийшов у формат професійного спорту та кримінальних ігрових систем. Казино перетворилися у майже взірцеві культурні осередки. Ігроманія стала синдромом психічних порушень. Тому висновки Г. Стендінга щодо ризикових учинків на грані аморальності з боку осіб із перманентними соціальними проблемами сьогодні лише загострюються.

Розвиваючи теорію прекаріату, яку доцільно сприймати як соціогуманітарну теорію про наслідки впливу світу VUCA, Г. Стендінгом, окрім тих узагальнень, що були наведені раніше, висловлюється й про інші фундаментальні соціогуманітарні продукти невизначеності соціально неприйняттого, антивітального змісту. Зокрема, прогнозується поширення в майбутньому такого явища, як зниження зацікавленості середньої людини у підвищенні власних професійних компетентностей через невизначеність перспектив статусу і розвитку установ працевлаштування (бізнес-структур, підприємств тощо). Такі перспективи передовсім пов'язані із зростаючою волатильністю домінуючих й активних локацій ринку праці; із збільшенням вагомості аутсорсингу як альтернативи-замінника інституціоналізованому працевлаштуванню та усе більшим впливом нестабільних, проте зручних для плинності капіталу, фінансових структур, подібних до офшорних і біткоін-систем.

Такий стан негативно позначається на якості і продуктивності трудових відносин, виробничої ефективності, на перспективах стабільності та розвитку ринку праці і, як результат, на *якості соціального повсякдення громадян*. Г. Стендінг атрибутивні ризики прекреатизації фіксує на тому, що сучасна людина, особливо молода, часто опиняється у замкнутому циклі невиправданих сподівань. Позаяк підприємствам потрібні працівники з досвідом, а такий досвід можливий лише при працевлаштуванні. Також, коли підприємства стають менш

стабільними, то працевлаштовані робітники не зацікавлені робити там кар'єру. І це підштовхує їх ставати на сторону прекаріату [328]. При цьому особливою соціальною групою, що *найбільш уразлива від ризиків невизначеності в онтологічному і суто буттєвому сенсі є молодь* (зауважимо, що станом на час написання Г. Стендінгом монографії частка молоді у світі складала більше одного мільярда осіб віком від 15 до 25 років), особливо із країн “третього світу”. Вразливість тут пов'язана передусім із поступовим збільшенням конкуренції на ринку праці з представниками старших і більш професійно досвідчених поколінь на фоні збільшення віку трудової спроможності та покращення соціально-медицих систем забезпечення тривалого життя людини [Там само].

Висвітлені соціальні тенденції сьогодні й на перспективу є атрибутивними й фундаментальними, системотвірними стосовно організації життєдіяльності людини. Екзистенційна структуризація наведених аспектів життєдіяльності окремої особи буде, на нашу думку, більш вичерпною та релевантною, якщо уточнити загальнонаукові, філософські складники її буденної життєдіяльності.

Українська філософ Г.В. Воронова у монографічній праці [32] розвиває висновки С.Б. Кримського, який зазначає, що життєдіяльність – це та *діяльність, яка базується на усвідомленні сутності і сенсу життя і яка “охоплює і цілепокладання, і самоімітацію (як у деяких ситуаціях гри) та широку сферу смислотворчості...”* [181, с. 164]. Вона виявляє сутнісні ознаки феномену життєдіяльності (певною мірою наслідуючи наведені раніше висновування Х. Йонаса) і зауважує, що цей феномен полягає у забезпеченні у його процесній розгортці не лише постійне зростання потреб людини у їжі, одязі, взутті, житловому приміщенні, тобто тих, що раніше утворювали систему вітальних потреб, а й *потреб у збереженні життя взагалі, що також давно вже перетворилося на окремішню вітальну потребу*” [32, с. 94].

Г.В. Воронова надає таке визначення дефініції: *життєдіяльність* – це *сукупність відношень до природи і людей одних до одних, котрі осмислюють нагальність сприяння розгортанню процесу раціонального перетворення оточуючого середовища в інтересах людини, засадничою умовою чого є*

збереження життя як щонайвищої цінності” [Там само]. Дослідниця аргументовано пропонує такий категорійний ряд, визначивши в цілому місце поняття “життєдіяльність”: рух – активність – діяльність – привласнююча діяльність – виробнича діяльність – життєдіяльність. Тому життєдіяльність людей надскладне і змістовно багатогранне психосоціальне явище, що у всякому суспільстві і на будь-якому з етапів його історичного розвитку завжди виявляється в конкретних формах [Там само, с. 95]. Причому величезне розмаїття проявів життєдіяльності являє собою *систему тісно взаємозв'язаних компонентів*, що дозволяють виділяти як найзагальніші, так і більш конкретні види життєдіяльності, а також класифікувати її форми [32].

Виразний психологічний інтерес у контексті предметного поля даного дослідження становлять обґрунтовані пропозиції Г.В. Воронової класифікувати репрезентації життєдіяльності за такими ознаками-інтеграторами: *суб'єкта-носія* ковідальності, відповідно до якого розрізняються такі види життєдіяльності, як життєдіяльність *окремих людей, осіб, сім'ї, нації, класу, конкретного суспільства* (українського, французького, американського тощо), *людства в цілому*; а також вивчається *ступінь зрілості кожного з названих суб'єктів життєдіяльності*. Відповідно до цієї ознаки слід розподіляти життєдіяльність суб'єкта на її стадіях: а) *становлення* як таке; б) *стадія сформованості, коли досягнуто зрілості* в своєму розвитку; в) *входження у період згасання, втрати життєтворчого потенціалу*” [Там само, с. 96]. Крім того, за *характером суб'єктно-об'єктних відношень* слушно розрізняти *пізнавальну, перетворювальну, ціннісно-орієнтаційну і комунікативну життєдіяльність або спілкування особи* [Там само, с. 97].

Методологічну корисність для чинного дослідження також має структура соціальних форм життєдіяльності людини, що складається з форм життєактивності людини, які відповідають основним сферам суспільного повсякдення та охоплює: 1) *групу форм економічної життєдіяльності людини*, яка містить сукупність форм її трудової діяльності, участі у виробництві і розподілі товарів і послуг, використанні знарядь і засобів виробництва, що існують у соціумі; 2) *групу форм політичної життєдіяльності людини*, яка

обіймає все розмаїття відношень людей до існуючої системи державного устрою, системи державної влади, її спрямованості у тій або іншій сфері ковітальності спільноти, котра сприяє збереженню або ж, навпаки, прагне змінити державний устрій; 3) *групу форм соціальної життєдіяльності людини*, яка інтегрує сукупність форм освоєння соціальної реальності, забезпечує входження в неї, пристосування до неї і задіяння в сфері власного життєздійснення; 4) *групу форм духовного життєствердження людини*, яка синтезує різноманіття сфер активності громадян із засвоєння, виробництва, обміну, споживання і збереження духовних цінностей – ідей, уявлень, наукових знань, ідеалів, продукування яких здійснюється за допомогою певних соціальних інститутів, щонайперше освіти, систем етичного, релігійного, естетичного, правового виховання, а також різних форм долучення людей до духовної культури через функціонування культурно-масових установ, освітніх організацій, засобів масової інформації і т. ін. [32, с. 100-101]. Примітно, що у кожній з наведених груп (класів) форм життєдіяльності можуть бути виокремлені самостійні *підгрупи форм пізнавальної, перетворювальної, ціннісно-орієнтаційної і комунікативної життєдіяльності або спілкування*. Можливе також аналізування підгруп, виходячи і особливостей суб'єкта вчинення й також за іншими ознаками [32].

Відтак Г.В. Воронова актуалізує особливу закономірність життєдіяльності – *субординацію* (суб- + латин. *ordinatio* – упорядкування), яка в узагальненому вигляді розуміється як *зв'язок, при якому більшість компонентів системи не є самостійними, а визначаються її іншими компонентами, підкоряються їм*. Тут справедливим видається висновок видатного німецького філософа Г. В. Ф. Гегеля про необхідність “заглиблення в підоснову” як про універсальний атрибут пізнання та розмірковування про сутність субординації В.С. Стюпіна. Останній зауважує, що схема розвитку абсолютної ідеї (за Гегелем) передбачає зародження нових змістів (понять), коли щось породжує “своє інше”, вступає з ним у рефлексивний зв'язок, і в результаті такого синтезу з'являється нове ціле. При цьому щораз ця цілісність перебудовує власну підоснову. У теорії систем це положення, як відомо, конкретизується через уявлення про *рівневу організацію*

розвиткової складної системи, ієрархію рівнів і про виникнення у процесі розвитку нових підсистем (диференціація системи) і нових шаблів організації. При цьому кожний із нових шаблів впливає на ті, котрі існували раніше, змінює композицію їхніх компонентів і формує нову мозаїчну цілісність системи [Там само, с. 107-108]. Варто зауважити, що описаний зміст містить теорія системогенезу (функціональних систем) П.К. Анохіна [5; 84].

У розвиток дискурсу екзистенційної структури життєдіяльності сучасного суб'єкта доцільно навести концепцію фундатора філософії систем, угорського вченого Ервіна Ласло (див. [297]), яким запропоновано чотири фундаментальні принципи філософії систем, котрі використовуються при формулюванні узгодженої ядерної концепції [314]:

Упорядкована цілісність, що відноситься до характеристики системи, а не її окремих компонентів. Через те, що цілісність системи є результатом динамічної взаємодії побудови елементів, вона являє собою дещо інше, аніж просто сума її окремих компонентів. Тому й поведінку системи не може бути передбачено на підґрунті спостереження за її ізольованими частками.

Самостабілізація означає те, що система з цією властивістю досягає динамічного балансу поміж її внутрішніми, фіксованими обмеженнями та зовнішніми силами навколишнього середовища, котрі намагаються збурити її стійкий стан. Коли системи пристосовуються до потоку збурень із зовні, то вони поводять себе самостабілізуючим чином.

Самоорганізація сутнісно полягає у тому, що система з цією характеристикою – це завжди більш чудовий та ускладнений приклад пристосування до середовища, ніж та, що здатна до самостабілізації. Самоорганізувальна система повсюдно здатна реорганізовувати власні внутрішні обмеження, а не лише пристосуватися до потоку зовнішньосередовищних збурень; самоорганізація оприявнюється в нових стійких станах, що більш гнучкі, пружні до збурень, ніж попередні. Самостабілізувальні системи виживають у середовищах, де збурення знаходяться в межах діапазону їх коригуючих дій; натомість системи наступного рівня – самоорганізувальні системи –

еволюціонують у більш складні та більш життєздатні цілісності.

Ієрархізація, що актуалізується тоді, коли системи, котрі існують як ціле на одному рівні, функціонують як частини системи більш високого рівня, таким чином утверджуючись і відбуваючись як підсистеми такої надскладної системи.

Принцип взаємної співдії елементів та компонентів функціональної системи, що був сформульований П.К. Анохіним, органічно перетинається з кожним із принципів, що логічно сформульовані Е. Ласло. Аргументацію для доведення цього опускаємо, зважаючи на очевидність, виразну простоту й тривіальність такого висновку. Через що дозволимо собі обрати як умову власних розвідок принципи системогенезу Е. Ласло та наведені раніше принципи у концепції П.К. Анохіна, що створюють базисну методологічну платформу для дослідження найрізноманітнішої системної проблематики будь-якої природи і спрямування, зокрема й ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта.

Українська дослідниця В.В. Козачинська екзистенційну структуру життєдіяльності суб'єкта безпосередньо пов'язує з явищем гри [82]. За її узагальненнями сутність життєдіяльності сучасної людини становить деконвенціоналізація соціальних практик, яка визначає розширення простору людської ідентичності, що набуває мінливого, ігрового характеру “театральної” саморепрезентації особистості. Водночас нею зауважена важливість постнекласичної раціональності як типу пізнання, позаяк у світі “переважає принципова поліфонія форм свідомості, й уже не вивичений над конкретним буттям узагальнений образ людини, а індивідуалізована ідентичність реабілітованої царини суб'єктивності конструює себе за правилами вільної гри постмодерну” [Там само, с. 125].

О.В. Рудоміно-Дусятська, розглядаючи психологічні характеристики екологічно зорієнтованого способу життя особистості у розвиток висновків Ю.М. Швалба, зауважує, що обставини навколишнього середовища створюють об'єктивні чинники життєдіяльності людини, а саме *навколишнє середовище*, тобто *систему усвідомлюваних умов існування, які безпосередньо впливають на зміст видів життєдіяльності*. Ю.М. Швалб розглядає такі умови як

типологізовані середовища: культурне, природно-ландшафтне, освітнє, побутове, міжособистісне, професійне, інформаційне. Кожен тип середовища впливає на організацію певних видів життєдіяльності людини, а їх системне зорганізування класифікує види життєдіяльності з її структурними та динамічними характеристиками (див. [159, с. 94-95]). Для нас є очевидним епістемологічний збіг наукових моделей життєдіяльності Ю.М. Швалба та Г.В. Воронової.

Оригінальну концепцію екзистенційної структури життєдіяльності сучасного суб'єкта запропонував у 90-х роках минулого століття український філософ Ю.Д. Прилюк [123]. Він вирізняв як засадничі різновиди спілкування (до слова ототожнюючи комунікацію і спілкування): 1) автокомунікацію (самоспілкування), 2) міжособове спілкування та 3) масове спілкування [Там само, с. 107-108]. *Автокомунікація становить інформаційний регулятивний механізм формування й розвитку особистості*; тому це внутрішньоособистісний процес інформаційного обміну, сторонами якого можуть поставати духовні утворення (совість, душа, "друге Я" тощо), або функціонали свідомості і підсвідомості. Це один з найдійовіших регуляторів життєдіяльності людини, повсякденний чинник самоорганізації її дій і вчинків. Показово, що автокомунікація відзначається найкоротшим регулятивним ланцюжком “стимул – реакція” (“думка — дія”), почасти навіть підсвідомим або неосмислюваним через швидкоплинність інформаційного обміну.

Міжособове спілкування – це *інтерсуб'єктивний процес інформаційного обміну*, сторонами якого є члени “соціальної групи”. Воно слугує механізмом становлення і функціонування соціальної групи, вироблення внутрішньогрупової системи цінностей, рольових приписів і стандартів діяльності, стимулює групоутворення — процес формування й розвитку загальносупільної системи соціальних груп [123].

Масове спілкування - це інтерсуб'єктивний процес інформаційної обміну, сторонами якого є достатньо великі маси індивідів, узятих як відчужені носії певних соціальних статусів, відособлених ролей, визначуваних і розподілюваних не так ними самими, як суспільними інституціями, або тими великими

сукупностями (масами, спільностями) людей, у межах яких відбувається соціальна стереотипізація осіб, їхніх думок, дій і вчинків [Там само].

Ю.Д. Прилюк підкреслює, що міжособове й масове спілкування істотно відрізняються між собою за особливостями розподілу й обміну інформацією, але водночас взаємно доповнюють одне одного, утворюючи всеохватну для кожного даного соціуму комунікаційну мегасистему, що функціонує з допомогою як матеріально опосередкованого, так і безпосереднього обміну інформацією. Масове спілкування забезпечується не лише пресою, радіо, телебаченням, а й, скажімо, грошовою системою, товарним виробництвом, розподілом і споживанням. У масовому спілкуванні беруть участь *рольові персоніфікації (ідентичності)*: “громадянин”, “військовослужбовець”, “віруючий”, “пенсіонер” та інші. Загальну та вичерпну кількість таких персоніфікацій виявити складно [Там само, с. 107-108].

Потужний і виразний аспект екзистенційної структури життєдіяльності сучасного суб’єкта, переважно на фундаменті концепцій Л.С. Виготського та С.Л. Рубінштейна, формулює українська психологиня, доктор наук, професор, академік АПН України Т.М. Титаренко [131]. Важливим системотвірним чинником життєдіяльності людини вона позиціонує *життєву програму суб’єкта як цілісну модель* його життєвого шляху [Там само, с. 31]). Така модель є “своєрідною матрицею життєвих цілей, рішень, настанов людини. Життєву програму можна визначити як *цілісну структуру*, що охоплює основні буттєві цілі та настанови, які мають стосунок до *професійного, громадянського самовизначення, культурного зростання, особистого життя*” [131]. Т.М. Титаренко, продовжуючи ідеї С.Л. Рубінштейна про темпоральність життєвого шляху особи і про її онтологічну організацію, зауважує, що “людина залежить від власного минулого, що безпосередньо впливає на сьогодення; вона залежить й від ставлення до майбутнього, себто від сподівань, бажань, мрій, очікувань. Уявлення про минуле, теперішнє і майбутнє переживаються одночасно і визначають її поведінку системно [Там само, с. 19-20]. Важливим аспектом життєдіяльності тут також є криза у повному її екзистенційному вимірі та у відповідності до змін

домінування провідних видів діяльності. Нормативний модус кризи – вікова криза, об’єктивна криза розвитку – готується у ендоспосіб, зсередини, час її актуалізації визначається тим, наскільки особа засвоїла все те, що треба було опанувати на віковій сходинці, що завершується; як вона підготувалася до наступного етапу життя, до змушнення чи зів’янення, старіння. Конвенційно з підходами, що репрезентують діяльнісну парадигму у психології Т.М. Титаренко кризи підліткового віку вважає найгострішою серед криз.

2.2. Психологічна і трансдисциплінарна концептуалізація невизначеності як атрибуту життєдіяльності людини

Увесь історичний шлях цивілізації був осяяний логікою та механікою детермінізму, які джерелять від настанов Аристотеля. А це призводило до того, що найбільш тендітні та особливі й через це незручні для розуміння класичною наукою речі ігнорувалися, принаймні свідомо виштовхуючись із контуру наукової класики в далекі фронтири неочевидних перспектив і необов’язкової міждисциплінарної затребуваності.

Попередження Г.В.Ф. Гегеля про важливість для науки “одиничного предмета”, про залежність епістемної релевантності раціональних висновків стосовно реального життя від якості пошуку врахування та мисленнєвого охоплення цього “одиничного предмета”, про вірогідні хиби на “шляху опускання одиничного” не були повно враховані науковою логікою. Це спричинило нездоланні суперечності світу й стан, коли коріння будь-якого його руху-поступу та життєвості зібралися й закріпилися наприкінці XX сторіччя у форматі *світу невизначеності*. Рівень наявного епістемологічного опанування його складовими і чинниками став очікуваним результатом недостатньої обізнаності, обсягу та якості знання про ці складники і фактори. Наука, передусім соціогуманітаристика, не зуміла якісно відрефлексувати наявне практичне різноманіття дій і діянь в умовах об’єктивної та абсолютної невизначеності індивідуального Я, що й стало однією з причин постання VUCA-світу.

Засновки загальнофілософського сприйняття та епістемного наповнення *феномену невизначеності* були закладені ще у сиву античну давнину. Так, чи не найпершу в історії спробу встановлення філософської сутності невизначеності було здійснено Аристотелем (384–322 р. до н.е.), яким запропоновано сприймати її певним аспектом у діапазоні від випадкового до вірогідного. Він вважав, що невизначені ситуації, що пов'язані із понятійним значенням випадковості, не спроможні бути предметом доказового знання, а події майбутнього неможливо передбачати з високою точністю [6; 7].

Г.В.Ф. Гегель (1770–1831) вказував на всезагальний характер невизначеності, вважав її фундаментальним явищем на противагу визначеності, що ним сприймалася як часткове, конкретне явище: “Всезагальне уявлення містить менше визначеності, аніж одиничний предмет, що входить у таку всезагальність через те, що всезагальне якраз й утворюється лише шляхом опускання одиничного” [41, с. 18]. При цьому, віддаючи належне загальному значенню суперечності як феномену буття людини, геніальний філософ вважав її корінням будь-якого руху та життєвості, оскільки їх суб'єкт містить у собі самому суперечність, через що рухається, володіє спонуканням та діяльністю [42, с. 71 (LXVII)].

Сутнісне коріння невизначеності Г.В.Ф. Гегель убачає у самій природі людини: “Спочатку Я є цілковито невизначеним. Водночас воно спроможне завдяки рефлексії від невизначеності перейти до визначеності, наприклад до бачення, слухання та ін. У цій невизначеності воно утворюється *нетотожним* собі та, одночасно, воно зберігає й власну невизначеність, таким чином може, відмовившись від визначеності, знову повернутися у себе самого” [41, с. 24–25]. При цьому Гегель позиціонує феномен прийняття рішення як головний етап суб'єктного переходу від невизначеності до визначеності як завершення етапу рефлексії: “Цього самого стосується й прийняття рішення, адже йому передують рефлексія, що полягає в тому, що я маю перед собою численні визначеності, скільки – неважливо, проте ними все ж мають бути щонайменше ось ці дві, а саме: або ж я приймаю певне визначення, або ж не приймаю” [Там само, с. 25].

Примітно, що прийняття рішення є генетично зумовленим і необхідним рубежем між рефлексією та діяльнісним утіленням, дією, практичним учиненням, що звільняє людину від онтофеноменальних кайданів *невизначеності*, робить її чинники буттєво утилітарними засобами власної життєдіяльності. Прийняття рішення припиняє рефлексію, що являє собою перехід від одного до іншого, встановлює визначеність й робить таку невизначеність привласненою. За Г.В.Ф. Гегелем, *абсолютна невизначеність Я* є головною умовою прийняття рішення або, інакше кажучи, головною умовою самої можливості вирішувати, можливості попередньо рефлексувати для вдалих практичних дій [Там само, с. 25].

Один із засновників теорії ймовірностей П'єр-Симон Лаплас (1749–1827), досліджуючи питання невизначеності, засвідчував: “Ми повинні сприймати стан Всесвіту як наслідок її попереднього стану, а також і як причину наступного. Розум, якому були б відомі для будь-якого поточного моменту всі сили, що одухотворяють природу, та відносна позиція усіх її складових, як би на доповнення він виявився достатньо розлогим (обширним) для підпорядкування таких даних аналізу, обійняв би в одній формулі динаміку змін величніших створінь Всесвіту, на рівні найлегших атомів; не знайшлося би нічого, що було б для нього недостовірним, й майбутнє, також як і минуле, проявилось б перед ним... Крива, що позначена простою молекулою повітря чи пару, визначена настільки ж точно, як і орбіти планет, відмінність між ними створює лише наше незнання” [98, с. 154]. Отож, за П.-С. Лапласом, *рівень невизначеності чогось відповідає рівню обізнаності, обсягу та якості знання про це.*

Подібний підхід містить сучасне воєнне мистецтво армії США, у якому *невизначеність – це неможливість знати все про ситуацію та ускладнення прогнозування характеру і впливу змін* (у взаємозв'язку невизначеності та мінливості). Невизначеність часто стримує, гальмує процеси прийняття рішень та підвищує вірогідність суттєвої помилковості висновків про майбутнє. Це обумовлює необхідність розумного управління, керування ризиками, вироблення та застосування стратегій, котрі попереджують негативні наслідки таких ризиків і застраховують від них [330].

У царині сучасних наукових досліджень невизначеності проблематика умов та закономірностей прийняття особою під її впливом оптимальних рішень становить переважну більшість. Від рівня випадковості у ситуації невизначеності, залежить й метод прийняття рішення. Адже частими неусувними складовими соціальної подієвості є ситуації, коли особистість не має можливості оцінити вірогідність тієї чи іншої зміни у події, що відбувається або ось-ось розпочнеться, а рішення, тим не менше, необхідно приймати. У таких випадках американський математик Н. Талеб радить зосередитися на *характері* наслідків, про які особа спроможна знати, враховувати їх, а не на ступені вірогідності події, про яку вона може й не здогадуватися [335]. Цим науковцем *невизначеність* вважається *ключовою характеристикою сучасного світу* [334; 335]. У своїх висновках він акцентує увагу на усвідомленні значущості ефективної організації життєдіяльності особистості та *самостійного зважування нею усіх аспектів невизначеності*: “спротив випадковості становить абстрактну ідею, оскільки, виходячи із логіки, вона є контрпродуктивною, а неможливість побачити її реалізацію заплутує ще більше” [334, с. 57]. Такі висновки Н. Талеб отримує на загальному для теорії вірогідності правилі прийняття рішення в умовах невизначеності, що позначається як “принцип мінімакса-максиміна” [93; 230; 242; 299]. Відповідно до цього принципу *кожна дія повинна оцінюватися за найгіршим наслідком для такої дії, а оптимальною є тільки та дія, яка призводить до найкращого серед найгірших результатів*.

У царині економічної теорії Дж. М. Кейнс, вивчаючи вплив невизначеності на економічний стан спільнот, засвідчував, що “невизначеність є ситуацією, коли не існує взагалі ніякого наукового підґрунтя для визначення, встановлення будь-якої придатної для обрахування ймовірності” [80, с. 132]. Воднораз Ф.Х. Найт відносить до ситуацій невизначеності ті обставини, у яких неможливі ані обчислення, ані присвоєння кількісної ймовірності, хоча б і суб’єктивної. За умов невизначеності, що означає обмежену кількість вимірювальних спроможностей і характеризується, власне, як вимірювана невизначеність, учений описує через поняття “ризик” і розмежовує поле зазначеної невизначеності на два види: а)

ризик або невизначеність через брак інформації, яку все ж можна релевантно встановити і б) об'єктивну невизначеність як стохастичну сутність невідомого, непридатного для свого встановлення. Причому цікаво, що останній притаманний не лише негативний характер, адже невизначеність стосується не лише ризику втрат, але і отримання певного виграшу [279].

Дискурс невизначеності у дослідженнях У. Бека має чітку та прозору спрямованість через поняття “розхитування” наявних організаційних, системних інститутів сучасності, її “нестійкості”, “волатильності” (volatility – леткість, мінливість), збагачуючи у такий спосіб значеннєво-смісловий контур категорії “ризик”, що за змістом та обсягом характеризує присутнє психосоціальне явище. На обґрунтовану думку науковця, структура постіндустріального суспільства ґрунтується на суперечності між універсальним узмістовленням модерну та функціональною побудовою його інститутів, у які це узмістовлення може бути транспоновано лише партикулярно-селективним способом. Таке суспільство багатопроблемного повсякдення у процесі розвитку саме стає нестійким. Безперервність спонукає розриви та суперечності. Люди вивільнюються від форм життя і звичок індустріально-суспільної епохи модерну. Системи координат, у якій закріплюється життя та логіка індустріального модерну – родина, професія, віра у науку і прогрес – розхитуються, виникає новий двозначний зв'язок з-поміж шансами та ризиками, тобто вимальовуються контури суспільства ризику [226].

Невизначеність чим надалі, тим більше пронизує всі аспекти світової економіки, об'єктивуючи та актуалізуючи сучасні соціальні умови праці як ризикові для утримання благополуччя дорослої людини хоча б на тому рівні, якого вона вже досягла. Г. Стендінг змальовує сучасний світ як циклічність праці, а саме заради: а) праці як такої, б) добробуту, в) відновлення, причому усі ці витрати на опанування видів діяльності даються кожній людині нелегким шляхом. Значуще й те, що зреалізування вказаного циклу вимагає від кожної особи старанності і водночас не гарантує її переконливого результату, позаяк часто праця є важкою, нерадісною, вимушеною, як атрибут виживання із невизначеною економічною віддачею і навіть із явними альтернативними

витратами (тобто із вірогідно втраченою вигодою). І все це вочевидь тільки через гостру потребу у грошових коштах [328].

Г. Стендінг зауважує, що часто людина сприймає відсутність надійної інформації про власні перспективи у професійній самореалізації саме як невизначеність – чи через власну пошукову пасивність, чи через брак часу для цього, чи через швидку динаміку та складність власної життєдіяльності. Стан такої латентної невизначеності у найважливішому аспекті буденної когнітивності особи – у професійній самореалізації, що супроводжується постійним відчуттям “хибного кола” власної економічної і соціальної безпорадності – породжує у неї системні збої індивідуального самосприйняття, загального психологічного благополуччя. І за таких умов психологічна реакція може бути дуже різноманітною: це і несамолюбна активність, котра займає увесь день і потенційно призводить до фізичного та морального виснаження, тривожність і невміння зосередитися. Або ж невпевненість, котра поширюється буквально на все й спроможна призвести до ментального паралічу чи викликати ступор. Проте частіше за все людина просто відчуває пресинг і ще більше часу та зусиль віддає роботі, причому вже декільком її видам замість одного [Там само, с. 126].

Шляхи виходу із кола проблем, що об’єктивно створює особистості у багатьох важливих кластерах потоку її життя невизначеність як панівний іманентний аспект сучасності, не є очевидними навіть для найбільш передових науково-прикладних соціальних інституцій найбільш розвинених країн. Сучасні системи ментально зорієнтованої функціональної підготовки, підтримки та соціальної реабілітації професіонала, що існують у суспільстві у вигляді систем освіти, професійного навчання та психологічної допомоги, причому як державні, так і комерційні, також не спроможні забезпечити мінімізацію впливу тотально присутньої невизначеності.

Використавши економічний висновок В. Бернстайна щодо гарантій, які спроможні надати відомі засоби і способи соціального функціонування в умовах невизначеності, підкресимо, що в минулому людства таких засобів та способів не існує. І це справді слушно обґрунтовувати тим, що суб’єкт зазвичай може

поглянути на історичні дані та вивчити методи, що здавалися винятково успішними в минулому. Проте й не варто плутати ці дані і методи з тими, що будуть корисними в майбутньому. Водночас саме в минулому, так само як своєчасно сформовані та розвинені вміння і навички, знаходяться вірогідні базисні ресурси для підготовки до майбутнього й уможливлення благополучної життєдіяльності в ньому [227].

Г.П. Щедровицький запропонував власний, миследіяльнісно сконструйований, образ сучасного світу – “вихитуваний світ безперервних невизначеностей”, ознакою якого вважав об’єктивну мінливість трьох можливих позицій ноєзису особи на прикладі наукового дискурсу, ґрунтуючись на “дискусії Бора та Ейнштейна про три типи фізиків: один ще не знає, як усе є насправді, другий уже знає, як усе є насправді, а третій знову не знає, як усе насправді є... Для того, щоб розвиватися, належить вийти з цієї третьої позиції: максимально вільно ставитися до колихкого світу – світу безперервних невизначеностей – і навчитися рухатися в ньому” [206, с. 68].

Для подолання стану невизначеності Г.П. Щедровицький сформулював, обґрунтував та використовував як методологічний й оргтехнологічний засіб спеціальну *формулу миследіяльності особи в умовах невизначеності*. Його формула містить такі етапи-елементи мисленнєвого моделювання: 1) розуміння, 2) рефлексія, 3) мислення, 4) ноєма, мисленнєвий текст, 5) миследія, узмістовлений образ діяння [205, с. 245]. На наш погляд аналітично таке моделювання дотично розгортається як *таксономічна функція в контексті формули вчинку* як універсального сценарію його канонічного діяльнісного уможливлення у будь-якій ситуації буття. І це зрозуміло, чому академіком В.А. Роменцем, автором психософійної теорії вчинку, до формули вчинку задіяно чотири базисних компоненти вчинку: *ситуація – мотивація – дія – післядія* [115; 130], які змістовно наповнюються та уточнюються за умов застосування вищезгадуваної формули миследіяльності у подієвій плинності невизначеності. Також фундатор вчинкової парадигми в українській і світовій психології зазначав, що аспект людської діяльності, який потребує значної участі фантазії,

пов'язується з грою у її широкому розумінні. Для неї характерні такі риси, як *поява випадкових подій, котрі треба вміти передбачити*: обставини змагання, бою, де відбувається *динамічна зміна сил та їхніх комбінацій* [115]. Вважаємо, що саме наведена методологічна позиція В.А. Роменця у національному психологічному дискурсі є фундаментальною та епістемологічно початковою для виявлення і формулювання фундаментальних ізоморфних критеріїв узагальненого категорійного поняття “невизначеність”. Також для уточнення змісту наведених критеріїв і сутності категорійного поняття “невизначеність” нами обираються підходи, центром яких і є *ігрова складність*. Аспект ігрової складності незалежно дослідили Дж. Шелл [301], Г. Фрейермут [184], А.В. Фурман [193] та Ю. Козелецький [83].

Автор теорії геймдизайну Дж. Шелл пропонує класифікувати два різновиди ігрової складності [319]:

1. *Складність при простих, очевидних суб'єкту, правилах*. Автор називає такий тип складності “виникаюча складність”, що становить тип складності, який подобається усім. Це ігри, у яких при найпростішому наборі правил виникають складні ситуації, що поступово нарощують свою складність у процесі гри. Якщо люди хвалять гру за те, що вона одночасно й проста й складна – це свідчить якраз про виникаючу складність.

2. *Складність власне правил, часто неочевидних для суб'єкта*. Дж. Шелл позиціонує такий тип складності як вроджена (іманентна) складність, коли самі правила гри стають вкрай складними. Цей тип складності зазвичай виникає з двох причин: у *спробі відтворення реальних життєвих ситуацій*, або при введенні додаткових правил, без яких гра не буде збалансованою. Якщо гра містить набір правил з великою кількістю виключень, це і є свідчення того, що набір правил гри має вроджену (іманентну) складність.

Логіка щодо класифікації ігрової складності Дж. Шелла майже на сорок років раніше повторюється у дослідженнях польського психолога Ю. Козелецького, який чи не вперше використав засновки математичної теорії ігор у академічній психології [83]. Цей науковець, із посиланням на дослідження Р.

Говарда (1968), ситуації прийняття суб'єктом рішення обґрунтовує на засадах наявності показників тривимірного простору таких ситуацій: а) *невизначеності*, б) *динаміки процесу* і в) його *складності* [Там само, с. 48]. Показово, що наведені виміри умов прийняття рішення атрибутивно притаманні усім явищам життєдіяльності суб'єкта, де середовище характеризується певним ступенем невизначеності. У такому середовищі здебільшого відбуваються події, які індивіду неможливо передбачити з повною визначеністю, і саме цей стан дослідник вважає *найважливішою характерною ознакою довкілля життєдіяльності людини*. Водночас цьому довкіллю притаманний певний ступінь динаміки: з плином часу воно модифікується та перетворюється. Також ковітальному простору екзистенції притаманний той чи інший ступінь складності елементів і компонентів. “У певному сенсі, – зауважує Ю. Козелецький, – слушно припустити, що *обстановка для людини тим більше ускладнюється, чим більше змінних у ній існує*” [Там само, с. 48-49]. Як окремий четвертий вимір довкілля, середовища, орієнтуючись на здобутки математичної теорії ігор вчений фіксує *ступінь конфліктності інтересів осіб*, котрі беруть участь у ситуації, і яка часто є характерною для багатьох конфліктних сценаріїв [Там само, с. 49]. Це підкреслює вагомість суб'єктивної оптики сприймання невизначеності та ризику.

В епістемологічній картині теорії функціонального системогенезу П.К. Анохіна наведені чотири типи середовищних умов, що оприявнюються як універсальний шерег “аферентації обстановки” на всьому діапазоні мозаїки ситуацій, у які може потрапляти суб'єкт. Ю Козелецький розподіляє типологію психологічних задач прийняття рішення відповідно до наявності в обстановочних аферентаціях для суб'єкта-розв'язувача таких вимірів невизначеності, динаміки процесу і складності (див. рис. 2.1).

Відповідно до нарощування показників невизначеності, динаміки процесу і складності будь-яка ситуація породжує одну із восьми видів аналізованих задач: вершини 1, 2, 3 і 4 – це детерміністські задачі, у яких рішення приймається в умовах визначеності і які часто називають неризикованими задачами. Тут кожна альтернатива призводить до однозначно визначених наслідків. Ці задачі можуть

бути простими і статичними (вершина 1), складними і статичними (вершина 2), простими і динамічними (вершина 3), або складними і динамічними (вершина 4).

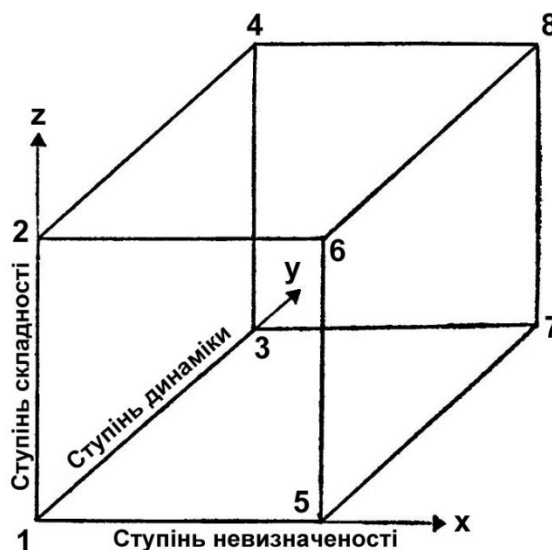


Рис. 2.1. Тривимірне середовище довкілля із розміщенням у ньому видів психологічних задач (за Р. Говардом, 1968) [83, с. 48].

У реальних ситуаціях, що потребують прийняття рішення детерміністські (неризиковані) задачі зустрічаються вкрай рідко [83, с. 49]. Також цей автор позиціонує спричинювальні (неризиковані) ситуації як корисну ідеалізацію реальної життєдіяльності, що становить їх цінність як навчальних імітацій достеменних подій повсякдення. Набагато важливішими порівняно з детерміністськими задачами Ю Козелецький визначає ризиковані (ймовірнісні) задачі (рис. 1.1 вершини 5, 6, 7 та 8). У таких задачах особа, котра приймає рішення, не знає напевно, який результат вона здобуде як наслідок прийняття певного рішення. Ризиковані задачі можуть бути простими і статичними (вершина 5), складними і статичними (верхів'я 6), простими і динамічними (вершина 7) або складними і динамічними (вершина 8)” [Там само, с. 50].

Дослідження онтофеноменальних аспектів невизначеності становлять окремий сегмент досліджень у сфері економічної поведінки, а саме міждисциплінарної для вітчизняної науки царини наукових знань, що унааявлює собою соціально-економічний напрям та підрозділ математичної теорії ігор [93; 141; 230; 242; 274; 299; 304].

Загалом феномен невизначеності став центральним проблемним базисом, методологічним стрижнем для усього корпусу і контурного пояса цієї теорії. Оптикою булевої логіки, відповідним інструментарієм математичних викладок саме за допомогою осягнення цього феномену теорія ігор надає можливість полідисциплінарно досліджувати і розв'язувати найбільш актуальні проблеми економічного, політичного та військового змісту і спрямування.

Одним із засновників теорії ігор, американським математиком угорського походження Джоном фон Нейманом (1903-1957) запропоновано основну класифікацію видів невизначеності в обрисі досліджень названої теорії [93; 230; 242; 274; 299]:

1. *Комбінаторна невизначеність* (складність та динаміка) – композиційно опрацьована кількість варіантів, яку у певний, визначений, конкретний проміжок часу неможливо встановити за допомогою існуючих технічних можливостей; прикладом тут є перебір кількості варіантів стратегій в іграх на кшталт шахів, преферансу тощо.

2. *Стохастична (ймовірнісна) невизначеність* (рандомність моделей вибору) – неочікувані та не придатні до надійного прогнозу фактори подій, що є результатом сліпого випадку і що подібні до варіативного розсіювання при киданні гральних кубиків, або кількості влучень у мішень під час стрільби.

3. *Стратегічна (ігрова) невизначеність* (неочевидність або відсутність даних, інформації) – неясність через неочевидність, невідомість намірів противника або партнера (у такий спосіб враховуються також і природні чинники) в ігровій взаємодії.

У психологічному розумінні тут, на нашу думку, йдеться про два фундаментальні види невизначеності: *статистичну невизначеність* (комбінаторна та частково стратегічна (ігрова) нечіткості, за Дж. фон Нейманом [93; 242; 299]), коли перемінні актуальної ситуації відомі, але через їх велику кількість та значну волатильність змін їх позицій і впливів на суб'єкта ситуації вони стають близькими за своїм ефектом до стохастичної невизначеності (стохастична та частково стратегічна (ігрова) невиразність, коли завдяки аспекту

майбутнього, тобто того, що ще не відбулося, впевнено передбачити наслідки ситуації її діячу об'єктивно неможливо. При цьому третій клас невизначеності за Дж. фон Нейманом [242; 299] – це стратегічна (ігрова) неясність, що охоплює як статистичну, так і стохастичну, невизначеності, що надає її ігровим аспектам тієї просторовості, за якої уможливорюється вплив на предметно-речові – об'єктивні та суб'єктивні – елементи буття з метою мінімізації негативних для людини наслідків певної невизначеності.

Змістовний аналіз семантичного акроніму VUCA, безперечно, як базисної ознаки сучасності, сьогодні здійснений дослідниками через оптику *статистичного та стохастичного видів невизначеності*, котра актуалізує домагання або й відповідність (залежно від психологічного габітусу суб'єкта та поточної ситуації неясності) аспектів Volatility (укр. – “леткість, мінливість, волатильність”) та Complexity (“заплутаність, складність”) до статистичної (себто придатної до виявлення) невизначеності; аспектів Uncertainty (“ненадійність”) та Ambiguity (“неоднозначність, неясність, невизначеність”) частково як до статистичної, так і до стохастичної (тобто цілком випадкової, рандомізованої, у більшості ситуацій незалежної від психологічного габітусу суб'єкта) невизначеності (див. [93; 141; 230; 242; 274; 299; 304]).

На теренах української психології існують потужні прагматичні підходи щодо наукової інституціоналізації феномену невизначеності. Так, висвітлюваний дискурс ігрового моделювання у часопросторі VUCA суттєво уточнюється та набуває прагматичності завдяки імплементації рішень, що запропоновані професором А.В. Фурманом, де феномен невизначеності досліджується у рамках міждисциплінарної теорії навчальних проблемних ситуацій [193-195]. Ця теорія є архітектонічною “системою психодидактичних ідей, закономірностей, принципів, моделей, мислесхем, класифікацій, категорій, понять, дослідних та експериментальних фактів, що зорганізовані за логіко-змістовим форматом четвертинного предметного взаємодоповнення (комплементарності) психології, дидактики, соціології та методології наукових досліджень” [193, с. 14].

А.В. Фурманом доведено, що “у психології проблемна ситуація – вихідний момент продуктивного мислення, джерело і стимул пошукової пізнавальної активності і творчої діяльності людини” [Там само, с. 24], а проблемність є атрибутивною характеристикою пізнання [Там само, с. 29], що робить її невід’ємною ознакою ось-буття, базисом для подолання невизначеності. Причому проблемні ситуації розподіляються на такі види: очевидні, напівочевидні, неочевидні та невідомі [Там само, с. 31]. У реальних умовах повсякдення людина може потрапляти у проблемну ситуацію будь-якого конкретного виду: від цілковито невідомих, де панує суцільна стохастичність змін, й до очевидних, але водночас таких, що потребують уваги та зусиль суб’єкта для упорядкування його актуального простору пошукування відповідно до власних рішень і дій.

Примітно, що види внутрішніх проблемних ситуацій є одночасно й етапами вирішення будь-якої життєвої проблемної ситуації: рухаючись у часі та просторі (хронотопі) певної ситуації суб’єкт для подолання виявленої проблемності актуальної поточної ситуації вимушений робити зусилля щодо перетворення “невідомого” у “неочевидне”, “неочевидного” у “напівочевидне”, “напівочевидного” в “очевидне”, а “очевидне” у “добре відрефлексоване”, таким чином долаючи, розв’язуючи внутрішню проблемну ситуацію, роблячи свій простір збалансованим, високоентропійним.

Фундаментальним для розвитку психології невизначеності, на наш погляд, є висновування А.В. Фурмана про бінарний базис проблемної ситуації, де зустрічаються та створюють власне проблемність два філогенетичних аспекти буттєвості людини – зовнішнє або екзореальне, об’єкт-предметне та внутрішнє або ендореальне, суб’єктне. Такий бінарний базис складається із об’єктивного (екзо-, незалежного від суб’єкта ситуації) аспекту чи виміру і суто суб’єктного (ендо-, іманентного суб’єкто-твірного) елементу (табл. 1.1).

Здійснюючи рух етапами-щаблями проблемної ситуації, суб’єкт готує собі підґрунтя та інструментарій вірогідних пошуково-предметних дій, формулює мотиви-цілі для розробки моделі таких дій, в активному режимі шукає та віднаходить аргументи для зміцнення власної вмотивованості для поступового

переходу до активних дій, дослідницького учинення як цілісного діяння-продукту усього процесу здолаття проблемності.

Таблиця 1.1

Основні складові проблемності пізнавального процесу
та їхня кваліфікація [193, с. 31]).

<i>Об'єктивний (екзо-, незалежний від суб'єкта ситуації) аспект або вимір</i>	<i>Вид внутрішньої проблемної ситуації суб'єкта</i>	<i>Суб'єктний (ендо-, іманентний суб'єкту, суб'єктний) аспект або вимір</i>
невідомість	НЕВІДОМА	незнання
суб'єктивно-особистісна невизначеність	НЕОЧЕВИДНА	передчуття і передбачення проблемності
інтелектуальне утруднення	НАПІВОЧЕВИДНА	відчуття проблеми, проблема поставлена у неявному вигляді
пізнавально-сміслова суперечність	ОЧЕВИДНА	бачення проблеми, проблема поставлена у явному вигляді
інваріантно-сенсова суперечність	ВІДРЕФЛЕКСОВАНО ОЧЕВИДНА	проблема морального вибору, відрефлексована проблема, розробка рішення на дії з метою впливу

Нами вбачається, що концепт поетапного розв'язання проблемної ситуації містить алгоритм інтеграції (упредметненого, ситуаційного, актуалізованого симбіозу) двох ключових аспектів-процесів функціонування психіки – екстеріоризації та інтеріоризації, занурення і вивільнення. У будь-якому разі теорія навчальних проблемних ситуацій істотно збільшує обшир власного прикладного застосування здобутих у її лоні ідей, концептів, закономірностей, принципів, моделей, понять, фактів та набуває ознак (за умов її системного застосування) методологічної універсальності.

Теорія навчальних проблемних ситуацій А.В. Фурмана ущільнює міждисциплінарні зв'язки психології і математичної теорії ігор, насичує їх предметним змістом. Так, діапазон та класифікація видів невизначеності за Дж. фон Нейманом в інтегральному поєднанні із класифікацією видів (етапів) внутрішньої проблемної ситуації, за А. В. Фурманом, набуває своєї психологічної конструктивності та упрозорює будь який, навіть яскраво стохастичний, випадковий, прояв буттєвості як придатний до упредметнення та впливу на нього, тобто як утилітарне явище, підставу для компетентної діяльності і повновагового вчинення.

Компоненти невизначеності відповідають ситуаційним обставинам повсякдення людини-громадянина. Їх зміст дозволяє моделювати діяльнісну, вчинкову активність особистості як суб'єкта життєдіяльності, тобто упредметнювати учинки особи залежно від соціальних обставин. Водночас це породжує невизначеність, примушуючи конкретну особистість моделювати траєкторії своєї поведінки в умовах тиску різних аспектів невизначеності на перебіг її реального повсякдення.

Аналіз змісту концепції рівноваги Дж. Неша [242] дає змогу припускати, що формулювання рівноваги як міждисциплінарної категорії доцільно сприймати і використовувати як матрицю функціонального гомеостазу всіх складових особистості (психічних властивостей, процесів, станів, тенденцій і новоутворень), що уможлиблює та забезпечує моделювання життєдіяльності особистості за невизначених обставин залежно від ситуації його буденного життя і відповідно до базисних чинників психогенного впливу неясності на перебіг її повсякдення.

Одним з фундаментальних понять теорії ігор і математично доведеним концептом рішення для гри двох і більше гравців є концепт-модель рівноваги Дж. Неша [Там само]. Відповідно до цієї математичної моделі рівноваги жоден з них не може збільшити виграш, змінивши свою стратегію, якщо інші учасники не змінюють свої стратегії. В умовах гри з нульовою сумою (конкретна гра двох гравців) психологічному змісту рівноваги Дж. Неша відповідає позиція матричної гри із сідловою точкою (точкою мінімакса) [299].

Рівновага, за концепцією Дж. Неша, у соціальному, психологічному сенсі симетрично відповідає принципам умов ковітальності – гарантованого позитивного буттєвого співіснування. У прикладній реалізації така рівновага, уявлена у вигляді критерію оптимальності суспільного добробуту (за В. Парето), тому ковітальність, стає головним соціальним чинником існування та розвитку як суспільства, так і громадянина. Сутність критерію оптимальності Парето, як наголошувалося раніше [підрозділ 1.1], полягає у тому, що досягнутий рівень суспільного добробуту вважається оптимальним, якщо добробут жодної особи не може бути підвищено (завдяки будь-якого можливого перерозподілу

ресурсів чи готових продуктів) без того, щоби при цьому не було нанесено збитку добробуту будь-кого іншого із членів спільноти. Це означає, що добробут населення буде підвищуватися лише тоді, коли кожна людина у спільноті отримує щось позитивне, корисне, тобто формально виграє. Такий максимум добробуту повніше втілюється у часопросторі вільної конкуренції [242].

Універсальний психологічний механізм математичної матричної гри з сідловою точкою (точкою мінімаксу) та, відповідно, здатність до *інтерсуб'єктивної, взаємної корисності*, на наше переконання та за результатами проведеного компаративного аналізу, містить концепція фокальної точки (focal point) Томаса Шеллінга, американського економіста, лауреата Нобелівської премії з економіки 2005 року за розширення розуміння проблем конфлікту і кооперації за допомогою аналізу в рамках теорії ігор [320].

Т. Шеллінг назвав позицію або точку максимально вірогідної рівноваги при кооперативному виборі партнерів та, з їх точки зору, більш вірогідними за реальних умов в довкіллі взаємодії у невизначеності, “фокальною точкою”. Він чи не найпершим помітив, що раціональна поведінка у ситуаціях невизначеності може відповідати не лише тому, щоб максимізувати очікуваний зиск, але й у тому, щоб *переконати партнера або опонента, якій стратегії йому належить слідувати для отримання взаємовигідного результату*. Відтак *раціональна поведінка у грі, діяльності в обставинах невизначеності повинна мати стратегічний характер досягнення інтерсуб'єктивної, взаємної корисності* [Там само]. Крім того, обґрунтовуючи регулятивні механізми дії фокальної точки, цей науковець засвідчує, що в аналізі та виборі підстав для визначення такої точки у конкретній ситуації невизначеності *успіх часто залежить від прагматичної уяви суб'єкта більше, ніж від його логіки*.

Уведення Т. Шеллінгом у науково-прикладні виміри концепції поняття “фокальна точка” на засадах ідеї формування або виявлення *спільної авторської інтерсуб'єктивності як каналу реальності*, тобто *спільної картини світу*, у якій партнери, гравці виокремлюють особливості, моделюючи при цьому уявлення інших гравців або учасників, дозволяє висновувати, що мовиться про *взаємне*

рефлексивне ігрове моделювання учасниками своєї взаємодії у середовищі невизначеності.

Відштовхуючись від психологічного змісту наведених вище факторів невизначеності в умовах дії будь-якого з них, логічно і ґносеологічно значущим є призначення суб'єктивного як надважливого виміру людської буттєвості. Розкриємо і пояснимо це у такий спосіб.

За умов *комбінаторної невизначеності* (складність та динаміка відомих, очевидних обставин чи аферентацій дійсності) людина порівняно з іншими учасниками ситуації може бути невмотивованою до уважності та зосередженості, мати недостатньо розвинені для поточного моменту уміння й навички мисленнєвого оперування наявною інформацією, перебувати під впливом традиційних психоактивних речовин та ін.

У більш складних умовах *стохастичної (ймовірнісної) невизначеності* (рандомність моделей можливого вибору) для готовності та спроможності суб'єкта до дій від нього атрибутивно вимагається: 1) *активність та якість ноезису (упредметненого пізнання)* як головного чинника продуктивної рефлексії на фактори ризикованого середовища і зміни часопростору повсякдення; 2) *реалістична впевненість* на ґрунті стійкого балансу суб'єктивного вибору серед множини вірогідних моделей дій залежно від внутрішньосуб'єктних факторів – афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, вміння, навички).

Найбільш складний тип невизначеності – *стратегічний (ігровий)* – атрибутивно вимагає від суб'єкта володіти спеціальними знанням, уміннями і навичками для продуктивної діяльності в умовах критичної неочевидності або ж за відсутності даних, інформації про актуальну дійсність. На цьому акцентують увагу сучасні автори, які адаптують математичні моделі теорії ігор для повсякденної життєдіяльності осіб, котрі не мають спеціальних та профільних математичних знань [93; 141; 242]. Тому *дефіцитарність активності та якості ноезису людини як суб'єкта конкретної буттєвості* в сучасному світі перестала бути винятковою та специфічною за історичним часом і географічними

локаціями, натомість набула об'єктивних цивілізаційних ознак. Умови світу VUCA – “плинної сучасності”, “суспільства ризику”, “вислизаючого світу”, світу зростаючого прекаріату, “хиткого світу безперервних невизначеностей” – й утворилися завдяки такій дефіцитарності. Адже *суспільство складається із наявних соціальних суб'єктних одиниць-компонентів, індивідуальний брак певної якості яких, ковітально інтегруючись, створює системний ефект і негативно позначається на всій спільноті кумулятивно*. Водночас джерелом такого кумулятивного ефекту, окрім особливостей соцієтальної психіки, є також і те, що сучасні системи освіти, професійного навчання та психосоціальної допомоги – державні і комерційні – поки не спроможні стимулювати в потенційній особистості саморозвиток активного та якісного ноезису, збудити її ініціативність і пошуковість задля постійного самісного вдосконалення.

В українській психологічній науці проблематика онтофеноменальної сутності гри розробляється науковою школою А.В. Фурмана [187-197]. Тут фокус досліджень зосереджується на розвитку міждисциплінарної теорії й удосконалення сценарних практик, які відтепер набувають ознак організаційно-вчинкової гри. В основу своїх досліджень колективом науковців (О.Є. Фурман, С.К. Шандрук, Я.М. Бугерко та ін.) покладено методологічні підходи відомого українського мислителя, фундатора психософії вчинку В.А. Роменця [3; 109; 115; 134-138] та науковий спадок колективу, що працював під керівництвом російського філософа Г.П. Щедровицького, на теренах якого уперше виник феномен “організаційно-діяльнісна гра” [156; 204-206].

Особливістю процесу мислення суб'єкта діяльності СМД-методологія визначає його *нелінійність* як складне утворення, у якому існує масив засновків тоді як увесь процес відбувається цілевизначальним, а не детермінованим чином [205, с. 138]. До речі, це узгоджується із відомим принципом нелінійності, котрий чим далі, тим більше, набуває в сучасній прикладній філософії та психології фундаментального значення. Він становить результат методологічного пошуку епістемологічних способів шляхом здійснення предметної надрефлексії віднайти більш-менш гармонійну систему засобів для імплементації в контур філософії та

соціогуманітарних наук *принципу співвідношення невизначеностей* В.-К. Гейзенберга, який на початку XX століття здійснив фундаментальні розвідки у царині квантової механіки та, власне, обґрунтував цей принцип [43].

Згідно із нормативами зазначеного принципу для будь-якої фізичної системи є іманентним те, що спостерігач за її динамікою не має змоги одночасно вимірювати координати складника-елемента системи та його імпульсу. Інакше кажучи, фізична система не може знаходитися у стані, при якому для спостерігача одночасно можливо точно зафіксувати імпульс частки-елемента та місця її перебування саме в момент спостереження. При цьому принцип невизначеності діє об'єктивно і не залежить від присутності довільного спостерігача, котрий здійснює свої вимірювання. Все вказане стосується й інших канонічних сполучних величин: енергії та часу, моменту кількості руху та кута контролю [Там само].

В лоні СМД-методології висновується, що першою проблемою організації та управління є проблема співвідношення з-поміж визначеністю та невизначеністю завдань, які ставляться [205, с. 100]. При цьому зазначається, що *занадто визначені завдання є шкідливими й істотно знижують ефективність усіх заходів*, оскільки визначеність ускладнює, а іноді й унеможлиблює, управлінську діяльність [205]. За власний базис філософського практикування формами, засобами та інструментами трипоясової схеми миследіяльності ця методологічна школа передбачає та використовує *організаційно-діяльнісну гру* (ОДГ) як унікальний комплексний метод розвитку колективної миследіяльності, структурно-функціонального змістовлення та прикладного застосування фундаментальних інтелектуальних напрацювань.

Висновки та ігрове практикування СМД-методології передбачають проведення ОДГ як методологічного базису миследіяльності їх учасників в обставинах невизначеності, коли увесь попередній особистісний та професійний досвід кожного не спрацьовує: перше, що відбувається у грі (ОДГ), коли люди повинні відмовитися від себе самих і власного професіоналізму, це відчуття того, що світ перед ними починає коливатися. Учасники гри потрапляють в умови

невизначеності й починають розуміти, що всі їхні знання і вміння у таких нових для них умовах не працюють. Відчуття це посилюється завдяки запитанням, що закономірно з'являються [206, с. 195].

Ноетична здатність особистості при зустрічі з певним зовнішнім впливом, актуальною ситуацією полягає не у відсутності прагнення позбутися цього, не у бажанні уникати контакту і комунікації, а навпаки – в нарощуванні діапазону та місця зреалізування власної інтенційності, в активному її упредметненні та у пошуку засобів мислєдїяльності. Тому нарощувати оберти власної рефлексії, на думку Г.П. Щєдровицького, – це чи не найважливіша риса суб'єкта як актуалізованої особистості: “Відтак має бути якийсь об'єкт. Ось я зараз здійснюю певну дію, будь-хто здійснює певну дію, наприклад кожний педагог – виховну чи навчальну дію. Все залежить від того, чи будете ви здатними захиститися від цієї дії чи ні. Або, навпаки, розкриєтеся, для того, щоб її сприйняти” [205, с. 191]. У такий спосіб фіксується аспект *деконструкції особистості* як “ключ”, потрібний для переходу від *гри імітаційної, захисної, ритуальної, мімікрійної до справжньої гри*, а також зосереджується увага на тому, що для суб'єкта це найважчий складник його діяльнісного, *вчинкового буття*, що певним чином виправдовує за певних умов його *вчинкову пасивність*: “Людина може так розгвинтитися у ході гри, що її надалі вже не зібрати. Я завжди наголошував, що *гра починається з деструкції* [Там само, с. 255].

Таким чином, *об'єктивна необхідність особистісної деконструкції суб'єкта* – це засаднича умова його соціального розвитку, що актуалізується як природний чи органічний ризик, котрий має бути ним подоланий “я повертаюся до проблеми *деструкції* та проголошую, що ми *неймовірно невимогливі стосовно себе*. Це начебто і є, *власне*, психологічна проблема – проблема моделей і якостей людини. І те, що виявляється в іграх, це школа мислєдїяльнісного життя, по-перше, і – школа демократії, по-друге. І це друге також є дуже важливим. Школа демократії у прямому та точному сенсі цього поняття, оскільки основні ідеї, що сюди закладаються, – суть не ідеї ієрархічної організації зверху донизу, а ідеї *співорганізації та самоорганізації*, які мають бути ініційовані” [205, с. 263–264].

Ноетична (мисленнєва, інтелігібельна, системомиследіяльна) та діяльна здатності суб'єкта до самоорганізації та співорганізації в умовах невизначеності спроможні проявлятися у два способи: а) квази-спосіб “подолання” проблемності через спроби уникнення актуальної ситуації або імітації її подолання та б) свідомого посилення контакту із зовнішньосуб'єктними факторами (аферентаціями) дійсності та подальшої повновагомої реалізації внутрішньосуб'єктних факторів – афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, уміння, навички) аспектів готовності та спроможності суб'єкта до впевнених учинкових дій, передусім на засадах продуктивних інтерсуб'єктних ігрових моделей.

Базовим складником розв'язання проблем життєдіяльності в умовах невизначеності Г.П. Щедровицький вважає *моделювання*, хоча й вживає термін “програмування”, тобто більш вузький формат моделювання, через що нами не вважається використання наступної цитати помилкою або пов'язаною з підміною понять. Крім того, моделювання як і програмування, цим відомим філософом обґрунтовується як один із методологічних засновків здійснення ОДГ – особливого методу розв'язання реальних надскладних організаційно-господарчих, промислових тощо проблем, коли конкретна проблема *уже* існує й етап конфлікту є обов'язковим стосовно активізації продуктивних фрустраційних процесів у групі колективних рішень, але безпечним для учасників цієї групи. Проте конкретні ситуації ось-буттєвості з активним впливом невизначеності не надають суб'єкту жодних гарантій стосовно його комфорту та безпеки. До того ж, суб'єктна ірраціональність як об'єктивний фактор унедоречноє за самим змістом поняття “програмування”. Тому вважаємо логічним керуватися такою формулою миследіяльності, як *моделювання*, що містить етапи-компоненти: 1) розуміння, 2) рефлексію, 3) мислення, 4) ноєму, мисленнєвий текст, 5) миследіяння та його 6) підсумкову рефлексію, у змістовлений образ діяння як досвіду (див. [205, с. 245]).

Незалежно від висновків Г.П. Щедровицького про збитковість профіциту визначеності Ф. Фейгенберг актуалізує навчальну доцільність завдань з

елементами невизначеності, як базису того, що уможлиблює розвиток особистості: “Лікар у житті, й не лише лікар, а також й інженер або економіст, отримує завдання в нерозв’язному вигляді, інакше кажучи, в нього не вистачає даних. Школяр скаже: ви мені дали погане завдання. У житті так висловлюватися не можна, проте завдання виконати треба. Через що потрібно вирішити, яких даних не вистачає і як їх активно здобути й у такий спосіб вирішити завдання. Під час навчання треба більше завдань, й не лише таких, що традиційно застосовуються у школі, а тих, що містять недостатні дані, які належить цілеспрямовано відшукати” [179, с. 90].

Не тільки ноетична пасивність негативно впливає на якість буттєвості людей у складних умовах невизначеності. Невдале упредметнення ноезису, невміння задавати самому собі слухні, релевантні обставинам та ризикам життєдіяльності запитання, відповідним чином моделювати своє повсякдення засобами власного інтелектуально-особистісного потенціалу [112], розвивати у собі здатність до предметних учинкових дій [3; 130; 134; 137] істотно погіршує ситуаційне – дійсне й перспективне – проживання сьогодення особою, групою, спільнотою.

Отже, активність, якість і релевантність ноезису спільноти та особистості за наявних умов і ризиків їх життєдіяльності, якість запитань собі, передусім як мислесхем моделювання повсякдення наявними засобами, моделювання самих засобів у їх безперервному розвитку, виходячи із ситуаційного, поточного та глобального контекстів, є головними засновками буттєвої екзистенції в умовах неуникненої невизначеності. Для науки як одного з найважливіших способів інтелектуального практикування людства і шляху його збереження означає бути рушієм прогресу й упевнено вести соціальний і психокультурний розвиток у надійне майбутнє. І це становить стрижень її постнекласичного модусу та самобутньої методологічної оптики.

Умови невизначеності у постнекласичній науці постають як об’єктивна потреба розвитку інших ідеалу і типу раціонального знання, як головне спричинення для вдосконалення всього корпусу пізнавальних методів, засобів,

інструментів. Відносно психологічної науки на таке вказує М.С. Гусельцева, авторка культурно-аналітичного підходу у психології постнекласичного періоду: “Горезвісна кризовість, еклектичність, невизначеність, примус до вибору характеризують ситуацію постнекласичної свободи в епістемології, водночас саме непередзаданість перебігу дослідження збільшують його методологічну рефлексивність і креативну складність” [51, с. 39]. Звідси зрозуміло, що *невизначеність* позначається як “*принцип та метафоричний конструкт*”, найбільш адекватний “*спосіб описання для “суспільства ризику”, “вислизаючого світу” та “плинної сучасності”*” [Там само, с. 115]. З іншого боку, сучасний світ надає особі невичерпні можливості для подолання дефіцитарності активності, якості та релевантності свого ноезису: “Світ, що візуалізується через постнекласичну методологічну оптику, не з’являється перед нами як застиглий (картографія класичної науки), або суворо наслідуючий закономірні стадії розвитку (лінійний еволюціонізм некласичної науки). Він грає (переливається) смислами, іскрить можливостями та утримує допитливий розум у напруженні нестабільністю, непередбачуваністю і невизначеністю” [Там само, с. 114].

Переливання, грайливість сенсів та можливостей як іманентна ознака світу невизначеності створює ігрову атмосферу в ситуаціях, через які суб’єкт сприймає та через які він впливає на довкілля, у часопросторі якого перебуває. Ноезис як мислєдіяльність суб’єкта та ендочастина його Я через створювані ноемні мислєсхеми й реалізацію відповідних моделей учинкових дій здійснює свій перехід-метаморфоз у формі вчинку актуалізованої ситуації у екзовимірах власного Я. Так він набуває оновленої іманентної суб’єктності, оприявнюючи інтелектуальний та особистісний потенціали у форматі предметного вчинення і завдяки ресурсам самісного ігрового моделювання. При цьому повнота зворотного зв’язку з елементами ситуаційної взаємодії забезпечується шляхом активної рефлексії, своєчасної та оптимальної антиципації всіх частин діалектичного розгортання ситуації у так чи інакше обмежених часі та просторі. “Постнекласична раціональність відрізняється толерантністю не лише до невизначеності, але і до антиномійності знання, демонструючи здатність виявляти

за суперечливістю його повноту. Світ *мерехтить численними атрибутами, де інтерпретація залежить від позиції спостерігача*, від методологічної оптики та дослідницьких настановлень. В аналітичній філософії надавали важливе значення іграм логіки, і це відповідало жорсткому духу некласичної раціональності; постнекласична ж раціональність має справу з рефлексивними і діалектичними іграми” [Там само, с. 120].

Онтофеноменологія ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в довкіллі невизначеності як предмет окремого дослідження становить наукову новизну, адже для сучасної психологічної науки “дослідження феноменів розсіяної, грайливої, невизначеної ідентичності, – зауважує М.С. Гусельцева, – нерідко дозволяє подолати розрив між теорією і практикою, наприклад, визначивши відповідність з-поміж постнекласичною раціональністю як методологією та емпіричними дослідженнями соціалізації в умовах невизначеності” [Там само, с. 130].

Окрім досліджень, що були наведені раніше, методологічні розвідки висвітлення невизначеності як категорійного поняття сучасної соціогуманітаристики поширюються на психологічне у змістовленні невизначеності, проблематику саморегуляції суб’єкта діяльності [112], тематику особистісного вибору як прийняття рішення, толерантності-інтолерантності до невизначеності [90; 253; 263; 301; 329].

Скажімо, Р.В. Нортон, вивчаючи психологічні закономірності невизначеності шляхом контент-аналізу семантики цього поняття, встановив вісім окремих лексем, що розкривають зміст поняття “невизначеність”: чисельність суджень, неточність, неповнота та фрагментованість, вірогідність, неструктурованість, дефіцит інформації, мінливість і волатильність, несумісність і суперечливість, незрозумілість [301]. У цьому дослідженні інтолерантність до неясності пов’язується з небажанням особи аналізувати власні проблеми у рамках їх вірогідності, з тяжінням до прозорих, зрозумілих ситуацій. У рамках зазначеної аналітики доведено, що інтолерантність до невизначеності становить тенденцію

сприймати нечітку інформацію як різновид психологічного дискомфорту та загрози.

Загалом психологічні дослідження у проблемному контурі невизначеності розпочалися та здебільшого зосереджуються на встановленні закономірностей стосовно толерантності-інтолерантності до невизначеності. Перші розвідки у цьому розрізі здійснені Е. Френкель-Брунсвік, якою толерантність до невизначеності розуміється як емоційна та перцептивна особистісна властивість [253]. К. Стойчева вказує на актуальність встановлення психологічних закономірностей поведінки людини в невизначених, багатозначних ситуаціях, а також на її внутрішню готовність брати участь у таких ситуаціях або ігнорувати, ухилятися від них [309]. На доповнення Р. Халлман висновує, що толерантність до невизначеності являє собою здатність приймати конфлікт та напруження, що виникають через ситуації складного вибору, сприйняття суперечливої інформації або чогось невідомого, не відчувати дискомфорт перед невизначеністю [263].

Натомість В.О. Олефір підкреслює, що саме через умови невизначеності уможлиблюється повноцінна реалізація людиною власного інтелектуального та особистісного потенціалу, під яким він розуміє системну якість, котра безпосередньо пов'язана з успішністю саморегуляції суб'єкта діяльності [112, с. 356]. При цьому інтелектуальними складовими потенціалу є загальні інтелектуальні здібності, полenezалежність, рефлексивність, гнучкість когнітивного контролю, а особистісними – автономна каузальність, толерантність до невизначеності, самоефективність, орієнтація на дію в разі неспіху та при реалізації запланованого, життєстійкість, оптимістичний атрибутивний стиль [112].

Т.В. Корніловою категорія невизначеності, з одного боку, обґрунтовується як методологічний принцип, з іншого – осмислюється як об'єктивна характеристика реальності, що має бути передбачена у створенні нових моделей її наукового сприймання, пояснення, прогнозування. Зокрема, нею обстоюється настановлення, що принцип невизначеності є принципом розуміння світу, побудови цілісної картини світу та місця людини в ньому [90].

В новітньому психологічному дискурсі закономірностей невизначеності наявні спроби адаптувати науковий апарат української психології до здобутків психолінгвістики, передусім до обґрунтованих моделей виявлення і запобігання маніпулятивного впливу на свідомість людини. Невизначеність тут діє як атрибутивний засіб мовно-мовленнєвої гри, як засіб за допомогою якого зменшується здатність людини критично осмислювати вербальні тексти та посилюється навіюваність задля поширення та індоктринації потрібних адресанту смислів.

Одним із перших пошукувань наведеного спрямування у лоні вітчизняної психології є наукова розвідка В.В. Жовтянської [62; 63]. Більшість інших досліджень є трансдисциплінарними – лінгвістичними та психолінгвістичними, але за своїми проблематикою і змістом вони щільно перетинаються із плетивом численних психологічних упередметнень [4; 40; 71; 72; 94; 108; 111; 132; 140; 146; 148; 163].

В.В. Жовтянська, оприявнюючи способи створення *умовного ігрового або фантазійного простору*, аргументує метафору позиціонування товару як ознаки статусу його володаря, тобто як атрибутиви реклами [63, с. 26] – того сучасного явища, у якому перетинаються та змішуються аспекти позитивної сугестії та негативного маніпулювання саме засобами ініціювання у свідомості адресата усіх трьох наведених вище фундаментальних аспектів невизначеності – комбінаторної (статистичної), стохастичної (ймовірнісної) та стратегічної (ігрової) невизначеності).

Як зауважує українська дослідниця О. Золотар “здається, що людина сьогодні володіє значною кількістю прав і свобод для участі в управлінні державою. Проте її реальні можливості обмежені постійно зростаючими можливостями інформаційних впливів, зокрема, технологіями маніпуляції свідомістю, які активно використовуються в політичній боротьбі” [72, с. 56-57]. Водночас “психологічний підхід у проблематиці інформаційної безпеки наголошує на захищеності психіки та свідомості людини від небезпечних

інформаційних впливів, маніпулювання, дезінформування, образ, мови ненависті, спонукання до самогубства тощо” [Там само, с. 403].

Українська дослідниця проблематики постмодерної екзистенції та психологічного розвитку людини О.М. Кочубейник зазначає, що “сучасні дослідження об’єктів соціальної реальності” потребують “використання *логіки комунікативного підходу*”. Й “під таким кутом зору *комунікативні основи гри* як соціально-психологічної практики розуміються як *стійкі цілісносміслові моделі*, що артикулюють та конфігурують ті чи інші форми соціальної взаємодії” [129, с. 97]. Таким чином О.М. Кочубейник суголосно з В.В. Жовтянською започатковують в українській психології дискурс та дискусії із синтетичної проблематики гри, невизначеності та загального психологічного благополуччя людини.

У проблематиці маніпулювання невизначеність є одночасно і засобом і метою, позаяк текст, що має чітку логічну побудову, зрозумілі дефініції та окреслену й очевидну упредметненість (тему) і тому позбавлений будь-якого аспекту невизначеності для ментально адекватної людини и не становить труднощів створення і розуміння порівняно з текстом, у якому присутні *семантичні зсуви, метафори та інші модуси тропів*, що є засобами сугестії та маніпулювання [62; 63; 71; 132; 181], оперування якими потребує спеціальної підготовки адресанта. Явний зв’язок тропів із семантичними зсувами, дією метафор та іншими модусами виразності, як спонук для виникнення в особи почуття невизначеності або неповної визначеності під впливом вербальних форм характеризується такими психологічними закономірностями.

Закон незавершеної дії (ефект Зейгарнік) [216; с. 1192] у тексті виявляється як штучне спонукання суб’єкта подолати неповну визначеність; незавершеність повноти усвідомлення тематики маніпулятивного тексту або його частини, що адресантом свідомо створювалась як незавершена або неконкретна, з нульовою або невизначеною рефреренцією [65, с. 42]. Таким чином на фоні об’єктивної (штучно створеної, незалежної від сприйняття адресата) неповної визначеності, незавершеності розуміння певної ділянки тексту та інші компоненти спроможні

долати критичність адресата і впливати на його диспозиції. Крім того, регулярне перебування у стані неповного розуміння (семантичної невизначеності) завдяки ефекту Зейгарнік може викликати *застрагання на темах*, які найчастіше зустрічаються адресату. Тривале перебування у такому стані незавершеного розуміння здатне викликати перманентний смуток, включно ризик ангедонії [216; с. 56].

Особливе значення для дискурсу невизначеності як засобу мовної (мовленнєвої) гри має явище нульової або неповної референції [65; 148]. О. О. Селіванова, окреслюючи роль об'єктивності у процесах сприйняття адресатом тексту, вказує на значення в комунікативних процесах нульової референції. У царині психолінгвістики за умови відсутності співвідношення тексту з об'єктивним світом виокремлюють нульову референцію. Нульова референція співвідносить знак з неіснуючими в реальному світі речами й подіями, які можливі у вигаданому світі тексту, скажімо міфу, казки, притчі, жарту, анекдоту тощо (148, с. 77-78). Інакше кажучи нульова або неповна референція у тексті атрибутивно створює ситуацію невизначеності для адресата.

Вплив емоцій на розуміння текстового повідомлення або афективна логіка (Т. Рібо [216; с. 27]) пов'язує розуміння повідомлення, тобто зняття невизначеності, із ступенем його емоційного впливу. Негативні емоційні стани спотворюють розуміння тексту. Дія емоційно поданого повідомлення через навіювання, сугестію мінімізує критичність сприйняття та аналізу змісту [71, с. 22-23].

Ефект самовпевненості (*overconfidence* – англ.) породжує некритичне, поверхове відношення суб'єкта до семантичного, смислового навантаження текстів, що зустрічаються ним уперше, містять незвичні або неповно зрозумілі сенси, через що потребують більшого когнітивного навантаження для усунення дефіциту розуміння, тобто подолання семантичної невизначеності [216; с. 750].

Ефект натуралістичної омани (*naturalistic fallacy* – англ.), який полягає у тому, що люди схильні визначати сприйнятливим, нормальним та позитивним те, що вони спостерігають у типових, звичних випадках реального життя.

Натуралістично мислячий суб'єкт розмірковує фрейм-формулою: те, що типово – нормально, те що нормально – прийнятно або добре [Там само; с. 611]. Фактор невизначеності тут проявляється у формуванні і розвитку в людини звички до поверхового сприймання текстів, які вимагають від особи більш відповідального і ґрунтового аналізу.

2.3. Габітус людини як універсальна психологічна структура ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності

Наукова позиція щодо синтезу двох універсальних, відносно життєдіяльності людини системотвірних феноменів – гри і моделювання, що втілюється концептами “правило” і “роль” та їх похідними, потребує методологічного уточнення і пошуку концепту, який забезпечує реалізацію нею соціальної гри як її вродженої культурної й психологічної функції, узагальнює сутність гри, моделювання, правила і ролі та здатний їх логічно поєднати як центральний концепт перспективної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Згенерований низкою фундаментальних досліджень (С.Л. Рубінштейн, Й. Гейзінга, Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, А.В. Фурман, В.П. Москалець, Н.С. Корабльова, Е. Берн, С.К. Шандрук та ін.) висновок про те, що вже *всередині самих початкових форм предметної діяльності міститься гра як онтологічна функція розвитку і відношення до моделі-взірця, моделі для наслідування* нами обирається як канонічний. Водночас концептуальний базис моделі-взірця (який об'єктивно може бути не лише зовнішнім, інкорпорованим) потребує виявлення: а) універсальної, матричної, фундаментальної структурно-функціональної концепт-моделі ментального єства людини; б) моделі, що уможливлювала би аналіз як внутрішнього світу людини, так і її діяльнісного, поведінкового плану; в) слугувала би методологічним засобом для оприявлення того, ЩО і ЯК отримує особа у своєму життєвому розвитку від соціального довкілля й, одночасно, ЧИМ і

ЯК таке ловкілля через референтних осіб (передусім як узірців-моделей) впливає на конкретну людину у процесі її психокультурного розвитку.

Пошук наукового концепту, що оптимально відповідав би наведеному онтологічному змісту, функціоналізму гри і моделюванню передумов розвитку і соціалізації людини; концепту, який засвідчував би свою релевантність для побудови та верифікації (від пізньолат. *verificatio* – підтвердження; лат. *verus* – істинний, *facio* – роблю) перспективної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності привів до відомого, проте в українській психології маловживаного категорійного поняття “габітус” (*habitus*) [27; 47; 77; 129; 131; 145; 186; 232; 328].

У загальнофілософському розумінні *габітус* означає: 1) набір *схем діяльності*, що мимовільно або й довільно, здебільшого неусвідомлено, застосовується людиною та дозволяє їй вільно здійснювати своє екзистенційне практикування, чітко контролюючи його перебіг; 2) цілісну *систему диспозицій сприйняття, оцінювання, класифікації та дій*, як результат досвіду та інтеріоризації особою соціальних структур, що має неусвідомлений характер; 3) формоорганізованість окремої сутності, характерний зовнішній вигляд організму [26].

Історія категорії й терміну “габітус” розпочинається у XIII столітті, коли у початковому серпанку епохи Відродження італійський філософ і теолог Тома Аквінський (1225-1274) запропонував трактувати габітус як *стійкий стан, схильність*, котра скеровує почуття, бажання, прагнення, поведінку людини [181].

Засновник феноменології німецький філософ Е. Гусерль розглядав *габітус* як *осердя індивідуального досвіду людини, як осад здійснених упродовж життя актів природного дослідницького відношення до неї* [20, с. 114-115]. Габітус, за його розмірковуваннями, за своєю сутністю зубумовлений тим, у якій формі людина як окрема індивідуальність вивільняє мотивацію власних дій актами свого самісного випробування, а так само і тим, у якій формі вона допускає вплив на себе з боку чужих й успадкованих досвідів, що оприявнюються у визнанні або відхиленні їх нею. Е. Гусерль пов'язує повсякденний сенс життя з габітуальністю,

яка зі своїм оснащенням, із досвідом у ситуаціях життя, надає йому надійності рішення і дії [20; 77].

Сподвижник П. Бурдє Л. Вакан за результатами дослідження габітусу спортсменів-боксерів методом кейс-стаді визначив, що *габітус є набором набутих людиною властивостей; він працює нижче рівня свідомості й дискурсу; формування установок габітусу залежить від соціального статусу і соціальної траєкторії; соціально сконструйовані життєві й когнітивні структури, що формують габітус, рухливі і можуть бути трансльовані* [332]. Також науковими розвідками К. Кости, К. Берка та М. Мерфі *габітус* пізнається як *спосіб існування людини* [239].

Український філософ І.В. Карівець у рефлексивному огляді наукових теорій, елементів та принципів дослідження повсякдення надає концепту “габітус” фундаментального значення [77]. На його переконання габітус становить діяльнісний сенс ось-буттєвого повсякдення, здоровий глузд його організації та діяльнісного практикування. Водночас габітус – це принцип, який породжує практики і котрий підкоряється логіці діяння – логіці невизначеності, властивій повсякденню [Там само, с. 197]. Теорія габітусу, поряд із науковими засадами феноменологічної соціології, етнометодології, теорії фреймів, феноменології буденності, забезпечила усталеність прагматичного повороту у соціальних пошукуваннях, що був започаткований науковими ініціативами Е. Гусерля, Л. Вітгенштайна, М.Гайдеггера та Дж. Остіна. “Габітус”, “габітуальність”, “габітуальна власність”, “габітуальний вплив” – поняття, що розкриваються І.В. Карівцем у засадничому контексті формування і розвитку габітусу особи як ключового продукту інтеріоризації, коли кожен перцептивний досвід осідає у формі звичного, практико зорієнтованого знання, формує її типові відповіді на те, що нею сприймається у теперішньому. При цьому логіка інтеріоризації перетворює габітус на хронологічно впорядковану множину *диспозицій*, на деяку структуру певного рангу, яка уточнює межі структури вищого рангу і впорядковує структури нижчого. Наслідуючи П. Бурдє, І.В. Карівець позиціонує габітус як: а) практичний сенс, здоровий глузд особи; б)

принцип, що породжує персоніфіковані практики і слідує ось-буттєвій логіці – логіці невизначеності, тобто у плині повсякдення; в) надбанням, яким особа може розпорядитися або добре, або погано. Причому етикомодальне використання людиною набутого й придбаного – як у моральному, так й у фізичному вимірі – залежить від її диспозицій [77].

Концепт габітусу як осереддя перспективної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, засадниче охоплюючи моделі рольової реальності, розвиває авторка вітчизняної теорії багатомірності рольової реальності Н.С. Корабльова [89]. Методологічним конструктом “багатомірність рольової реальності” позначається соціальна реальність, узята в аспекті *рольових взаємодій особи, що визначаються статусами носіїв соціальних ролей у процесі творення ними ковітального соціального простору* [Там само]. Це суспільні відносини, які розкриваються на більш глибокому рівні між такими структурами, як суспільство та особа, кожна з яких – рівнозначна як індивідуальний вимір того суспільного цілого, до якого вона входить. Стверджується таке: якщо з рольової реальності усунути соціальне зумовлення людського буття, то рольова реальність як гносеологічний конструкт позбавляється смислу як конструювальне, системотвірне джерело. Тому рольова реальність не просто теоретичний конструкт, а засіб наукового конструювання, що породжує різноманітні форми суспільного життя, оскільки мисленнєво виявляє їх, оформлює, узгоджує з існуючим порядком речей. По-іншому, ця реальність є породжувальним і передбачуваним, обов'язковим до виконання принципом індивідуальної і колективної рольової взаємодії, тобто принципом, що ініціює конфігурації такого класу взаємодій. Також аналізована реальність є тією незалежною перемінною в соціальних дисциплінах, які використовують рольову теорію. Саме ця реальність актуалізує утвердження конкретних рольових типів і способів рольових взаємодій [Там само].

Варто зауважити, що безумовним психологічним каноном сприймається обґрунтований психологами висновок про те, що саме роль та пов'язані із нею дії стосовно її реалізації становлять клітинку гри. Власне цей засновок реалізує

прагнення Л.С. Виготського віднайти універсальну одиницю/клітинну структуру предметної сфери психології для системного аналізу психологічних явищ не за елементами, а за одиницям [75; 135].

Особливого значення ігровій ролі, окреслюючи значення і функціонал ігрової діяльності в усьому діяхронічному комплексі буттєвості людини, надає С.Л. Рубінштейн [135; 139]. Він наголошував, що у житті взагалі, не лише тільки у грі, роль, яку особистість на себе приймає, функції, які вона через це виконує, сукупність відносин, до яких вона таким чином долучається, накладають суттєвий відбиток на саму особистість, на весь її внутрішній зміст. Особистість та її роль у повсякденні тісно взаємопов'язані; і у грі через ролі, які дитина приймає на себе, формується і розвивається її особистість, вона сама. Саме так на фундаменті гри С.Л. Рубінштейн описує механіку і загальний зміст соціального навчання, обґрунтовує відповідні закономірності, що значно пізніше виявлені А. Бандурою та іншими дослідниками. Також у наведених висновках цього відомого мислителя нам очевидні змістовні паралелі з теорією габітусу французького філософа і соціолога П'єра Бурдьє (1930-2002) [77; 232; 328] та диспозиційного підходу в психології Г. Олпорта (1897-1967), зокрема його концепції пропріуму [216; 267; 342].

Концепція рольових моделей має фундаментальне значення у рамках психодинамічного напрямку. Так, З. Фройд визнавав, що психоаналітики мають справу з особистістю та поведінковими моделями, які повторюються і зміцнюються протягом життя пацієнтів. А. Адлер наголошував, що моделі-зразки ставлення батьків до самої дитини, іншим дітям та дорослим людям слугують рольовими моделями для дитини. Такі моделі остання опановує/інтеріоризує завдяки цим зразкам та широкого соціального інтересу, що у світі є й інші значущі люди, а не лише рідні [267].

Автори відомої роботи "Теорії особистості" Л. Х'єлл і Д. Зіглер здійснили узагальнення шерегу наукових підходів щодо методологічного значення концептів "роль", "рольова модель". Вони вказують на конвенційну канонічність для більшості науково-психологічних парадигмальних програм висновку, що

батьки слугують моделлю для наслідування і з допомогою власних учинків впливають на дітей, що зберігається протягом подальшого життя [Там само].

В українській психології рольовий науковий дискурс розвиває П.П. Горностаєв [48]. Рольова модель особистості та її життєвого світу цим ученим сприймається як засадничий конструкт психологічних досліджень, що втілюється у запропоновану ним концепцію рольової моделі як основи теорії особистості.

Зокрема, обстоюється вихідна теза, що онтогенетично особистість презентує себе у соціумі за допомогою різноманітних соціально-психологічних ролей. У процесі такої рольової самореалізації людина задовольняє багато життєвих потреб, серед яких найважливішими є потреба в самореалізації (розкритті особистісного потенціалу в різних сферах життя) та потреба в соціалізації (набутті психокультурного досвіду, привласненні суспільних цінностей, соціальних ролей). Протиріччя між цими двома ключовими потребами та способами їх реалізації спричиняють рольові конфлікти, що вважаються П.П. Горностаєвим рушійною силою функціонування та розвитку особистості. Її рольове збагачення постає однією з найважливіших складових розвитку та формування *рольової ідентичності*. Різні вікові періоди та стадії зростання особистості визначаються актуалізацією життєвих ролей як новоутворень на кожному з цих етапів. Етапи пов'язані із задоволенням важливих життєвих потреб людини, з характером провідної діяльності, особливостями соціальної ситуації розвитку [Там само].

Соціально-психологічні ролі, за узагальненнями П.П. Горностаєва, є важливими компонентами життєвого світу особистості, визначаючи його широту, гармонійність, розвитковий потенціал тощо. Система значимих ролей, привласнених рольових моделей являє собою своєрідний *соціальний атом особистості*, який розвивається й употужнюється протягом життя людини, але його руйнування чи деформація рівнозначні соціальній смерті індивіда [Там само]. Цей відомий психолог історико-культурні корені рольового підходу вбачає у вивченні особистості і способів людського практикування. Інтегруючим системотвірним джерелом автор вважає категорію “*гра*”, яка є виразно цікавим

феноменом культури, уявляє синтетичну форму активності, характеризує сутнісний пласт і спосіб буття, у якому втілюються атрибутивні характеристики прояву особистості [Там само].

У когнитивній теорії особистості Дж. Келлі роль визначається як форма поведінки, що логічно випливає з того факту, що людина розуміє, як мислять інші навколишні, які пов'язані з нею в актах спільної діяльності. Дослідник позиціонує такі ролі, як *значимі фігури життя*. Наведені ролі мають загальний для людства характер й охоплюють як фігури батьків або осіб, які їх замінили, фігури інших найближчих родичів (брат, сестра), подружжя, так і осіб, референтність яких пов'язана з інтелектуальними (розумна людина), моральними (етична людина) та іншими екзистенційно важливими для будь-якої людини властивостями (керівник, щаслива людина, авторитетний учитель тощо) [267].

Перша наукова адаптація соціологічної теорії габітусу в межах вітчизняної психології відбулася завдяки розвідок знаної української дослідниці Т.М. Титаренко, котра психологічно узагальнює *габітус як систему диспозицій, що породжуються соціальним довкіллям*. Такі диспозиції або вихідні установки породжують і структурують способи індивідуального практикування людей. Психологічний зміст категорії “габітус” Т.М. Титаренко узагальнює на відповідних відкриттях П. Бурдьє як на *системі структурованих і структуруючих схильностей*, на персоніфікованому плетиві *когнітивних та мотиваційних структур*, що відбувається і розвивається у практиці повсякдення та зорієнтована на прикладні завдання, ситуації, функції [129]. Нагадаємо, що акцент фундації габітусу на психологічній сутності диспозицій діахронічно зберігається й розвивається в усьому корпусі наукової спадщини П. Бурдьє [47; 77; 145; 232].

Український науковець А.А. Фурман у дослідженні психологічних закономірностей смисложиттєвого розвитку особистості зауважує, що механізмом самовизначення особи постає осягнення й оволодіння нею своєю мотиваційно-смісловою сферою. Продуктом цього стає *трансформація особистісних смислів у персоніфіковані сенси, що становлять вищий рівень регуляції поведінки і діяльності*. Важливо, що таким рівнем є *габітус* як цілісна система диспозицій

сприйняття, оцінювання, класифікації та дій, результат досвіду та інтеріоризації індивідом соціальних структур, які мають неусвідомлений характер. Тому А.А. Фурман психологічно узагальнює *габітус* як *сукупність сталих надбаних схильностей або систему патернів як множини стереотипних (шаблонних) поведінкових реакцій чи послідовність певних дій, що опосередковується нормативами поведінки і діяльності* [186].

Видатний український психолог та філософ Г.О. Балл (1937-2017) і його учні у реалізації інтегративно-особистісного підходу в психологічній науці і практиці прямо та безпосередньо не використовують категорію “габітус”. Водночас зміст категорії “особистість” розкривається ними на узагальненнях, що ідентичні концепції габітусу. Зокрема, під терміном “особистість” у теоретичних дискурсах представників цієї школи вважається за краще позначати таку *комплексну якість особи, яка визначає соціокультурні функції останньої* [9; 10]. Окрім того, Г.О. Балл підкреслює, що при всьому науково-психологічному розмаїтті розуміння, інтерпретації та інтегративного трактування поняття “особистість”, конвенційність наукових підходів забезпечується тим, що в сучасній психології це поняття характеризує людського індивіда та форми його функціонування. Такі форми зберігаються або/та створені особою на механізмах психіки і реалізуються (зокрема, при здійсненні цілеспрямованої діяльності) у взаємодії з іншими індивідами та/або спільнотами, а також із самим собою як іншим. Наведена констатація слугує аргументом на користь змістовного поєднання категорії особистості із категорією культури, що розуміється інтегровано із шерегом її відомих трактувань: як сукупність складових буття людей, що слугують носіями психокультурної пам’яті та осерддями соціально значущої творчості [10].

Висновком про те, що “термін “особистість” означає якість людини, що дозволяє їй бути відносно автономним та індивідуально своєрідним суб’єктом культури“ [9; 10], Г.О. Балл унормовує як психологічний науковий апарат відповідні узагальнення П. Бурдьє про загальнокультурну значущість габітусу. Передусім така значущість полягає у тому, що *габітус є центральним соціальним*

складником формування ідентичностей як індивідуального, так й колективного рівнів. Габітус функціонує як універсальна структура, осердя, матриця особистості на усіх фізичних, психофізичних, психічних та психологічних планах буття людини. Він також виконує соціально-інтегральну функцію: суб'єкти із схожими, подібними, гомогенними габітусами утворюють соціальні групи, класи, спільноти. І навпаки, суб'єкт, саме завдяки особливим генетичним механізмам розвитку габітусу, стимулюється актуальним соціальним довкіллям до змін свого габітусу, ідентичності, приведення їх до правил зовнішніх соціальних умов. Таким чином габітус здатний й змушений оновлюватися, передусім задля соціальної адаптації особистості до актуальних умов, що також відповідає механіці розвивальних трансформацій особистості.

У контексті вдосконалення методологічних засобів психологічної науки упредметнена адаптація Г.О. Баллом підходів П. Бурдьє стосовно зв'язку концептів габітусу та особистості розвиває підхід М.М. Рубінштейна, який більше ніж століття тому, визначав особистість як індивідуальну культуротворчу силу, або як її можливість [27]. А це переконує, що наукову прагматику формування і розвитку соціальної ролі дитини в умовах рольової гри у відповідні формоутворення дорослого, релевантно, прегнантно і переконливо розкрито саме теорією габітусу, що перебуває у засновках створеної у 1979 році теорії соціального простору П. Бурдьє. За цією теорією *соціальний простір існує у вигляді соціальних полів, чії учасники, маючи власні соціальні капітали та керуючись габітусами, виконують дії, котрі позиціонуються як екзистенційні практики* [47; 77; 145; 232].

О.М. Гарнець зміст габітусу розкриває через концепт “спосіб життя”. Дослідник пише, що спосіб життя особистості є характеристикою не стільки внутрішнього світу, скільки реального життєдіяльнісного практикування особистості. Поняття “спосіб життя” тут справді відображує актуальні характеристики особистості, а її психологічні потенціали розкриваються лише у тому, в якій мірі даній особистості вдається їх реалізувати, упредметити [159]. Загалом існує два основних види способу життя. *Перший спосіб* характеризується

високим ступенем узгодженості як різних за узагальненням рівнів диспозицій особистості, так і *високою злагодженістю суб'єктивних диспозицій і реальної діяльності та поведінки особистості*. Тут вся життєдіяльність виступає як самовираження особистості, її суб'єктивні устремління успішно втілюються у житті та діяльності. *Другий спосіб* – скоріш *обставинний*, коли особа не усвідомлює свого життєвого шляху як цілісності, свого образу життя, взаємопов'язаності в ньому різних видів ковальності, що спричиняє домінування над нею зовнішніх життєвих обставин. Людина ніби “пливе за течією життя” [Там само, с. 206].

Відтак соціальну сутність способу життя О. М. Гарнець пов'язує з тим, що суб'єктом такого способу виступають соціальні спільноти у сенсі їх “способу мислення”, їх суб'єктивних реакцій на об'єктивну дійсність у вигляді обумовлених цією реальністю концепцій життєзреалізування, життєвих програм, планів, сценаріїв, ціннісних орієнтацій та інтересів, а також стилю життя суб'єкта, для якого спосіб існування соціальної спільноти утворює важливу умову її життєдіяльності [Там само, с. 206-207].

Відомий український психолог Ю.М. Швалб динамічні аспекти розвитку габітусу розкриває через готовність індивіда до змінювання, що й становить ключову психологічну проблему [159; 200]. Він аргументує, що у власному суб'єктному практикуванні людина зазвичай стикається із тими випадками, коли у неї така готовність відсутня, і тому сама потреба змінювання постає як не вирішена особистісна, суто екзистенційна, проблема. Утворення життєвої ситуації такого значення об'єктивно розпочинається з певної події, а в суб'єктивному плані вона оформлюється через усвідомлення того нового *життєвого завдання, яке тепер суб'єкту належить вирішувати*. У часовому контексті оце “тепер-і-зараз” має виразну темпоральність, пролонгованість і тривалість. У вимірах і сценаріях життєвого шляху особистості кожна ситуація виникає і зникає як *форма суб'єктивного структурування зміненого внаслідок події життєвого середовища* каналами усвідомлення власного нового завдання

життєдіяльності в період усього терміну актуальності його вирішення [200, с. 24-25].

В українській психології узагальнення концепту і категорійного поняття “габітус” засереджуються у таких тезах [34; с. 5]:

1. В популярному сенсі габітус — зовнішній вигляд людини, включаючи і костюм.

2. У фізичній антропології габітус — сукупність морфологічних властивостей людини, тобто спостережувані і вимірювані характеристики зовнішнього вигляду (зовнішні дані).

3. В медицині габітус — сукупність зовнішніх ознак, що мають діагностичне значення.

4. Габітус, за висновуваннями П. Бурдьє, – це система стійких диспозицій, що піддаються перенесенню, яка, інтегруючи минулий досвід, функціонує в кожен момент як матриця сприйняття, розуміння і дій уможливорює досягнення нескінченно різноманітних цілей”. Формуючись у процесі діяльності, габітус утворює глибинний (імпліцитний) набір уявлень про світ і принципи породження і структуризації діяльності-практики, через що він характеризується як «історія, яка стала природою». Це поняття близьке до того, що називається “атитюд”, “менталітет”, “соціальний стереотип” [126; 214; 232; 339].

Виразне психологічне у змістовленні мають також узагальнювальні позиції наукових праць П. Бурдьє, що містять атрибутивні ознаки-характеристики концепту/категорії “габітус”.

Габітус [від *habere* (лат.) – мати] [27; 47; 77; 145]:

- генеративний принцип сталої поведінки людини;
- комплекс ментальних структур, якими люди сприймають соціальний світ і які є переважно продуктами інтеріоризації структур соціального світу;
- система стійких і трансльованих (переносимих) диспозицій, зорганізована структура, що схильна функціонувати і як структуруюча структура, тобто як принцип, що породжує й організує практики та уявлення, що можуть бути об’єктивно адаптованими до їх мети, проте не припускають усвідомленої

спрямованості на неї та неодмінного оволодіння важливими операціями щодо її досягнення.

Габітус є одночасно і системою набутих схем вироблення персоніфікованих практик та сукупність схем їх сприйняття та оцінювання як принципів класифікації та організуючих засад дії. В обох випадках ці операції оприявнюють/експлікують соціальну позицію, у якій габітус було сформовано. До того ж ментальні структури габітусу, якими люди сприймають соціум, є переважно продуктами інтеріоризації структур соціального світу.

Габітус – це *ансамбль диспозицій дії, мислення, оцінювання та відчуття*; характерна плерома рис, котрі набуває людина, диспозиції, які вона має, або іншою мовою, це ті психічні властивості, що результують факти присвоєння нею певних знань, окремого досвіду. Його змістовну якісну мозаїку утверджують у взаємодоповненні диспозиції діяння, мислення, оцінювання та відчуття [135]. Об'єктивно упорядковані габітуси жодною мірою не становлять продукт сліпого підпорядкування особи правилам соціального докільля. Навпаки, будучи колективно керованими, вони не є продуктом організуючого впливу виключно якогось зовнішнього диригента, але підпорядковуються внутрішнім системним утворенням особистості [44].

Габітус – це індивідуальний продукт онтогенезу суб'єкта, інкорпорації у певних умовах стану певної соціальної структури, зорганізованості глобального соціального простору [47; 77; 145]. Він є змінним продуктом історичного розвитку суб'єкта [77]. Екзис (від грецьк. *hexis* - досвідченість, навичка, спритність) – один із аспектів габітусу, що окреслює найбільш специфічні положення тіла: стійкі манери триматися, промовляти, ходити, а також відчувати і мислити. Окрім того, габітус як система моделей виробництва практик і як система моделей сприйняття та оцінювання практик, продукує екзистенційні схеми та уявлення, котрі піддаються класифікації та об'єктивній диференціації. Він завжди формує місце існування [*habitat*] через більш-менш адекватне соціальне використання особою або соціальною групою цього місця проживання [47; 77; 145; 232].

Саме завдяки *габітусу* та через нього людина, гомогенна соціальна група отримують світ здорового глузду, соціальний простір, котрий здається очевидним [77; 145].

Показово те, що *габітус* прагне забезпечити власну сталість та захиститися від змін за допомогою відбору, який він здійснює у потоці нової інформації. Так, при появі випадкової чи примусової інформації він відкидає ту, що здатна викликати сумніви у раніше опанований, і, зокрема, створює несприятливі умови для появи такої інформації. Через систематично здійснюваний вибір місць, подій, людей, яких можна відвідувати, *габітус* спонукає кожну особу сховатися від критики та критичної ревізії, забезпечуючи собі обійстя, до якого він найкраще пристосований, тобто прагне потрапляти у відносно стабільний універсум ситуацій, здатних зміцнити його диспозиції, пропонуючи найбільш сприятливий простір зростання для його продуктів.

Габітус намагається відтворитися відповідно до своєї внутрішньої логіки, стверджуючи свою автономію стосовно плинної ситуації (замість того, щоб як нежива матерія підкоритися навколишньому середовищу) [Там само]. Тому закономірно, що відтворення соціальних відносин засноване майже виключно на *габітусі* [89; 145], а він сам характеризує певний соціальний клас, гомогенну соціальну групу [77; 145; 232; 328]. Цю позицію розвиває у дослідженнях прекаріату Г. Стендінг, використовуючи висновок П. Бурдьє про те, що клас – це ще й *габітус*, середовище та спосіб життя, що визначають що можна робити, а що не можна, до чого треба прагнути, а до чого ні [232; 328].

П. Бурдьє, аналізуючи генезис *габітусу* зауважує, що суб'єктом стратегій є не свідомість, що у довільній формі визначає свої цілі, і не позасвідомий механізм, а *смысл гри* – ось метафора, якою варто постійно користуватися: *смысл* соціальної гри, практичний сенс, керований *габітусом*, визначаються вміннями того, щоб грати не лише за правилами, але також відповідно до неявних регулярностей гри, в яку люди задіюються із самого раннього дитинства [232].

Психологічний зміст *габітусу*, на нашу думку, суттєво уточнює диспозиційна теорія американського психолога Гордона Олпорта. Особливе місце

у ній займає концепція пропріуму, котрий розуміється як те утворення, що є послідовним, унікальним і центральним в особистості та охоплює всі ті її аспекти, які б сприяли формуванню почуття внутрішньої єдності. Отож пропріум аргументується у значенні сталості людини, передусім щодо її *диспозицій, намірів та перспективних цілей*. Він невід’ємний від психічного світу особи як єдиного цілого. Це організуюча й об’єднувальна сила, призначення якої полягає в формуванні унікальності людського життя [267; 342]. Якнайкраще зрозуміти зміст пропріуму можливо розглядаючи це явище у сенсі прикметника “присвоєне”. Пропріум охоплює ті аспекти особистості, що характерні і притаманні індивідуальному життю особи. Ці аспекти є унікальними для кожного з людей та об’єднують відносини, сприйняття і наміри [342, с. 199].

Структура пропріуму, за Г. Олпортом, складається із наступних компонентів та їх взаємозалежностей: 1) тілесне самовідчуття (body sense), 2) самоідентифікація (self-identity), 3) самооціювання (self-esteem), 4) саморозвиток (self-extension), 5) раціональне мислення (rational thinking), 6) образ самого себе, Я-образ (self-image), 7) самоспрямованість (proprie striving) та 8) самоусвідомлення (self-knowing). Об’єднувальним щодо усіх цих компонентів вважається *самоспрямованість*, що являє собою кінцеву стадію розвитку пропріуму, яка з’являється та активізується у підлітковому віці внаслідок пошуку особою власної ідентичності та передбачає спільне експериментування з однолітками для формування довготривалих зобов’язань. *У своїй відмінності від віку дитинства підлітковий період є особливо значущим як час, коли свідомі наміри та плани на майбутнє починають мотивувати особистість* [Там само, с. 199-201].

Диспозиції особи, як її стійкі характеристики, що передусім реалізують унікальний зміст її пропріуму, описують або визначають її поведінку в різноманітних ситуаціях і є властивими та унікально вираженими стосовно конкретної людини. Відомо, що Г. Олпортом диспозиції поділяються на три категорії за ступенем їх впливу на поведінку особи, якій вони притаманні: 1) *кардинальні диспозиції* (або кардинальні риси, cardinal dispositions/traits) –

диспозиції, що визначають екзистенційні мотиви особи; такі диспозиції настільки вагомі (наприклад, жага влади), що впливають практично на будь-яку її поведінку; 2) *центральні диспозиції* (або центральні риси, *central dispositions/traits*), такі, скажімо, як дружелюбність, є менш мотиваційно визначальними порівняно з кардинальними диспозиціями, але, незважаючи на це, достатньо впливовими і такими, що легко ідентифікуються; 3) *вторинні диспозиції* (або вторинні риси, *secondary dispositions/traits*), такі як схильність завжди утримувати порядок на робочому місці, набагато більш вузькі й специфічні стосовно життєвих ситуацій й більше схожі на побутові звички, аніж на екзистенційні інтенції суб'єкта, якими є його кардинальні й центральні диспозиції [258; 322]. Для нас очевидно те, що кардинальні і центральні диспозиції стосуються передусім афективно-мотиваційної сфери життєдіяльності особи, вторинні диспозиції – її операційно-технічній стороні.

Наведене дозволяє сформулювати наступне методологічне узагальнення: саме концепт диспозиції змістовно поєднує теорію габітусу П. Бурдьє і теорію пропріуму Г. Олпорта у тому контексті, що пропріум психологічно позначає сутнісне й динамічне узмістовлення габітусу. З іншого боку габітус, своєю чергою, є структурно-функціональним оформленням, корпусом, “тілом” пропріуму.

В сучасному полідисциплінарному науковому дискурсі потужно розвиваються підходи і погляди, що інтегрують набуті знання про габітус і стиль життя [213; 216; 286; 295; 316; 353; 358].

Розпочатий Альфредом Адлером (1870-1937) психологічний дискурс стилю життя, як характерного для індивіда способу подолання або компенсації почуття екзистенційної невизначеності, сформував сучасне узмістовлення поняття “стиль життя” (англ. *Lifestyle*): типовий спосіб або стиль життя, характерний для індивіда чи групи, що виражається в поведінці, ставленні, інтересах та інших факторах, що вперше засвоюється в дитинстві, коли ключовими факторами формування і розвитку є генетична обдарованість (*genetic endowment*), виховання (*upbringing*) та

міжособистісні стосунки в родині (interpersonal relations within the family) [216, с. 536].

Шерег науковців позиціонують концепцію габітусу у розумінні П'єра Бурдьє як засадничу методологічну основу дослідження проблематики стилю життя у контексті конструювання здорового образу життєдіяльності у його індивідуальній та колективній перспективі, стійких і тривалих формах.

С. Вільямс, досліджуючи на концептуальних засадах габітусу та тілесного гексису (bodily hexis) проблематику взаємозв'язків соціального класу, здоров'я і способу життя, приходить до висновку про очевидність методологічних переваг підходу П. Бурдьє [358]. Важливим здобутком цього наукового достойника з означеної проблематики С. Вільямс вважає спробу віднайти та сформулювати загальну структуру соціального “простору стилів життя”. Причому, за висновками дослідника, П. Бурдьє тілесну, фізичну складову габітусу сприймає зовсім не метафорично, а безпосередньо як фізично та функціонально уявленний тілесний гексис, що у контексті соціального простору виступає як фундаментальний чинник перманентної і систематичної боротьби за визнання та визначення, а також за контроль над тілами (bodies) й практиками (practices) в межах різних соціальних полів, що разом складають соціальний простір способів життя людини.

За висновками С. Вільямса концепція габітусу відіграє вирішальну пояснювальну та посередницьку роль не лише у поясненні логіки, тривалості, довільності чи мимовільності соціальних практик, а й у дискурсі подолання розриву між структурою та агентністю як власне габітусу, так і його компонентів. Згідно з підходом П. Бурдьє та подальшою аргументацією С. Вільямса, більша частина повсякденного життя особою сприймається як очевидне й належне і організовується відповідно до практичної, багато в чому ситуативної й мимовільної логіки, яку суб'єкт усвідомлює як правило нечітко, якщо взагалі довільно усвідомлює. Така закономірність – зауважує П. Бурдьє та аргументує С. Вільямс – ґрунтується на тому, що те, що роблять люди, має більше значення, аніж те, про що вони знають, що усвідомлюють [Там само].

Л. Вакуант узагальнює актуальні підходи до пізнання поліфеномену габітусу та обґрунтовує його сутність, зміст і функціональність як “соціальну здатність, формування і розвиток якої залежить від часу, місця, розподілу і впливу влади, і яка обґрунтовує відмінні стилі життя людей (life styles) і може бути перенесена у різні сфери їх життєдіяльнісного практикування” [353, с. 316-317].

За узагальненнями Г. Шاپіро поняття габітусу є ключовим елементом соціогуманітарної теорії П’єра Бурдьє, оскільки воно обґрунтовує його авторську концепцію дії так само, як і уявлення про сприйняття світу. Дослідниця акцентує, що “габітус лежить в основі сучасного аналізу соціальних відносин і способу життя, які структурують соціальний простір особистості” [316, с. 486].

Дж. Амбрасат та співавтори обґрунтовують габітус як модель смислотворення на індивідуальному та груповому рівні і пропонують наукову концептуалізацію габітуальних засобів і механізмів індивідуальної та групової ідентичності [213]. Вихідним положенням дослідження науковцями обирається розуміння габітусу як соціально стратифікованої моделі сприйняття, класифікації і мислення, що генетично і регулятивно впливає на формування, розвиток і практикування людиною чи соціальною групою специфічних способів життя (specific lifestyles) (Там само).

Автори аргументовано доводять, що завдяки й через значення зв’язки з-поміж різними способами життя та моделями смислотворення систематично варіюються в різних категоріях способу життя і відображають стратифікаційну позицію суб’єктів. Індивіди, які демонструють спільний спосіб життя також поділяють моделі смислотворення щодо широкого спектру соціальних явищ та їх концептуальних узагальнень. Такі моделі смислотворення, за висновками авторів, доцільно розуміти як аспекти та виміри габітусу людини, що можливо аналізувати та оцінювати за допомогою методу семантичного диференціалу.

Дослідження Дж. Амбрасат та співавторів підтримує висновки про залежність індивідуального сприймання та оцінювання від позиції людини або групи у стратифікованому суспільстві, їх об’єктивних умов життя і можливостей доступу до матеріальних і символічних ресурсів. Істотною вважається

закономірність, що люди сприймають і оцінюють соціальний світ на базовому і значною мірою дорефлексивному рівні. Тому результати дослідження, на думку авторів, дозволяють припускати, що базові моделі смислотворення є генетичними в тому сенсі, що вони призводять до “класово-специфічного” способу життя (“class-specific” lifestyles) [Там само].

Концепція габітусу також залучена для виявлення напруженостей (tensions), що лежать в основі структур, що перешкоджають перебігу процесів вітакультурної та саногенної життєдіяльності людини [286].

Результати досліджень С. Моллборн, Е. Лоуренс та П. Крюгер уточнюють парадигму габітусу у контексті формування і розвитку здорового способу життя у процесі соціалізації дітей та юнацтва [295]. За висновками науковців стиль життя тривалий час є фундаментальним аспектом соціальної нерівності, який ґрунтується на індивідуальній поведінці та групових відмінностях. Конструкт здорового способу життя (health lifestyle construct) є важливим для розуміння соціальної нерівності та здорової поведінки, водночас існує виразний дефіцит досліджень щодо закономірностей розвитку здорового способу життя у період від раннього дитинства до початку шкільного навчання, особливостей впливу батьків. Дослідниками наголошується, що розвиток здорового способу життя не завжди є цілеспрямованим. Як і спосіб життя дорослих, спосіб життя дітей не завжди формується свідомо, включно батьками або самими дітьми, оскільки здорова поведінка стає втіленим аспектом індивідуального габітусу та габітуальних особливостей найближчого соціального оточення. При цьому рання поведінка дітей щодо особистого здоров'я з великою вірогідністю формує її більш пізні інваріанти і залежить від розвитку габітусу. Також дослідження засвідчує, що батьківські зразки-моделі ризикованої, нездорової поведінки виступають як практики виховання (parenting practices) та є чіткими предикторами перспектив відповідного способу життя дітей. Проблеми габітуального розвитку у контексті стилю життя також мають соціально-економічні та політичні наслідки, адже рівень розбіжностей у здоровому способі життя може викликати ускладнення у всіх сферах соціальної взаємодії. Тому соціальні системи і програми мають бути

зосереджені на модифікації єдиної поведінки щодо здоров'я, такої як фізична активність, і мати більш широкий діапазон, який охоплює різноманітні моделі здорової поведінки та визначає можливі профілі ризику та соціальні контексти такого ризику. С. Маллборн, Е. Лоуренс та П. Крюгер акцентують, що найбільш раннє втручання щодо забезпечення здорового способу життя може окупитися протягом усього життєвого шляху як для політичних та соціально-економічних досягнень, так і для здоров'я людської популяції [295].

Авторський аналіз свідчить, що наведені узагальнення про генетичний розвиток габітусу багато в чому збігаються із психологічними закономірностями особистісного розвитку людини, що були верифіковано запропоновані С.Л. Рубінштейном, Й. Гейзінгою, В.А. Роменцем, Е. Берном, П.П. Горностаєм та іншими дослідниками гри як соціального і культурного явища.

Й. Гейзінга з посиланням на дослідження Б. Малиновського обстоює думку, що поведінка тих, кому первісне суспільство приписує надприродні властивості, часто може бути найкраще визначено як *“гра відповідно до ролі”* [44, с. 31-32]. Описуючи початкову основу, яка надає грі її сутності, він зауважує: “гра як така виходить за межі чисто фізичної або чисто біологічної діяльності. Гра — це значуща функція, себто вона має певне значення, смисл. У грі “розігрується” щось таке, що перевищує безпосередні життєві потреби й надає ось цій дії певного смислу. Всяка гра щось та означає. Коли той активний принцип, що становить сутність гри, ми назвемо «інстинктом», цим ми не пояснимо нічого; коли ж назвемо «духом» чи «волею», то припустимося перебільшення. Хоч би як ми визначали той принцип, уже сам факт, що гра має значущість, указує: в самій природі гри є щось нематеріальне” [Там само, с. 7].

На наше переконання зміст феномену габітусу претендує на позицію такої “нематеріальної стихії”, щонайперше у її *афективно-мотиваційній та операційно-технічній складових*. Ґрунтуючись на узагальненнях Й. Гейзінги, габітус може сприйматися як *універсальна психодинамічна структура суб’єкта*, яка є його фундаментальним “облаштунком” для участі у соціальній конкуренції. При цьому функція гри в її вищих формах “здебільшого може бути виведена з

двох найголовніших аспектів, у яких вона виявляється. Гра — це *змагання за щось-небудь*, або ж *представлення чого-небудь*. Обидві ці функції легко поєднуються таким чином, що гра становить змагання за щось або ж стає змаганням, хто краще за інших щось представить” [Там само, с. 20].

Й. Гейзінга називає гру “*вродженою функцією людини*”, завдяки якій здійснюється її прагнення “до вищого, незалежно від того, чи є це прагнення вищої земної слави і переваги, або ж це прагнення подолання всього земного” [44]. Отож вважаємо доцільним та релевантним висновок, що габітус суб’єкта забезпечує реалізацію ним соціальної гри – онтологічної функції людини.

Існують об’єктивні підстави сприймати габітус суб’єкта як центральне осердя його психічної організації включно й у діахронії його онтогенетичного розитку як одночасного перебування у двох вимірах – операційно можливого та актуально ідеального, тобто як ситуаційно актуального психодинамічного стану *hic et nunc*. Адже, як зауважував Л.С. Виготський, наш досвід зосереджується поміж двома порогами і ми бачимо лише маленький відрізок світу; наші почуття дають нам світ у важливих для нас витягах, випинах. Усередині порогів вони знову відзначають не все різноманіття застосувань, а переводять знову через нові пороги. Свідомість ніби стрибками прямує за природою, з пропусками, пробілами. Психіка обирає стійкі осередки дійсності серед загального руху. Вона є органом відбору, ситом, що проціджує світ і змінює його так, щоб можна було діяти, суб’єктивно змінювати дійсність на користь організму [135; 270; 316; 328; 329].

На підтримку рольових пріоритетів онтогенетичного розитку людини, генетичного зв’язку соціальної ролі із становленням її характеру, передусім як поверхневого, ситуативно-поведінкового інтеракційного прояву габітусу, зауважимо, що саме із соціальної ролі створюється низка характерологічних властивостей і зв’язків особи як світу суб’єктивності.

Водночас П. Бурдьє авторською концепцією габітусу йде далі більшості дослідників, які обстоюють усталені універсальні соціально, передусім вчинково, обумовлені новоутворення особистості. Він створює безупинну динамічну спіраль

ускладнення побудови і змісту габітусу, збільшення його функціональних можливостей внаслідок соціальної взаємодії людини із довкіллям (див. рис. 2.1).

При цьому кожна психологічна функція як окремий спосіб діяльності, будь-яка особлива форма поведінки, специфічно людська форма діяння є похідною від чогось як величина, що змінюється залежно від зміни іншої величини. Цим висновком фіксується загальна механіка процесу функціонального розвитку габітусу людини, що також незалежно відповідає результатам, що були отримані П. Бурдьє (див. рис. 2.2).

1 – габітус як СИТУАЦІЯ:

діапазон від формування у ситуаціях раннього дитинства, що утворюються для маніпулювання/заміщення предметами (іграшками), сюжетної імітації та освоєння ролей референтних дорослих

до

унікальних ситуацій (включно невизначеності), коли за власною ініціативою чи вимушено доросла людина створює нову роль на основі синтезу усіх раніше привласнених рольових моделей

2 – габітус як ПРОГРАМА:

від програм предметної гри, сюжетно-рольової гри та імпринтингу періоду дитинства із домінуванням аспектів пристосування

до

програм творчого та ініціативного перетворення дійсності на основі формування і розвитку афективно-мотиваційних та операційно-технічних аспектів життєдіяльності суб'єкта

4 – габітус як ДОСВІД У РОЗВИТКУ:

відігрової рефлексії, імпринтингового відображення дитиною актуальних умов для прямого наслідування імітації нею соціальних взірців

до

складного рефлексивного досвіду, що забезпечує здатність суб'єкта активно і творчо формувати місце існування [habitat], перетворювати дійсність відповідно до власних настанов, моделей і програм

3 – габітус як СОЦІАЛЬНА ДІЯ:

від предметно-маніпулятивних та сюжетно-рольових праксисів раннього дитинства для копіювання та освоєння інкорпорації дій взірців життєдіяльності

до

свідомого творчого перетворення дійсності шляхом реалізації прагматичних диспозицій, що породжуються як соціальним довкіллям, так й власними інтенціями і здібностями суб'єкта



Рис. 2.2 Онтогенетична психологічна динаміка формування і розвитку габітусу як універсальної матричної психодинамічної структури суб'єкта.

Таким чином концепт і категоріальне поняття “*габітус*” цілком обгрунтовано претендує на статус *психологічного осердя індивіда, результуючого наслідку інтеріоризації ним соціальних ролей, рольових моделей*, що у процесі соціалізації приймаються та привласнюються суб’єктом.

У рамках функціонального системогенетичного підходу (П.К. Анохін, Е. Ласло) габітус суб’єкта від моменту його народження постійно знаходиться у центрі загальної архітектоніки та активності функціональної системи людини. Причому в ранньому дитинстві, на етапі свого формування, габітус (головно через його спочатку фактичну відсутність) являє собою одночасно: а) базовий системотвірний фактор, б) інтегральний вузловий психокультурний регулятивний механізм, в) домінуючий акцептор/модель/образ/зразок результату дії на всьому діапазоні актуальних ситуацій дитинства.

Також для нас очевидно, що *психологічний зміст габітусу відповідає системі значимих ролей*, привласнених рольових моделей та являє собою *соціальний атом особистості*, який розвивається протягом життя людини і руйнування якого, як зазначає П.П. Горностай, є вкрай небезпечним для неї [48].

За умов вітакультурного/екологічного/саногенного розвитку дитини габітус поступово перетворюється на саме ядро такої активності й психічної організації, поєднуючи собою передусім афективно-мотиваційні аспекти, мотивацію у теоріях П.К. Анохіна та В.А. Роменця, операційно-технічні сегменти (індивідуальний досвід суб’єкта (П.К. Анохін) і побудову акту взаємодії людини в актуальних ситуативних аферентаціях (В.А. Роменець). Тому з плином часу габітус особи проходить стадію формування й набуває статусу базового/матричного системоутворювального атрибуту та провідного екзистенційного конструкту її особистісної і соціальної динаміки.

У соціальних інтеракціях суб’єкта габітус оприявнює себе прагматично спрямованою, постійно активною експлікацією освоєних соціальних ролей, асимільованих людиною протягом усього часу, що передує актуальній ситуації. Як однаковий для кожного індивіда за своєю структурною побудовою

(архітектонікою), універсальний за структурою дії (праксистомі, але унікальний за наповненням/змістом дії (субстратом), габітус, тим не менше, має свій соціальний діапазон таких експлікацій, що за висновками науковців є суспільно унормованими.

Канадський психолог і психіатр, автор оригінальної концепції гри у транзакційному аналізі Ерик Берн (1910-1970) виокремлює три рольові моделі, метаролі поведінки людини, що у рамках його методологічних настановлень, вичерпно оприявнюють будь-які інші, похідні, але соціально усталені та суспільно атрибутивні рольові моделі. Це рівень метаролей Батька, Дорослого і Дитини [16]. Виходячи із опису цього науковця стає очевидним, що у формі наведених метаролей (автор називає їх “наборами шаблонів поведінки”, “психологічними реальностями”) постають три окремі непересічні репрезентативні модуси габітусу. Пропонований технологічний репертуар засновано на тому, що кожен індивід, який у спільноті, спілкуванні з іншими кожного даного моменту виявляє батьківський, дорослий або дитячий стан свого Его, і що суб’єкти можуть переходити, з різною мірою легкості, від одного з цих станів до іншого. Тріада метаролей Берна має свою генеалогію, зміст якої відповідає наведеним раніше закономірностям формування і розвитку габітусу [Там само].

Надійну полідисциплінарну та психологічну перспективу для габітусу як інтегрованого осердя асимільованих рольових моделей та системоутворювального базису ігрового/екзистенційного моделювання суб’єкта становить здобуток математичної теорії ігор – наукової дисципліни, що має виразний трансдисциплінарний аспект [83; 93; 141; 230; 242; 299; 304 та ін.]. Психологічні закономірності використання здобутків цієї теорії нами обґрунтовано раніше (1.3). Позаяк її загальний корпус має чітку і виразну онтологічну організацію, використовує елементом свого наукового апарату концепт ролі, вважається за доцільне безпосередньо адаптувати і використовувати як науково-психологічні рольові концепти теорії ігор “агент”, “принципал” і “гравець без квитка” [242; 274]. Наведена рольова тріада функціонально, гармонійно та онтологічно

узгоджується зі всім комплексом концептів/категорій “габітус”, “ігрова роль”, “рольова модель”, включно й похідних теоретико-прикладних моделей Е. Берна та його наукової школи. Також ця тріада має потужні пояснювальні перспективи з приводу того, ЯК організується поведінка людини за різних актуальних для неї ситуацій (аферентацій обстановки). Адже очевидним виглядає те, що кожною із наведених моделей поведінки можливо аргументовано пояснити будь-який реальний життєвий сюжет конкретної людини.

Використання наукового апарату і трансдисциплінарної методології теорії ігор стосовно висвітлення рольових моделей дозволяє адаптувати у психологічному дослідницькому контурі профільні здобутки соціології. Зокрема, результати розробок з проблематики прекаріату британського економіста і соціолога Г. Стендінга у призмі рольового і відтак габітуального підходу набувають виразного психологічного, онтогенетичного змісту. В такому дискурсі першим, хто почав вивчати прекаріат й запропонував під цим поняттям розуміти нестабільний, незахищений суспільний прошарок був П. Бурдьє [232; 328].

Генезис прекаріату як соціального класу та окремої модальності габітусу Г. Стендінг передусім пов’язує із дефіцитарністю за наповненням екзистенційно-ефективних рольових, передусім батьківських, моделей. Науковець пояснює це тим, що коли такі рольові моделі не набувають належного потенціалу та відповідного впливу або втрачають свою дію, людина скочується у прекаріат через системний дефіцит самостійності та здатності до розвитку. Також важливий ризик та особливість прекреатизації полягає у тому, що ці люди живуть сьогоdnішнім днем (що загрожує масовою нездатністю мислити в довгостроковій перспективі), оскільки шанси кар’єрного зростання чи професійного вдосконалення для них дуже малі, що лише посилює й без того критично малі уявлення прекаріату про ефективні засоби життєдільності, про те, що це за засоби та де їх шукати [328]. Цей висновок Г. Стендінга самодостатньо обґрунтовує й наповнює прагматичним змістом висновок представників діяльнісного напрямку у психології про те, що *гра розвивається нестільки навколо операційної сторони, скільки навколо мотиваційної та смислової сфери діяльності людей*, що вказує на

пріоритет суб'єктного афективно-мотиваційного, сенсового аспекту (Л.С. Виготський, А. Бандура, В.А. Роменець, Д.Б. Ельконін, А.А. Фурман та ін.) у функціональній взаємодії людини в актуальних ситуативних аферентаціях.

Сутність і закономірності формування і розвитку габітусу людини, його взаємозв'язок із процесами соціалізації суб'єкта, зокрема із впливом референтних рольових моделей, суто рольова природа габітусу і наведені приклади його формоутворень виразно підтверджують, що *закономірності рольової гри дитини та ігрового моделювання дорослого* (що власне є інваріативними, таксономічними модальностями, а не окремими феноменами) мають екзистенційно універсальну сутність, зміст, атрибути і функції. *Гра – це передусім продуктивна життєдіяльна програма суб'єкта будь-якого періоду його життя, починаючи з періоду актуалізації рольової гри. Це означає, що гра у генезисі габітусу через феномен рольової моделі постає як атрибутивний стадіальний механізм екзистенції людини у її життєвому розвитку.* Гра актуальна від початку такого розвитку, коли поведінка дорослих, характер їх відносин між собою, способи їх дій із предметами стають для дитини зразком для відтворення. Дорослий, його манери та дії є домінуючим предметом наслідування нащадком. Це знаходить своє вираження у тому, що до кінця раннього дитинства виникає рольова гра, у процесі якої дитина починає впізнавати у своїх діях дії дорослих людей, ототожнювати свою активність з діями дорослих, називати на цій підставі себе ім'ям дорослої людини [135]. Тому *майбутній зрілий габітус дорослого спочатку має вигляд асимільованих дитиною авторитетних ролей*, корисність яких вона сприймає інстинктивно, через соціальний імпринтинг і передусім через те, що їй цікаво повторювати зовнішні моделі, приємно відчувати себе подібною тому, що її захоплює і робить вправною у такій імітації. Із вказаної асиміляції цікавого через усе більш вправні імітаційні спроби у дитячій грі, з одного боку, завдяки рольовій дії відбувається трансляція й опанування етичними нормами, з іншого – формування самого механізму особистісної поведінки, тобто механізму підпорядкування своєї поведінки образу, даному в ідеальній формі, у вигляді уявлення [135; 173]. Така імпринтинг-гра в імітацію не завершується дитинством,

адже соціальні механізми впливу референтних рольових моделей (селебритіз, зразки успішної професійної кар'єри тощо) спокушають та спонукають дорослу особу до їх наслідування усе життя, позаяк рольова гра завжди пов'язана з конфліктом, у який вступають мотив виконання взятої на себе ролі та всілякі безпосередні спонукання, що виникають у процесі соціальної гри.

Роль, що повторюється або моделюється в ігровій ситуації, створює сприятливі умови для дотримання правил, підпорядкування безпосередніх спонукань та швидкоплинних бажань вищим мотивам особистості. Це становить основу репрезентації та розвитку габітусу в актуальних умовах, коли через складний моральний вибір суб'єкт має дотримуватися простих, приємних, проте підступних засобів, що часто позбавляють його унікальної ідентичності, або обирати нелегкий, але цікавий, складний, хоча корисний, інваріант учинкової реалізації взаємопрониклих ліній особистісного та всезагального, передусім вітакультурного та екологічного суспільного розвитку.

Проте, якщо дитина діє безпосередньо, тобто між ситуацією та дією немає проміжних особистісно-мотиваційних ланок, то дорослий, особливо у ситуаціях, коли він на засадах складного морального вибору *вимушений створювати, синтезувати нову роль*, персонально збагачуючи суспільний розвиток й удосконалює свій габітус, роблячи його більш гнучким, потужним та універсальним. Цей процес розпочинається у ранньому дитинстві, коли соціальні відносини для людей вперше осягаються дитиною у грі, і не завершується доти, доки вона дорослою суб'єктно зберігає і розвиває власний *габітус*, свою спроможність до вчинку через реалізацію ігрової, щонайперше за своїм алгоритмом, програми. Тому доцільно докорінно ревізувати поширене, таке, що претендує на канонічність, а насправді застаріле, уявлення про те, що гра – це діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньо утилітарного діяння, що полягає в активному відтворенні будь-якого життєвого явища в цілому або частково поза його реальною практичною настановою. Який би виправданий вигляд не мав цей традиційний концепт, його має бути переглянуто стосовно того, що *гра – не лише різновид суспільного*

практикування, а й універсальна онтофеноменальна форма та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта, що іманентно регулює таке життєздійснення за будь-яких умов. Пропоноване нами уточнення гармонізує та урівноважує культурний статус гри, змістовно і функціонально об'єднує підходи до її вивчення, з проблеми наукового пізнання перетворює на його атрибут. Наведене істотно розвиває і доповнює означені у першому розділі класичні висновки шерегу авторитетних досліджень про тренувальну і колективістську роль гри. Гра постає як фундаментальна культуротворча й соціально інтегруюча функція особи і суспільства, засіб забезпечення соціального балансу із збереженням імпульсу розвитку як універсальна школа особистісної моральності, себто не моралі в уяві, а моралі в дії. Наведені процеси іманентно, функціонально й атрибутивно забезпечуються габітусом – особливим психологічним утворенням і центральним концептом життєдіяльності суб'єкта, сутність якого пропонуємо узагальнити наступним змістом.

У дискурсі перспективної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності габітус – це:

1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психологічне осердя суб'єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації;

2) принцип, який породжує практики і який підлягає буттєвій логіці невизначеності, властивій повсякденню життєдіяльності суб'єкта;

3) атрибутивний системотвірний агентний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як особистісної і соціальної динаміки людини та програмної основи її ковітальної інтерсуб'єктивної взаємодії;

4) хронологічно і таксономічно впорядкована множина *диспозицій* 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 уможливлює аналіз внутрішнього світу особи (ментальних репрезентацій) і його діяльнісний, поведінковий план (діяльнісні емпіричні репрезентації).

2.4. Психологічна мозаїка репрезентацій габітусу людини

Функціоналізм габітусу суб'єкта життєдіяльності у дослідницькому дискурсі формування та функціонування ігрового моделювання в умовах невизначеності потребує виявлення відповідного психологічного механізму та складових такого механізму.

Концептуальними атрибутами наведеного авторського дискурсу обрано прагматичний синтез тріади універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності людини, феноменів – *гри, моделювання і репрезентації*. Аналіз імплікативної взаємодії наведених психосоціальних явищ уможливлює досягнення мети дослідження. Водночас пріоритетне значення надається аналізу *репрезентації* як атрибуту ігрового моделювання життєдіяльності людини і класифікації репрезентацій, здійснюваних у форматі ігрового моделювання.

Початковою вихідною позицією вважаємо такі загальні визначення. В англійській мові репрезентація (англ. representation): 1) акт подання когось або чогось конкретного; 2) щось таке, що показує або описує щось; 3) факт наявності представників, які будуть говорити або голосувати за когось чи від імені когось; 4) офіційні заяви, що адресуються суб'єкту владних повноважень, особливо для того, щоби висловити власну думку або протест [305, с. 1082]. Ментальні репрезентації як перцептивні схеми надають уявні шаблони, які дозволяють людині класифікувати та ідентифікувати сенсорну інформацію, отриману в будь-який спосіб [307, с. 154]. Один з варіантів репрезентаційної теорії психіки як засадничий розглядає поняття “*ментальна модель*”, зміст якої становить *репрезентація, котра стосується можливого розвитку подій за певних початкових умов* [272]. За висновками американського психолога Дж. Брунера (J. S. Bruner) репрезентативність – це здатність представляти, описувати зовнішню

дійсність [63, с. 56].

Сучасні дослідження явища репрезентації ґрунтуються на здобутках теорій ментальних моделей (Theory of Mental Models, TMM) [272] і соціальних репрезентацій [63; 116; 298]. Перша постулює таку тезу: люди створюють “невеликого масштабу” репрезентації власної реальності та використовують їх для міркування, вироблення рішень або побудови очікувань. *Такі моделі повинні відображати структуру того, що вони репрезентують.* У контексті дедуктивного мислення ТММ стверджує, що обопільно як успіхи, так й помилки продуктивної людської дедукції, можна пояснити на основі того, як індивіди створюють *ментальні моделі* та розуміння обмежень їх здатності продукувати такі моделі [272]. Збагачуючи репрезентаційну концепцію Д. Кірш (D. Kirsh) пояснює механізм ментальної репрезентації тим, що люди для здобування, виокремлення, розуміння сенсу власної життєдіяльності, формулювання висновків, розширення поля розуміння репрезентацій, переранжують їх, конструюють на їх основі умовиводи й програми дій (акцептори результатів дії), порівнюють й перероблюють їхній зміст, маніпулюють ними [277]. Іншими словами *люди завжди моделюють реальність.*

У засновках психологічного дискурсу репрезентації перебувають фундаментальні узагальнення Ж. Піаже (1896-1980) відносно генези пізнавального мислення людини. Цей процес дослідником пов’язувався з розвитком *символічної функції*, а уява розглядалась як особлива форма *репрезентативного мислення*, яка дає змогу дитині передбачати зміни навколишньої дійсності [308]. Скажімо М. Тамм (M. Tamm) проводить власне дослідження репрезентацій як семіотичної функції свідомості саме на здобутках теорії Ж. Піаже та Л. Виготського [336]. Також одним із вагомих досягнень Ж. Піаже М. Тамм вважає відкриття об’єднуючого символічного характеру таких різних видів діяльності, як *малювання, символічна гра, імітація, мова та розумові образи*. Ж. Піаже приписує цю поведінку семіотичній функції, що з’являється на початку доопераційної стадії розвитку інтелекту людини, породжує уявлення як “символічне” і полягає в здатності представляти і репрезентувати речі за

допомогою символів (означників, імен) [Там само, с. 13]. Відповідний *ментальний образ-модель* – це *неспецифічний символ*, що виконує семіотичну, тобто інформаційну, пізнавальну та організаційну, відносно свідомості, функцію [336].

Грунтовну розвідку проблематики як *внутрішніх ментальних репрезентацій*, так й *зовнішніх (external – англ., уявлених, фактичних, діяльнісних) репрезентацій* здійснив британський культуролог Стюарт Халл (S. Hall) (1932-2014) [261; 262]. Він вважав питання значення, мови та репрезентацій “першим елементом кругообігу культури”, що забезпечує прихильникам якоїсь однієї культури ділитися наборами концепцій, образів та ідей, які дозволяють їм думати й відчувати світ, й отже, інтерпретувати світ, приблизно подібним чином [262, с. 4].

С Халл зауважує, що мислення та почуття самі по собі є “системами репрезентації”, у яких наші поняття, образи та емоції постають для упредметнення (stand for) чи, іншою мовою, репрезентують у нашому розумовому житті речі, які є, або можуть бути, “там” у світі [Там само]. Переходи між інтеріоризованими внутрішніми ментальними репрезентаціями та екстеріоризованими (зовнішніми, фактичними, діяльнісними) репрезентаціями дослідник ґрунтує на підставі того, що: 1) практикою позначення є мова, 2) будь-яка репрезентативна система, функції якої можна вважати робочими, відповідає принципам *репрезентації через мову*, причому незалежно від вербалізації змісту (лексеми), або ж подання окремого змісту у якійсь іншій формі (фотографія, музичні ноти, виставка, експозиція музею, банери спортивних змагань, написи і символи на обличчях уболювальників тощо) [261]. Таким чином за результатами досліджень С Халла у центрі процесу вироблення значень у лоні культури перебувають *дві комплементарні системи репрезентацій*. Перша – *система інтеріоризованих репрезентацій (внутрішні ментальні репрезентації)*, яка забезпечує людині змогу надавати світу сенс через побудову набору відповідностей або ланцюжка еквівалентностей поміж речами — люди, предмети, події, абстрактні ідеї тощо — і нашої системи понять, наших

концептуальних карт Друга – система зовнішніх (*external*, унаявлених, діяльнісних) репрезентацій, що узалежнена від побудови набору відповідностей поміж нашою концептуальною картою та набором знаків, розташованих або організованих різними мовами, які позначають або представляють такі концепти [Там само, с. 19]. Згідно із висновками С Халла відношення між речами, подіями, поняттями і знаками узасаднюють створення значень у мові. Процес, який пов'язує ці три елементи разом - це те, що дефініціюється як “репрезентація” [261; 262].

На неподільному імплікативному зв'язку соціальних репрезентацій з психологічною сферою людини (у розумінні, скажімо, Ю.Д. Прилюка) як *внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини* [123] у власній концепції ментального лексикону (*mental lexicon*) наголошує П. Бонін (P. Bonin) [231]. Цей дослідник обстоює тезу, що *ментальний лексикон* людини містить різні типи репрезентацій, а саме фонологічний, семантичний, морфологічний та орфографічний. І це істотно посилює і розвиває наведену концепцію С. Халла про дві системи репрезентацій життєдіяльності людини.

Ф. Тойошима (F. Toyoshima), А. Бартон (A. Barton) та О. Грен'є (O. Grenier) у розвиток започаткованої дослідженнями М. Братман (M. Bratman) концепції BDI-сутностей (англ. BDI-entities), якими є переконання (Belief), бажання (Desire) та інтенції (Intention), досліджують явище *ментальної репрезентації* в оптиці онтологічної побудови ментальності та діяльності людини [345]. Тріада BDI-сутностей, за висновками цих дослідників, має системотвірне значення для організації діяльності особи позаяк *переконання та бажання мають бінарну реалізацію – внутрішню диспозиційну та зовнішню діяльнісну* [Там само]. Предметне поле тут становить інтенція, яка, на відміну від переконань і бажань, є схильністю до цілеспрямованої практичної дії, у процесі якої останні взаємодіють і BDI-тріада реалізується у зовнішню репрезентацію, вчинок, акт життєдіяльності.

Ментальна репрезентація, за висновками Дж. Смортчкової (J. Smortchkova), К. Долеги (K. Dolega) та Е. Шліхт (T. Schlicht), є *фундаментальною теоретичною міждисциплінарною конструкцією* у дослідженнях когнітивної сфери людини,

завдяки якій у психології та суміжних наукових галузях відбувся “когнітивний поворот” [325]. Це явище визначає перебіг ключових когнітивних процесів, таких як сприймання, руховий контроль та мислення. Воно має *онтологічний статус (ontological status)*, тому й суттєво уточнює і гармонізує розмаїття обчислювальних моделей мозку й розуму людини. Водночас дослідники вказують на проблему відсутності загальноприйнятого наукового опису та характеристики феномену ментальної репрезентації [Там само].

У низці досліджень явища репрезентації С. Тейлор (S. Taylor) актуалізує проблему того, чи можлива натуралізація ментальних сутностей, й, відповідно, чи є виправданим обрання ментальної репрезентації як постулату когнітивних наук. Свою позитивну відповідь цей дослідник обґрунтовує на засадах методології когнітивного інструменталізму. Він пропонує новий спосіб мислення про ментальні репрезентації, який за змістом відповідає онтологічному [337].

Ф. Тойошима та А. Бартон окремим дослідженням підтримують й розвивають тематичний дискурс про онтологічний статус ментальних репрезентацій [346]. Їхній проєкт має на меті формулювання фундаменту для побудови онтології ментальних репрезентацій (*ontology of mental representation*), на ґрунті їх *можливостей для фізичного уявлення у вигляді фактів реальності*. Засновком проєкту автори обирають *методологію онтологічного моделювання, зокрема логіка створення базової формальної онтології (Basic Formal Ontology)*.

У дискурсі дослідження явища ментальної репрезентації відомий український психолог В.О. Моляко розвиваючи теоретичні уявлення Р. Johnson-Laird та D. Kirsh, зауважує, що завдяки розбудові власної *системи взаємозалежних ментальних репрезентацій – перцептивних образів, сценаріїв, знаків, символів, які є носієм смислу, людина набуває та розвиває здатність керувати своєю поведінкою, забезпечувати особисту і соціальну адаптацію та виживання* [104]. Водночас В.О. Моляко розвиває найменш вивчений вид репрезентації – *зовнішні (external representations)*, які у репрезентаційному підході поки що обмежуються діаграмами, ілюстраціями, іншими графічними модусами репрезентацій, усними, мовленнєвими інструкціями, релізами письмового

викладення проблеми [104, с. 184; 278, с. 171]. Варто зауважити, що *перспективний взаємозв'язок внутрішніх та зовнішніх репрезентацій* нами обґрунтовується передусім на пояснювальних ресурсах моделі “*колообігу культури*” (англ. circuit of culture) у розумінні С. Халла [262]. Отже у психологічному дискурсі концепт *репрезентації як медіатора поміж суб'єктом, що мислить, та навколишнім світом* доцільно інтерпретувати як такий, що одночасно відбувається у двох комплементарних вимірах: а) у внутрішньосуб'єктному просторі людини, як притаманна їй *ментальна репрезентація* передусім у сенсі *диспозиції*, та б) у зовнішньому, життєдіяльнісному вимірі у вигляді *акту подання когось або чогось конкретного*, що канонічно організовується у формі *людського вчинку*. Така методологічна позиція інтегрує *репрезентаційний підхід із класичним діяльнісним підходом у психології*, зокрема із фундаментальними висновками М.О. Бернштейна про закодований у мозку “*образ потрібного майбутнього*” як психофізіологічного фундаменту мети та гносеологічного змісту *акцептору результату дії*, який є центральним поняттям-пейсмейкером теорії функціональної системи П.К.Анохіна [64, с. 78].

На теренах вітчизняної психології ґрунтовну розробку проблематики формування, функціонування і розвитку репрезентацій було здійснено В.В. Жовтянською [63]. Наукиня пропонує й обстоює підхід, заснований на тому, що *основним теоретико-методологічним базисом дослідження репрезентацій є положення про те, що феноменологічний аспект функціонування репрезентацій – їхній зміст, і онтологічний вимір функціонування репрезентацій — психічний процес, існують у діалектичній єдності* [Там само, с. 74-75]. Осередям пропонованої теорії формування, функціонування і розвитку репрезентацій В.В. Жовтянська визначає *поняття смислу як ключового засобу формування репрезентацій*. Примітно, що авторський підхід до розуміння формування репрезентацій В.В. Жовтянська верифікує за допомогою феноменів, які здавна і традиційно становлять психологічний й загальний соціогуманітарний інтерес: *гра, метафора та міф* [63]. Ігрові аспекти формування, функціонування і розвитку

репрезентацій у цитованому дослідженні нами характеризуються як такі, що з'являються й існують як *екзистенційні атрибути взаємовідносин особи з дійсністю*.

Розвиває дискурс ментальних репрезентацій українська психологиня І.М. Біла, яка висвітлює універсальну здатність людини міркувати про об'єкти, котрі вона у даний момент не сприймає, виключно завдяки моделям-репрезентаціям цих об'єктів, що існують у її свідомості [18]. *Від початку усвідомленого сприймання у віці раннього дитинства особа розвивається через конструювання власної глобальної моделі-репрезентації [сенси габітусу – О. Х.], що формується й ускладнюється мірою прогресивних кількісних та якісних змін перцептивних образів, виникнення відповідних ситуаційних моделей-репрезентацій* [18].

Українська філософ Н.О. Довгань, досліджуючи фундаментальне для психології та загальної соціогуманітаристики явище і концепт *габітусу*, обґрунтовує цей феномен через концептуальні уявлення, що за своєю сутністю та змістом є репрезентаціями: *культурні конструкти* уявлень про реальність; *репрезентації* реальності; *ментальні диспозиційні конструкти* [57, с. 179, с. 307, с. 320].

Чільне місце у дослідженнях В.В. Москаленко, що присвячені виявленню закономірностей соціалізації особистості, займає проблематика ігрової діяльності, яку дослідниця сприймає у класичній парадигмі, започаткованої Й. Гейзінгою [105]. Вона, зокрема зазначає, що особливості гри як ключового чинника розвитку психіки та поведінки дитини полягають у *зручності моделювати у грі та через гру стосунки між людьми*, спочатку лише завдяки імпринтингу, копіювання доступних дорослих зразків, надалі все більше ускладнюючись відповідно до таксономічних закономірностей гри як виду провідної діяльності [Там само]. Крім того, нею для конкретизації контексту “існування у свідомості індивідів різних форм, у яких інтеріоризується система цінностей суспільства” [Там само, с. 66], у ролі узагальнювального позначення цього феномену пропонується вживати поняття “*ціннісні репрезентації*”.

Проблематиці ментальних репрезентацій присвячені пошукування

української науковиці О.О. Селіванової [149], у засновках яких знаходиться базове узагальнення, що такі *репрезентації*, як *ідеалізовані когнітивні моделі становлять зміст концептосфери людини* (згадаємо концепцію ментального лексикону П. Бонін [229]) та підґрунтя перебігу когнітивних процесів будь-якого змісту і спрямованості [149, с. 21-23].

У царині психолінгвістики сутність і зміст явища репрезентації узагальнено А.П. Загнітко [66]. На доповнення до наведених вище атрибутивною характеристикою будь-якої репрезентації науковець вважає “подання мовних фактів в ефектній позиції, в умовах найбільшої переконливості” [Там само, с. 172].

Дослідженню стереотипних репрезентацій та їх індивідуального й соціального значення і впливу присвячені наукові розвідки М. Беллер [15]. Цей автор зауважує, що “стереотипні репрезентації є живильним середовищем для забобонів, котре по-своєму раціоналізують і “підтверджують” стереотипні уявлення. У результаті такої взаємодії зі зворотнім посиленням соціальні психологи долучають стереотипи до визначення забобонів” [15, с. 379].

З іншого боку за висновками С. Саутвік (S. Southwick) та Д. Черні (D. Charney, повторювані репрезентації спроможні позитивно впливати на психологічне благополуччя людини, позаяк *моделювання нею власної поведінки за зразком резильєнтної особи* може підвищити власну резильєнтність. Цей феномен пов’язаний з тим, що рольове моделювання частково ґрунтується на научінні через спостереження: коли нас не вчать безпосередньо, а радше ми вчимося, коли спостерігаємо за кимось [326, с. 133, с. 137].

В.М. Дружинін, відштовхуючись від положення, що існує два фундаментальні рівні наукового пізнання, *емпіричний і теоретичний*, пропонує класифікацію методів наукового дослідження, у якій розподіляє такі методи на три класи: 1) емпіричні, — за яких здійснюється зовнішня реальна взаємодія суб’єкта та об’єкта пошукування; 2) теоретичні, — за яких суб’єкт взаємодіє з уявною моделлю пошуку (предметом пошуку); 3) інтерпретаційні та описові, — за яких суб’єкт “ззовні” взаємодіє зі знаково-символічним представленням

об'єкта вивчення (таблицями, графіками, схемами). Критерієм такої класифікації автор обирає *форму репрезентації об'єкта дослідження*: реальний об'єкт у першій групі, мисленнєва модель — у другій та знаково-символічна — у третій [95].

У контексті методів верифікації перспективних наукових теорій сучасної української психології на аналітичний модус репрезентацій вказують В.Й. Бочелюк та В.В. Бочелюк. Цими авторами наведені методи об'єднуються трьома групами: аналітичні, експериментальні, методи підтвердження практикою та певні інші методи дослідження [23, с. 226].

Герменевтиці екзистенціалізму людині, котра розвивається й прагне жити повноцінним буденням, приисується органічно притаманна феноменальна плерома (багатоманіття) екзистенціалів (ось-буттєвих структур) своєї реальності, сущого, яке її наповнює унікальним і суб'єктивним змістом. Психологічна сутність екзистенціалів полягає у тому, що вони становлять *поняття, які репрезентують у свідомості людини безконечне і всюдисуще*, тобто *інтелігібельне* [181, с. 103, с. 294]. При цьому структуру окремої особистості визначають і наповнюють якісним змістом конкретні ось-буттєві структури, що позбавлені каузальності, часо-просторових характеристик і що визначають й узмістовлюють її життєдіяльність: “вибір”, “проект”, “план”, “віра”, “надія”, “любов”, “гра”, “праця”, “володарювання/панування”, “смерть” та інші інтелігібельні буттєві конструкції, що також належать до фундаментальних категорій науки і культури. життєдіяльності людини [181]. Сутність екзистенціалу і сутність одного з трьох видів-ступенів соціальної репрезентацій, за С. Московічі (S. Moscovici) [298], а саме первинної (hegemonic) репрезентації, нами вважається ідентичними. А це означає, що *будь-яка буттєва структура або окремий екзистенціал є первинною, іманентно визначальною соціальною репрезентацією*, зміст, практичне, діяльнісне, *вчинкове наповнення* якої постає засадою для усіх інших, — і внутрішніх, ментальних репрезентацій, і зовнішніх, учинкових. Воднораз у просторі української науки гра визначається як “форма вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого

й розгортається як *імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей*” [181, с. 129]. Вбачаємо такий зміст інституалізацією продуктивних розвідок відомого представника екзистенціалізму Ойгена Фінка (1905-1975), який визначає гру як “*основний спосіб людського спілкування з можливим*” [Там само, с. 129].

За відомим визначенням автора теорії моделей М. Вартофські (М. Wartofsky), моделі “утворюються як *репрезентаційні артефакти, предмети матеріальної культури* і як такі слугують... тим засобом, за допомогою якого людська свідомість може охопити свої власні творіння, тобто тим *інструментом*, завдяки якому воно стає самопізнанням” [356, с. xviii]. До того ж остаточне завдання будь-якої моделі полягає в ефективній організації “*екзистенційних домагань*” суб’єкта,, до яких першочергово належать гіпотетичне пояснення відмінностей актуальних об’єктів репрезентації, виявлення їх нових властивостей, орієнтація у створенні репрезентацій на його *особистісний розвиток*. Наведені методологічні позиції М. Вартофські узаasadнюють дослідження структурно-функціональної організації інтелекту особистості, авторства знаної української психологині Л.В. Засекіної, котра конструює власну теорію на постулаті, що елементами такого досвіду є ментальні репрезентації, тобто актуальні образи конкретної події, концепти, що моделюють можливе для фізичного відтворення або таке, що мало місце у практичному досвіді суб’єкта в минулому [68].

Поряд із винятково важливим значенням ментальних моделей, мислесхем, категорійних матриць і типологічного підходу загалом, за висновками А.В. Фурмана, значну когнітивну і діяльнісну роль відіграють категорійні схеми і цикли, що дають змогу стратегічно і тактично вирішувати проблеми найвищого рівня складності. Матриця для створення продуктивних схем і циклів за методологією А.В. Фурмана складається з чотирьох періодів (пізнання новації – проектування нововведення – впровадження інновації — моніторинг змін) та відповідних їм десяти етапів (зацікавлення – ініціювання – дослідження – моделювання – продукування – апробування – обґрунтування – експертизування – розповсюдження – масове використання) [187, с. 170].

Вважаємо за доцільне аргументувати і транслювати принцип екзистенційної сили ментальної моделі [356] також через зміст матриці створення продуктивних схем і циклів [187]. Інакше кажучи ментальна модель має тим більшу екзистенційну силу, чим більше компонентів життєдіяльності (чотири періоди та десять етапів матриці А.В. Фурмана) вона може змістовно забезпечити на повному функціональному діапазоні та життєвому циклі ігрового моделювання (deskриптивна, прогностична і нормативна функції) та усьому наборі засобів і форм репрезентацій життєдіяльності: реальний емпіричний об'єкт, теоретична ментальна (мисленнєва) модель, deskриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова).

Виходячи з авторської концепції ігрового моделювання життєдіяльності людини у ситуаціях неясності [див. підрозділ 2.3], пропонуємо таке визначення дефініції “репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності” та відповідну йому типологію репрезентацій.

Репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності – це: 1) універсальне прагматичне атрибутивне явище життєактивності 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 людини як 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 засадах досвіду та актуальної ситуації моделює і забезпечує фізичне відтворення суб'єктом можливого і необхідного з метою продуктивного керівництва власною поведінкою, уреальнення соціальної адаптації, виживання і розвитку (діяльнісна репрезентація екстеріоризації).

Атрибутивними характеристиками репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є: 1) забезпечення здатності людини міркувати про об'єкти, які вона в даний момент не сприймає, але ті що

існують у її свідомості на підвалинах попереднього привласнення (інтеріоризації) взірців психологічних комунікативних ролей як моделей поведінки; 2) уможливлення продуктивної соціалізації особи, неперервного, обопільного та взаємогенерувального поєднання процесів екстеріоризації та інтеріоризації (привласнення та опрацювання моделей у синтезі зі створенням їх уреальнених, фактичних життєдіяльнісних репрезентацій), що відбуваються комплементарно; 3) дескриптивний, прогностичний і нормативний ритми функціонування в діапазоні: а) форм дійсного емпіричного об'єкта або події, б) теоретичної ментальної (мисленнєвої) моделі, в) дескриптивної (знаково-символічної, інтерпретаційної, описової) моделі; 4) забезпечення внутрішньої саморегуляції людини через відтворення нею певної психічної діяльності шляхом штучного утворення умов в актуальній обстановці задля її дослідження, удосконалення або подолання; 5) подання змісту діяльності в ефективній позиції найбільшої корисності та переконливості.

Типологія репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності сконструйована а “сімейною подібністю”, себто за принципом таксономії, родовидова ступневистість якої залежить від екзистенційної вагомості відповідної ментальної моделі-репрезентації. Найбільшу життєствердну значущість, екзистенційну силу при цьому має репрезентація, яка генерується певною екзистенційною або первинною (hegemonic) ковітальною репрезентацією (екзистенціалом) та забезпечує свою діяльнісну, поведінкову чи канонічну вчинкову реалізацію в усіх періодах (пізнання значущості новації – проектування нововведення – впровадження інновації – контроль змін) та через усі етапи (зацікавлення – ініціювання – дослідження – моделювання – продукування – апробування – обґрунтування – експертизування – розповсюдження – практичне використання) продуктивної життєдіяльності суб'єкта. Цим забезпечується повнота втілення у життя дескриптивної, прогностичної і нормативної функцій репрезентацій на максимально можливому діапазоні їх форм (реальний емпіричний, фізичний об'єкт, теоретична (ментальна, мисленнєва) модель, дескриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова) модель.

Відповідно до свого таксономічного організування репрезентації ігрового моделювання в умовах невизначеності першочергово поділяються на два класи: а) інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду, диспозиції, зміст внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і б) діяльнісних репрезентацій екстеріоризації (уявлені фізичні, кінетичні та вербальні (мовленнєві) явища свідомого життєздійснення).

Інтеріоризовані ментальні репрезентації ігрового моделювання – клас репрезентацій, що забезпечують людині спроможність надавати сенс власному життю і значущість навколишньому світу, себто реальній життєдіяльності через привласнення й подальшу побудову набору відповідностей чи систем еквівалентностей між речами (люди, предмети, події, абстрактні ідеї тощо) та опанованою суб'єктом на час повсякденного екзистенціювання поняттєво-категорійних засобів.

Діяльнісні репрезентації екстеріоризації ігрового моделювання – клас репрезентацій, які реалізуються у зовнішньому життєдіяльнісному вимірі у вигляді способу подання суб'єктом чогось конкретного, фізичного, такого, що реєструється через сенсорні відчуття: усні, вербальні, мовленнєві лексеми (фонеми), завершені тексти (наративи), символічні та інші форми (напис, формула, діаграма, ілюстрація, фотографія, музичні ноти, виставка, експозиція музею, банери, тілесні та аксесуарні візуалізації символічного значення, інші графічні модуси репрезентацій тощо), кінетичні рухи-дії, знаряддя-предмети, що обрані для діяння, врешті-решт через учинкові прояви.

У дискурсі функціонального пізнання габітусу людини, як осердя формування та розвитку ігрового моделювання його життєдіяльності, особливий репрезентативний статус має феномен вчинку [181, с. 101; 122, с. 76]. Вчинок, як фундаментальне екзистенційне явище людського способу буття, має виразну репрезентативну сутність – тільки в ньому оприявнюються всі характеристики різновидів та класів репрезентації. Вчинок завжди є довільним і завжди відповідає вмотивованому наміру (в нашій термінології – це афективно-мотиваційний аспект

габітусу та його ментальні репрезентації), у реалізації якого (операційно-технічний аспект габітусу та відповідні діяльнісні репрезентації) *формується і виявляється особистість*. Здійснення вчинку атрибутивно ґрунтується на попередньо створеному внутрішньому плані дій і на прогнозі очікуваного результату та його наслідків для соціального оточення. Вчинок сенсорно оприявнюється у жестах, тоні мовлення і в діях, тобто він кінематично і вербально репрезентує, унаявлює власний оптимальний акцептор діяння (вчинення) суб'єкта. Також учинок має виразну моральну, прагматичну та екзистенційну сутність [181, с. 101; 126, с. 76].

Завдяки ґрунтовній науковій розробці проблематики вчинку вітчизняна психологічна наука знаходиться у центрі сучасних наукових мейнстрімів дослідження психологічних аспектів життєдіяльності людини. І як би дивно або спекулятивно не виглядав наш дискурс, але логічним продовженням і втіленням теорії прагматизму Ч. Пірса та У. Джемса у вітчизняній психології вважаємо наукову спадщину українського мислителя, засновника філософсько-психологічної теорії вчинку В.А. Роменця та його послідовників, авторів самостійних наукових праць [3; 109; 130; 134; 135-138; 187-192]. Ось чому у засновки габітуального функціоналізму ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в сучасних умовах нами закладається онтофеноменально обґрунтований В.А. Роменцем феномен вчинку, як способу вершинно канонічного особистісного існування людини у світі [134], як реальний сутнісний сполучник між психологією та різними аспектами людської культури [136].

Як слушно зауважує І.П. Маноха, послідовниця та учениця автора вчинкової теорії, “сумлінний і неупереджений дослідник психічного неминуче дійде висновку, що “глибинне” і “вершинне” у психології зустрічаються у феномені й категорії вчинку. Саме вчинок являє собою природну єдність внутрішнього і зовнішнього, тілесного й духовного, біологічного й соціального, індивідуального й суспільного, свідомого й несвідомого, морального й психічного. Саме у вчинку відбувається перехід од “свободи від” до “свободи для”, від свободи як усвідомленої необхідності до свободи вибору і, зрештою, до

свободи як можливості нескінченного буття” [135, с. 35].

Водночас фундаментальні напрацювання А.А. Фурмана засвідчують, що *вчинок – універсальний й унікальний осередок людської діяльності, котрий є об’єктивним фактором історичного прогресу, генетичним джерелом синергійного поєднання людини і світу, сутністю, що детермінує всі форми життєдіяльності, самореалізування та розвитку людини*. Вчинковий спосіб формується, виявляється й видозмінюється протягом життя людини, набуваючи усталеності у процесах самого процесно безперервного вчинення [186, с. 441].

Епістемологічні засновки вчинкової теорії і передусім постулат, що вчинок є механізмом психічного поступу людини та розвитку суспільних зв’язків, що він веде людину до своєрідного вираження її характеру і здібностей [135, с. 364] становить методологічну основу чинного дослідження. А це, узагальнюючи, означає, що саме *вчинок* психологічно організуючи акцепторну модель-образ творчої дії суб’єкта власне саме діяння, яке виконало свої акцепторні завдання (мету і програму), доцільно вважати *результатом функціонування усієї психологічної габітуальної сфери людини або групи за складних життєвих умов*. Однак, якщо суб’єкт застосовує спрощений, стереотипний алгоритм, що не виявляє ставлення до інших людей, суспільства чи природи, не містить соціально важливого контексту, а має лише адаптивний і зовсім нетворчий розвитковий характер, така діяльність суб’єкта, хоча й здійснюється як повноцінно системогенетична, проте спрямовує його у замкнене коло *екзистенційної, себто ігрової імітації*.

Варто зауважити, що діапазон функціонування габітусу людини від примітивних ігроформ імітації, імпринтингу та безумовного наслідування до вчинкової форми не становить інтерпретаційну унікальність для вчинкової теорії. Зокрема, як наводилось раніше, гра-симуляція, гра-імітація, *mimicry* (лат. – “наслідування, імітація”), принаймні за оригінальною концепцією та класифікацією ігор Р. Кайуа, має глибинний ігровий аспект и виявляється у тому, що сутнісно будь-який акт людини може здійснюватися як один із чотирьох фундаментальних модусів гри, передусім як імітація, повторювання чужих

моделей.

Загалом інтеграція методологічних підходів Р. Кайуа та В.А. Роменця дозволяє висновувати, що мімікрійна, імітаційна дія суб'єкта, що здебільшого спрямована на ухилення від проблемної ситуації, а відтак й від вибору, не може вважатися вчинком. Це (у випадку дорослої, психічно здорової людини) лише *гра в імітацію вчинку*, гра для того, щоб засвідчити оточенню дотичну ситуації мінімально можливу реакцію. Л. С. Виготський у своїх розвідках стосовно гри для позначення такого її класу застосовував термін “квазігра” або “гра в собі” [328], а відомий дослідник ігрової діяльності Е. Берн на феноменології таких ігор створює авторську оригінальну теорію [16].

Таким чином узагальнимо для нас очевидне: усі без винятку ігроформи можливо визначати на діапазоні “імітація – вчинок”. Суттєві відмінності наведених модусів полягають для імітаційних ігроформ у явищах фінітності (від. лат. *finitus* – обмежений, такий, що відображує кінцеві групи предметів, явищ, дій) та ітеративності (від. лат. *iterativus* – такий, що часто повторюється), а для вчинкових – унікальності життєдіяльнісних процесів, відсутності аспектів фінітності та ітеративності.

У фінітних (тривіальних, звичних, рутинних) та ітеративних (повторюваних) ситуаціях у суб'єкта немає виразної потреби у складанні спеціальної програми дії. Йому достатньо використовувати опрацьовані, привласнені, неодноразово перевірені габітуальні ролі-шаблони, прямі патерні-зразки. Унікального значення функціоналізм габітусу особи набуває тоді, коли: а) існує якась невирішена у минулому ситуація, мотивація щодо якої не завершила вчинкове коло пострефлексивним інтеріоризованим здобутком; б) актуальні соціальні аферентації містять для суб'єкта виразну новизну та вимагають від нього творчої, а не репродуктивної, відповіді. Через що і програмна дія (акцептор результату дії) не повинна характеризуватися шаблонністю, а натомість активізувати увесь мислєдіяльнісний та праксичний потенціал людини.

Адаптивна, мімікрійна, імітаційна дія суб'єкта, що становить окремий клас квазіігрового практикування є початковим (імпринтинг дитини), для

дорослої людини примітивним, фінітним, тривіальним, ігровим модусом життєдіяльності. Використання суб'єктом в актуальній проблемній ситуації імітаційного модусу квазігри здебільшого покликане його прагненням ухилитися від участі у розвитку довкілля, позбавитися надмірного тиску зовнішніх умов та обставин. Творча і розвивальна дія, організована як учинення, потребує мобілізації усіх афективно-мотиваційних та операційно-технічних аспектів, компонентів і ресурсів особистості.

Розподіл двох фундаментальних класів ігроформ: а) як форми імпринтингової, імітаційної адаптації та б) як учинкової програми життєдіяльності людини, у яких опривнюється первинне диференціювання загального феномену гри, на нашу думку, належить здійснювати першочергово на підставі критеріїв фінітності та ітеративності ігрових ситуацій. Адже очевидним є те, що фінітний та ітеративний (іншою мовою – тривіальний, звичайний, типовий) ігрові модуси поведінки відповідають зручним, звичним для суб'єкта ситуаціям, які інтенційно сприймаються ним як доступні, безпечні, приємні, і тому доцільні. Водночас ситуаціям дефіциту фінітності та ітеративності або непересічним обставинам відповідають умови, коли через відповідні аферентації довкілля вимагає від суб'єкта чіткої моральної позиції, осмисленого вибору, дієвої відповіді на екзистенційні виклики оточення, адекватного повновагового вчинення.

На основі змістовних особливостей двох фундаментальних класів ігроформ – гри як форми адаптації через імітацію і гри як учинкової програми життєдіяльності людини – та об'єктивного диференціювання ігрових ситуацій на підставі фінітності та ітеративності пропонуємо клас ігор, що відбуваються як фінітні й ітеративні (звичні, стандартні) форми суб'єктного пристосування визначати *ігроїдами або ігроподібними формоутвореннями*, а ігроформи унікальної генези трактувати як *учинкові* програми життєдіяльності людини, себто як *екзистенційні ігри*, або класом тих ігор, які І. Кант, Ф. Шіллер, Г.-Г. Гадамер Й. Гейзінга, Л. Вітгенштайн, О. Фінк, В.А. Роменець, Г.П. Щедровицький, А.В. Фурман, В.П. Москалець, В.В. Жовтянська та інші

інтелектуали-достойники наділяють статусом головного засобу вітакультурного, цивілізованого розвитку людства, його ключовим психорозвивальним агрегатом.

Для підтвердження слушності пропонованого тут терміна “ігроїд” як україномовної морфеми нами використані морфологічні та семантичні закономірності сучасної української мови, зокрема правила і прецеденти генерування слів на засновках явища омонімії: “Морфологічним явищем є також омонімія кореневих та інших морфем: антропоїд — “людиноподібна мавпа”, колоїд — “речовина, що не кристалізується”, ромбоїд — “ромбоподібний” (тут друга частина слів походить від гр. *eidos* – вид)” [166, с. 51].

Атрибутивними ознаками ігроїдів є повторюваність (ітеративність), тривіальність, фінітність, здатність помножуватись, тиражуватися, ритуалізація, типовість проявів. Коли гра повсякчас повторюється за одними й тими самими правилами та ситуаціями, вона стає ігроїдом. Найбільш культурно укорінений ігроїд – це ритуал, етикет на кшталт чайної церемонії, військового параду, весільного дійства чи ювілейного святкування. Саме ритуалізація гри людиною через явище ігроїда пов’язує феномен та соціальне явище гри з ананкастним генезисом патологічної ігрової залежності (ICD-10, F63.0, *Pathological gambling* [271]) та витоками обсесивно-компульсивного синдрому.

Попри визначене, ігроїд – це оптимальний засіб передавання, трансляції, успадкування культурного досвіду. Ігроїдній природі відповідають сюжетно-рольові ігри, що об’єднує їх з ритуалом та етикетом. Мовно-мовленнєві ігроїди – це ітеративні та фінітні форми саме такої гри: міфи, казки, притчі, анекдоти, всі текстові культурні пам’ятки та артефакти, мовленнєві узуси, що містять пізнавальний та перформативний ефект і мають вплив на сучасні культурні процеси. У цьому сенсі до ігроїдів належать усі форми дитячих, спортивних, ділових, комерційних та інших видів ігор, що мають замкнений, типовий, з фіксованим набором ролей і правил, сценарій. Все це становить клас однієї ігрової симуляції, що характеризується фіксованим функціоналом як набором правил, сценаріїв, стратегій, обмежень, аксіоми, що задані до початку гри.

Вчинкова екзистенційна гра – явище, правила і сценарій якого для суб'єкта організуються й утворюються у процесі його перебігу. Навіть якщо таке явище є цілковито ініційованим самим суб'єктом, невизначеність динаміки ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для нього унікальну новизну. Така екзистенційна гра у життєдіяльності людини повноцінно розкривається згідно із закономірностями вчинку як із канонічною спіраллю розгортання актів ігрового вчинення. Онтологічними, системогенетичними характеристиками (атрибутами) екзистенційної гри є такі ознаки вчинку:

1. Унікальність життєвої ситуації ігрового спрямування.
2. Діяльнісна експлікація моральної структури внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини, що відбувається через взаємовідношення її потреб, усвідомлених мотивів і наслідків, цілей, засобів і результатів на тлі суб'єктно зреалізованих цінностей і самооцінювання.
3. Обов'язкова соціальна оцінка акту життєдіяльності суб'єкта і якості отримуваних продуктів, тими, хто його оточує; відповідність такої оцінки змісту конкретного суспільно корисного здобутку, автором якого є гравець як суб'єкт.

Пропонований тут психософський підхід, на наше переконання, еволюційно розвиває, органічно імплементує вчинкову парадигму у реальну людську екзистенцію, наповнює програмним психологічним змістом концепти прагматизму, закладає надійний методологічний фундамент для постмодерного осмислення гри та ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта як універсальної форми його учинкової діяльності, канонічної ось-буттєвості.

2.5. Теоретична модель формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності

Наведене у попередньому підрозділі дає підстави здійснити таке імовірнісне узагальнення: вчинкові механізми формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта на всьому діапазоні відповідних репрезентацій повинні бути спрямовані на забезпечення екзистенційної

сповненості життєдіяльності особи, на її габітуальний розвиток і, як результат, на її психологічне благополуччя в актуальних і перспективних умовах проживання.

Зовнішньосуб'єктний та внутрішньосуб'єктний аспекти життєдіяльнісного пізнання та практикування забезпечуються функційною плеромою гри як основного способу людської взаємодії з можливим і неможливим, реальним та уявним, як єдиного способу вивільнення інстинктів людини без суттєвого ризику порушення нею соціальної рівноваги. Як онтологічна програма, гра відбувається на діапазоні своїх репрезентацій від примітивних ігрових імпринтингу, мімезису, імітації (клас ігрових) до найскладніших, унікальних, мистецьких ігрових екзистенційної життєтворчості особи (вчинкова екзистенційна гра).

Засадничим системотвірним фактором екзистенції людини є корисність результату діяльності, тобто той критерій, який був сформульований у рамках теорії системогенезу П.К. Анохіна. Водночас суб'єкт на початку певної ситуації, у якій він бере участь, не може впевнено оцінювати майбутній, ще недосягнутий, результат своїх дій, тим більше як такий, що однозначно буде корисним. І справді, розбіжність операції з дією призводить до подвоєння актуальної ситуаційної мозаїки умов у свідомості особи на наявну та уявлювану. Отож-бо для того, щоби уявлюваний корисний результат став реальним та очевидним, їй належить через уяву майбутнього розвитку ситуації та оцінки власних можливостей створити відповідну програму своїх дій (акцептор результату дії). Саме тому першочергове значення тут має профілювання обставинних аферентацій конкретної життєвої ситуації. В контексті лише тільки можливого результату атрибутами його вірогідної корисності, себто послідовними (на шляху від інтенції-підозри через думку/мислесхему до дії-праксису) системотвірними факторами ситуації *hic et nunc*, є наведені онтологічні психологічні критерії. Адже вони як універсальні носії змісту всього діапазону можливих аферентацій обстановки надають можливість суб'єкту підготувати оптимальну програму дій, що забезпечить найближчий до найбільш корисного результат. Ґрунтуючись на своїх оцінках характеристик об'єктно-предметного профілю ситуації та власних можливостей, суб'єкт обирає/синтезує доступні йому стратегії, тактики і засоби

як програму своїх учинкових дій. Це здійснюється завдяки регулятивним механізмам вивільнення компонентів системи (актуальної програми та ресурсів суб'єкта) від надлишкових ступенів свободи [5, с. 34]. Відтак *упорядкованість у взаємодії множини компонентів системи встановлюється на основі ступеня їх сприяння в отриманні цілою системою чітко визначеного корисного результату* [5].

Найбільшу життєдіяльнісну вагомість, екзистенційну силу при цьому має репрезентація, яка генерується певною первинною (hegemonic) соціальною репрезентацією (екзистенціалом), та забезпечує свою діяльнісну, поведінкову і вчинкову реалізацію в усіх періодах (пізнання необхідності актуальних змін - проєктування інноваційних змін - впровадження новаторських змін - контроль результативності нововведень) та через усі етапи (зацікавлення - ініціювання - дослідження - моделювання - продукування - апробування - обґрунтування - експертизування - розповсюдження – практичне використання) продуктивної життєдіяльності суб'єкта. Цим забезпечується повнота реалізації дескриптивної, прогностичної і нормативної функцій репрезентацій на максимально можливому діапазоні їх форм (реальний емпіричний, фізичний об'єкт, теоретична ментальна (мисленнєва) модель, дескриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова) модель).

В усіх процесах формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності генетично початковими компонентами габітусу виступають його базисні психологічні механізми, які репрезентують внутрішні закономірності ігрового моделювання, а саме: 1) тілесне самовідчуття, 2) самоідентифікація, 3) самооцінювання, 4) саморозвиток, 5) раціональне мислення, 6) образ самого себе, Я-образ, 7) самоусвідомлення та 8) самоспрямованість, що є кінцевою стадією розвитку габітусу та його центральним, об'єднувальним компонентом.

Наведені габітуальні закономірності ігрового моделювання також є *буттєвими психологічними структурами (екзистенціалами), первинними (hegemonic), іманентно визначальними індивідуальними і соціальними*

репрезентаціями, психодинамічним осердям буттєвості індивіда. Вчинкове наповнення наведених *первинних або базисних психологічних структур (механізмів) габітусу* узасаднює індивідуальну культуру людини, формує та у змістовлює її внутрішньосуб'єктний простір духовної сутності і є базисним для усіх інших як інтеріоризованих ментальних репрезентацій, так й діяльнісних оприявнень екстеріоризації. Завдяки цьому такі психологічні структури формують і функціонально у змістовлюють афективно-мотиваційний та операційно-технічний аспекти складної психологічної організації особи, а також дескриптивну, прогностичну і нормативну функції ігрового моделювання як способу життєдіяльності на всьому діапазоні репрезентацій – від ментальної моделі до діяльнісного втілення.

Від народження особи, упродовж її життя, переважно на ресурсах розвитку базисних психічних структур (механізмів) габітусу, вона привласнює (інтеріоризує) похідні від цих основоположних функцій ігрового моделювання. Мовиться про комунікативні стратегії, тактики і референтні рольові (габітуальні) моделі безпосереднього життєдіялісного практикування. Таким чином протягом життя особи ментальні репрезентації ігрового моделювання діалектично безперервно трансформуються у діялісні (емпіричні) прояви, релізи її усуб'єктнення.

У темпоральному (час) і топологічному (місце) відношенні базисні габітуальні механізми ігрового моделювання визначають екзистенційну сповненість життєдіяльності індивіда, його індивідуальний розвиток та психологічне благополуччя в актуальних і контингентно перспективних умовах повсякдення. Такий показник життєдіяльності людини, як екзистенційна сповненість, істотно визначає якість проходження суб'єктом власного життєвого шляху в аспектах часу і місця нагальних обставин проживання.

Аспектами часу або темпоральними аспектами ігрового моделювання життєздійснення є складові екзистенційного каскаду життєдіяльності за рівнями їх субординацій: упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація соціальних відносин. А це означає, що суб'єктний розвиток

відбувається як темпоральний самоспрямований процес поступового переходу від досягнення 1) упорядкованої цілісності до 2) іманентної психологічної самостабілізації, після досягнення попередніх, до 3) вчинкової самоорганізації, та як результат, екзистенційно сповненої психосоціальної участі у суспільній ієрархізації ковітальних відносин та інтеракцій.

Аспектами місця або топологічними аспектами ігрового моделювання життєдіяльності є комплекс складових, котрі запропонував український філософ Ю.Д. Прилюк як екзистенційну структуру сучасного суб'єкта, у синтезі із філософсько-психологічною теорією вчинку В.А. Роменця в напрямку розвитку її засадничих положень та методологом А.В. Фурманом та А.А. Фурманом.

З урахуванням окресленого топологію індивідуально- і соціально-психологічного простору людини (див. рис. 2.3) субординаційно утворюють: 1) внутрішньосуб'єктний простір її духовної сутності; 2) побутова (звичаєва, рутинна) її діяльність як суб'єкта; 3) вчинкова діяльність та 4) масова комунікація як вищий рівень унікальної діяльності, соціально продуктивної суб'єктивної самореалізації.

Пояснимо наведене таким. Як раніше зазначалось (підрозділі 2.1), Ю.Д. Прилюк виокремлює три основних типи універсальної інформаційної взаємодії людини: 1) аутокомунікацію або внутрішньоособистісний діалог, агентами якого можуть бути психодуховні утворення – сумління, елементи власної Я-концепції (реальне Я, ідеальне, динамічне, дзеркальне Я тощо); 2) міжособистісне спілкування – інтерсуб'єктивний процес інформаційного взаємообміну, у якому атрибутивно беруть участь члени певної соціальної групи (родинної, навчальної, професійної тощо) і до якої на відносно постійних нормативах входить певний суб'єкт, і 3) масове спілкування або масова комунікація (зауважимо, що Ю.Д. Прилюк ототожнює “спілкування” і “комунікацію”), інтерсуб'єктивний процес інформаційного взаємообміну, сторонами якого є великі маси людей, що позиціонуються як відчужені носії певних статусних ролей, взаємозв'язок яких може не мати обов'язкового характеру та бути одностороннім [123, с. 107-108].

Психологічною школою А.В. Фурмана комунікативні аспекти життєдіяльності людини розглядаються через пояснювальну оптику теорії навчальних проблемних ситуацій. Обстоювана авторська теорія враховує всі вірогідні стани суб'єкта відносно того, наскільки певний контекст актуальної ситуації є йому відомим, наскільки ситуація відеальнена у його свідомості у вигляді *осмисленого змісту, сформованого образу і моделі предметних дій* [193-195]. Водночас доведено, що у психології *проблемна ситуація – вихідний момент продуктивного мислення*, джерело і стимул пошукової пізнавальної активності і творчої діяльності людини, а *проблемність є атрибутивною характеристикою пізнання* [193, с. 24, с. 29], що робить її невід'ємною ознакою буття, мотиваційним базисом для подолання невизначеності.

Увесь діапазон проблемних ситуацій розподіляється А.В. Фурманом на їх види: відрефлексовано очевидні, очевидні, напівочевидні, неочевидні та невідомі (підрозділ 2.2). У реальних умовах ось-буттєвості людина може потрапляти у проблемну ситуацію будь-якого конкретного виду: від цілковито невідомих, де панує суцільна стохастичність змін, й до очевидних, але водночас таких, що потребують уваги та зусиль суб'єкта для упорядкування його актуального простору відповідно до прийнятих рішень і поки що невідомого для нього способу вчинкових дій. Вочевидь види проблемних ситуацій є одночасно й етапами вирішення будь-якої проблемної ситуації життєвого формату: рухаючись у часі та просторі (хронотопі) певної ситуації, суб'єкт для подолання проблемності актуальної поточної ситуації вимушений виявляти неабиякі інтелектуально-вольові зусилля щодо перетворення “невідомого” у “неочевидне”, “неочевидного” у “напівочевидне”, “напівочевидного” в “очевидне”, а “очевидне” у “звичне”, таким чином долаючи, розв'язуючи проблемну ситуацію, роблячи свій простір свідомісно збалансованим, високоентропійним.

Інтеграція концепцій В.А. Роменця, Ю.Д. Прилюка, А.В. Фурмана та А.А. Фурмана створює гармонійну *топографію психічного, канонічно вчинкового життя людини, у тому числі й висвітлюючи каскад її комунікації та ігрового моделювання життєдіяльності*. Вчинкова діяльність і психічна сфера суб'єкта

симбіотично і послідовно перебувають у будь-якому із топосів індивідуального простору суб'єкта на діапазоні усвідомлення “невідоме – звичне»: від (1) внутрішньосуб'єктного простору (Ю.Д. Прилюк) психодуховної сутності людини (А.В. Фурман) через (2) топос рефлексивних значень і смислів (В.В. Жовтянська) побутової, ближньої комунікації (Ю.Д. Прилюк) у 3) топос живого руху і дії, вчинкової діяльності (В.А. Роменець) та 4) топос масової комунікації (Ю.Д. Прилюк) мінімум у ролі приймача, реципієнта інформаційного контенту, який, головню завдяки власній рефлексії суб'єкта, впливає на його психодуховне зростання (див. рис. 2.3).



Рис. 2.3. Топологія проблематизації індивідуально- і соціально-психологічного простору суб'єкта.

На кожному із чотирьох названих топосів якість учинкової активності суб'єкта визначається якістю осмислення ним актуальної проблемної ситуації на векторі її конкретної буттєвості: “невідома – неочевидна – напівочевидна – очевидна – відрефлексовано очевидна, рутинна” (А.В. Фурман). Така комунікативна структура взаємодії суб'єкта і навколишнього світу від народження людини створює, формує і підтримує функціональність

герменевтичного кола її пізнання [36; 181], що каналами саморозвитку поширює радіус потенціалів і набутків ігрового моделювання, наповнюючи спроможності габітусу особистості як її центрального *magnum opus*.

Наведену модель, з безумовним вшануванням пам'яті Володимира Андрійовича Роменця та пам'яті Юрія Дмитровича Прилюка, з сердечною вдячністю Анатолію Васильовичу Фурману й Анатолію Анатолійовичу Фурману, пропонуємо як авторську.

Темпоральні і топологічні аспекти ігрового моделювання життєдіяльності людини генетико-синтетично утворюють *ситуації (ситуаційні аферентації обстановки* за П.К. Анохіним), у яких, за висновками Ю.М. Швалба, вона з певною вірогідністю стикається з випадками, коли необхідність змінюватися об'єктивно постає як невирішена особистісна екзистенційна проблема, як життєве завдання, що саме тепер (тут-і-зараз) їй належить вирішувати. Варто нагадати, що у часовому контексті оце “тут-і-зараз” має виразну темпоральність, пролонгованість і контингентність [200, с. 24].

Для психологічного функціонування габітусу важливо спрогнозувати те, яким чином типи (класи) *ситуаційних аферентацій обстановки* пов'язані з академічною *класифікацією видів невизначеності*, тобто як розподіляється певна ймовірність прояву того чи іншого типу невизначеності залежно від класу ситуації.

Водночас варто уточнити наведене раніше (підрозділ 2.2) тривимірне середовище із розміщенням у ньому видів задач за Р. Говардом і Ю. Козелецьким, позаяк така модель не передбачає класифікацію видів невизначеності, яка застосовується у нашому дослідженні.

Наведена концепція Р. Говарда та Ю. Козелецького потребує уточнення, адже невизначеність, як зауважує Дж. Шелл, може мати свої інваріанти залежно від того, наскільки для суб'єкта невизначеними у діапазоні від майже очевидного і до іманентно невідомого є показники актуальної, потенційної або можливої обстановлювальної аферентації. Таку можливість надають підходи А.В. Фурмана і математична теорія ігор (див. рис. 2.4) [83; 93; 193; 194; 235; 288].

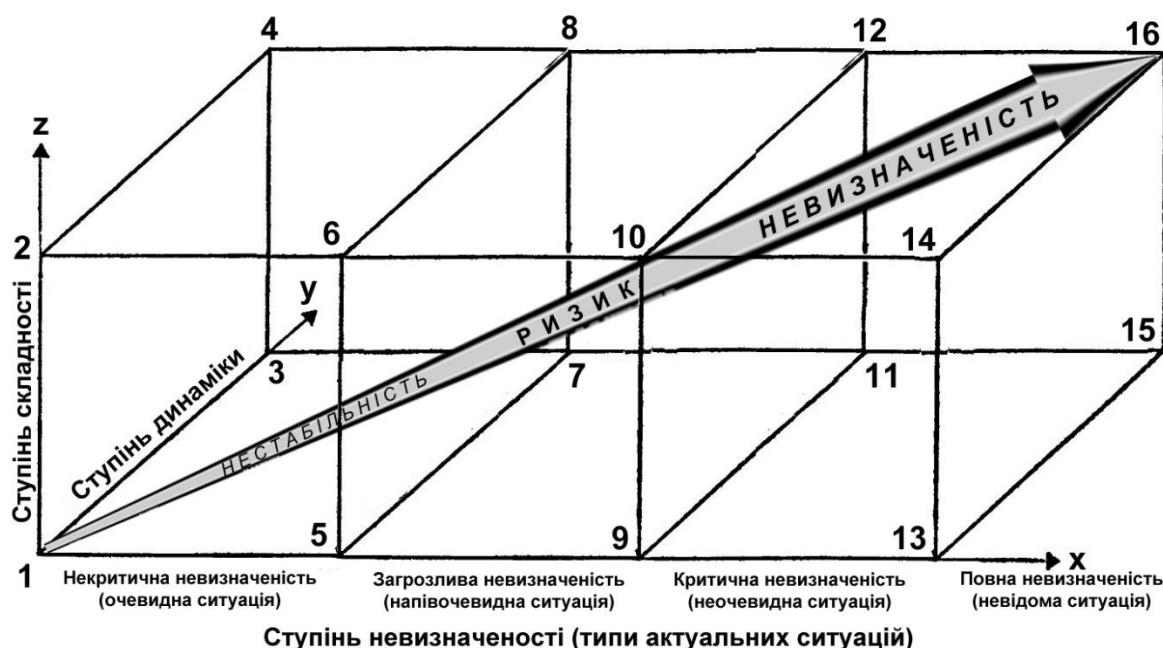


Рис. 2.4. Уточнене тривимірне середовище з розміщенням у ньому видів задач (за Р. Говардом та А.В. Фурманом).

Очевидним убачається те, що класи ситуацій умов невизначеності (рис. 2.4) (нестабільність, ризик та власне невизначеність) симетрично відповідають комбінаторній (нестабільність), стохастичній (ймовірнісній) невизначеності (ризик) і власне невизначеності – стратегічній суто ігровій неясності (стани повної невизначеності).

Інтегративний синтез восьмикомпонентної класифікації ускладнень, за Р. Говардом і Ю. Козелецьким, та бінарної класифікації таких ігрових ускладнень Дж. Шелла свідчить про те, що шерэг детерміністських задач, позбавлених іманентної невизначеності (простих і статичних, складних і статичних, простих і динамічних та складних і динамічних) співпадає з іграми першого типу, за Дж. Шеллом, себто іграми високої складності, яка виникає у процесі самої гри при відомих та очевидних суб'єкту правилах. Водночас кластер ризикованих (ймовірнісних) задач з іманентною невизначеністю (подібними за складністю та динамікою до чотирьох детерміністських) є симетричним до ігор із вродженою (іманентною) складністю, де виникає останя через неочевидність для суб'єкта правил, зокрема і під час виникнення проблемної ситуації у форматі ігрової діяльності.

Суттєвим аспектом відмінності детерміністських задач від ризикованих (ймовірнісних) є незалежне позиціонування останніх, причому як Ю. Козелецьким, так й Дж. Шеллом: це ті *ситуації реальної життєдіяльності*, що за освітніх, імітаційних умов мають вигляд *навчального відтворення достеменних життєвих ситуацій* [301]. Примітно, що обидва типи ситуацій (реального життєздійснення та імітаційного або навчального відтворення реальних ковітальних ситуацій) стимулюють суб'єкта до першочергового визначення, яку *ігрову програму* йому обирати за основу: 1) *статистично-детерміновану версію*, коли пусковий стимул та інші аферентації (впливи) обстановки є нестабільними, проте очевидними; 2) *ймовірнісну (байєсівську) версію* математичного очікування, коли аферентації обстановки напівочевидні, або 3) *власне теоретико-ігрову версію програми*, коли аферентації (впливи) обстановки неочевидні, або ж є невідомими для суб'єкта.

Враховуючи наведене авторське уточнення, певна ймовірність прояву того чи іншого виду (типу) невизначеності залежно від типу ситуації слушно розмежовувати таким чином.

Комбінаторна невизначеність (складність та динаміка) за визначенням є притаманною меншою мірою рутинним (звичним) ситуаціям та більшою мірою очевидним суб'єкту проблемним ситуаціям.

Стохастична (ймовірнісна) невизначеність (рандомність моделей вибору) меншою мірою притаманна очевидним проблемним ситуаціям та більшою – напівочевидним проблемним ситуаціям.

Стратегічна (ігрова) невизначеність (неочевидність або відсутність даних, інформації) меншою мірою притаманна напівочевидним проблемним ситуаціям та більшою – неочевидним та особливо поки що невідомим потенційно проблемним ситуаціям.

Таким чином, належне задіяння психологічних механізмів формування й функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта характеризується екзистенційною сповненістю імітаційного прожиття, стимулює габітуальний розвиток та психологічне благополуччя особи, гравця.

Відтак є підстави висновувати, що процес формування та функціонування вказаного виду моделювання відбувається на засадах низки таких закономірностей і процесних узалежнень.

Всі без винятку модуси ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта повинні відповідати описаній сутності гри.

Сутнісно гра – це:

1) обов'язкова онтологічна програма життєдіяльності суб'єкта, що передбачає відкритість світові можливого, розгортається в усіх аспектах його проживання та забезпечує процеси життєздійснення людини або соціальної групи за будь-яких умов;

2) медіальні матриця та процес екзистенційної взаємодії суб'єкта й умов його уприсутненої дійсності, що відбувається одночасно як екстеріоризація та інтеріоризація на атрибутивній основі довільного “подвоєння світу”, ось-буттєвості одночасно у двох вимірах активної свідомості: а) зовнішньосередовищному та б) внутрішньосуб'єктному, які становлять універсальну життєву динаміку й атрибутивність гри та існують за принципами системно-функціональної комплементарності;

3) синтез суб'єктного та інтерсуб'єктивного модусів саморепрезентації життєдіяльності людини у реальних умовах соціальної взаємодії через її моделювання як пігрунта ігрового формату оприявлення такої життєактивності;

4) генетичне джерело соціалізації та ідеального зростання особи, що відбувається як синтетична форма поєднання пізнання, спілкування і практикування та спрямована на моделювання і відтворення складної структури усупільненого довкілля і способів інтеграції людини в ньому;

5) культуротвірний вид діяльності, який: а) акумулює історично накопичений соціальний, культурний, психологічний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу, формує і транслює засобами освіти названий досвід; в) виявляється як базова структура людської свідомості, що має універсальний спосіб функціонування; г) є генетичним

джерелом, мистецьким базисом для всіх наступних видів діяльності людини, починаючи від навчання і завершуючи творчою працею.

Узагальнений предметний онтофеноменальний зміст гри зосереджується у таких її формоутвореннях:

1. Розвага, забава, присмне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію.
2. Специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку.
3. Довільна діяльність, яка здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.
4. Процес розвитку, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних ситуацій.
5. Професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання ділових життєвих ситуацій.
6. Утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою – вигодою чи задоволенням.
7. Імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів.
8. Прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомислєдїяльнїснїй методологїї.
9. Оргучинкова технологїя професїйного методологування, як один із канонїчних способів розширення горизонтів життєпотоку свїдомості і самїсного екзистенцїювання особи.

Генетично похїдним стосовно наведених визначень є зміст дефїніцїї “їгрове моделювання життєдїяльностї суб’єкта в умовах невизначеностї”, яке у рамках перспективної психологїчної теорїї формулюється таким чином.

їгрове моделювання життєдїяльностї суб’єкта в умовах невизначеностї – це:

- 1) унїверсальна форма учинкової дїяльностї, ось-буття суб’єкта; неспецифїчний психїчний процес життєдїяльностї людини за реальних умов

соціальної взаємодії, що характеризуються високим когнітивним навантаженням, вірогідністю екзистенційних ускладнень і свідомісною 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 окремим суб'єктом послідовності та результату дій залежно від актуальної ігрової ситуації;

3) спосіб і метод соціалізації людини як суб'єкта та особистості, провідна функція її габітусу, забезпечення неподільного, обопільного та взаємогенерувального поєднання процесів екстеріоризації та інтеріоризації (привласнення та опрацювання моделей у синтезі з продукуванням їх уреальнених, фактичних життєдіяльнісних репрезентацій), що відбуваються за принципами системної взаємної співдії і доповнюваності;

4) осереддя психічної саморегуляції життєздійснення людини, що актуалізується через відтворення нею певної самісної діяльності шляхом штучного створення умов в актуальній обстановці задля її дослідження, удосконалення або подолання.

Функціями ігрового моделювання є дескриптивна, прогностична і нормативна. Функційне призначення ігрового моделювання посилюється від дескриптивної (описової) ролі до повновагового триплету як процесу зреалізування всіх трьох функцій залежно від ступеню когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень та життєвої невизначеності, а в підсумку – від екзистенційної вагомості обраної моделі учинково-ігрових дій.

Центральним концепт-ядром пропонованої нами теорії є поняття габітусу суб'єкта – фундаментального психологічного концепту, психічного явища і утворення, що через ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта забезпечує реалізацію таким суб'єктом соціальної гри як його вродженої культурної й психічної функції та узмістовлюється наступним шерогом визначень.

Габітус – це:

1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психічне осердя суб'єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації;

2) принцип, який породжує практики і котрий підкоряється практичній логіці невизначеності, властивій повсякденню життєдіяльності суб'єкта;

3) атрибутивний системотвірний агентний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як його особистісної і соціальної динаміки зростання та програмної основи інтерсуб'єктивної взаємодії;

4) хронологічно і таксономічно впорядкована множина *репрезентацій* (набору диспозицій та їх реалізації у вчинкових діях) 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) і її діяльнісний, поведінковий план (діяльнісні емпіричні репрезентації).

Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності на всьому діапазоні своїх репрезентацій (від внутрішніх, інтеріоризованих, власне ментальних до зовнішніх, екстеріоризованих, себто діяльнісних, емпіричних) відбувається у двох фундаментальних модусах ігрового практикування: а) модус ігроїдів та б) модус вчинкової екзистенційної гри. Тому до складу перспективної психологічної теорії ігрового моделювання атрибутивно задіюються такі авторські сконструйовані концепт-моделі:

Ігроїд – це:

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

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

3) формоутворення виродженої або спрощеної людської екзистенційної гри;

4) генетичне джерело ігрової залежності людини у випадку її домінування як атрибуту і психічної аномалії життєдіяльності особи.

Вчинкова екзистенційна гра в ось-буттєвості людини – це:

1) ігровий модус унікального вчинкового генезису як зреалізування людиною власної вчинкової програми життєдіяльності з характерними ознаками канонічно довершеного вчинку;

2) клас і явище ігрової натхненно пристрасної творчості, правила і сценарій якої продукуються суб'єктом у процесі його поглинання ігровим моментом ось-буттєвості, де невизначеність ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для нього унікальну пізнавальну новизну і пробудження нових горизонтів життя свідомості;

3) генетичне джерело творчого ставлення людини до дійсності та її натхненного самоздійснення.

*Генеральним психічним вузловим регулятивним механізмом ігрового моделювання вважаємо **габітус**, який проявляється через взаємодію його первинних або базисних психоструктур (тілесного самовідчуття, самоідентифікації, самооціювання, саморозвитку, раціонального мислення, образу самого себе чи Я-образу, самоусвідомлення та самоспрямованості як кінцевої стадії розвитку габітусу та його об'єднувального, системотвірного компонента) і похідних психологічних механізмів (комунікативних стратегій, тактик і моделей безпосередніх учинкових дій) із зовнішніми психочинниками життєдіяльності людини.*

*Визначним зовнішнім (себто емпіричним) фактором побудови теоретичної моделі у пропонованій концепції є **ситуація**, яка формується в залежності від темпоральних й топологічних аспектів життєдіяльності суб'єкта, а також від трикомпонентної класифікації видів невизначеності. Як ментальні, так й*

діяльнісні репрезентації ситуацій розподіляються на такі типи (класи) ситуаційних аферентацій обстановки: 1) рутинна (звична) ситуація; 2) очевидна проблемна ситуація; 3) напівочевидна проблемна ситуація; 4) неочевидна проблемна ситуація та 5) невідома проблемна ситуація – повна невизначеність. При цьому емпіричний прояв того чи іншого типу невизначеності уможлиблюється на діапазоні від *комбінаторної до стратегічної (суто ігрової) невизначеності*.

Така послідовна розгортка типів ситуаційних аферентацій обстановки, що узалежнені від виду (класу) невизначеності, для життєдіяльності людини має визначальне значення, адже виразно актуалізує дискурс ігрового моделювання на її суб'єктному рівні буттєвості в умовах невизначеності та виступає основним системоутвірним зовнішнім фактором і передумовою створення та обґрунтування теоретичної моделі формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання як важливого складника психологічного благополуччя особи.

Також до складу названої теоретичної моделі як фундаментальні й атрибутивні чинники ситуаційної динаміки життєдіяльності людини доцільно долучити темпоральні і топологічні аспекти зазначеного ігрового моделювання.

Зокрема, темпоральні виміри ігрового моделювання ковітальності людини в умовах невизначеності (складові екзистенційного каскаду життєдіяльності за рівнями їх субординацій) являють 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 сегменти ігрового моделювання життєздійснення особи у часопросторі складають: 1) внутрішньосуб'єктне осердя психодуховної сутності людини; 2) її побутова (звичаєва, рутинна) діяльність; 3) вчинкове діяння і 4) масова комунікація як вищій рівень досконалої діяльності особи, її соціально продуктивної самореалізації.

Методологічною основою побудови теоретичної моделі формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в

умовах невизначеності аргументовано обираємо категорійну матрицю сучасної соціогуманітарної теорії [187; 189], що вповні забезпечує атрибутивну, іманентну транзитивність наукових даних на п'яти категорійних рівнях/поясах теоретизування: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”.

У підсумку системомиследіяльнісного конструювання теорії ігрового моделювання пропонується нами теоретична модель містить п'ять рівнів-поясів таксономічної класифікації: один *онтичний рівень* (емпіричний у класичному науковому розумінні зріз теоретичної моделі,), *рівень феноменів* або *клас екземплярів* гри – конкретних денотативних онтичних упредметнень, явищ реальності, власне фізичних оприявнень/експлікацій видів реальної ігрової практики та чотири *онтологічні шаблі* – від рівня множини традиційних ігроформ завершених сценаріїв (на кшталт організаційно-діяльнісної гри “Місто”, військової гри “Контрнаступ”, комерційної гри “Монополія”, медійної гри “Форт Буаяр”, біржової гри “Продаж акцій”, комп'ютерної гри “Age of Empires”, сюжетно-рольової гри “Сім'я”, ділової гри “Переговори”, дидактичної гри “Знайди зайве”, карточної гри преферанс, спортивної гри футбол та ін.) до рівня найвищої екзистенційно-ресурсної сили універсальної сутності гри – початкового системомиследіяльнісного етапу репрезентативного руху ігрового моделювання від *мислеформи* до *дії* через множини інституціоналізованих теоретичних понять (концептів, ейдосів) і бінарний комплекс ігроїдів та екзистенційної вчинкової гри.

Відповідно третій рівень теоретичної моделі репрезентує формоутворення гри, які таксономічно класифікуються за критерієм її суспільного спрямування та предметної специфіки. До прикладу, організаційно-діяльнісна, військова, комерційна, медійна, біржова, комп'ютерна, сюжетно-рольова, ділова, дидактична, карточна (салонна), спортивна гра – все це ігри цього рівня концептуалізації та відповідної емпірики.

Четвертий рівень теоретичної моделі становлять ігроформи, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом певної провідної діяльності. У

цьому разі розрізняються: 1) власне ігри, 2) ігрові формоутворення навчання, 3) ігри-програми як спосіб реалізації суспільно корисної діяльності та 4) ігрові модули професійної (трудової, наукової, службової тощо) діяльності.

П'ятий рівень утворюють *теоретичні поняття* (концепти, ейдоси, уявні образи тощо) й відтак концептуальні моделі найвищого екзистенційного наповнення універсальної сутності гри, засадничого щабля репрезентативного руху розвитку ігрового моделювання, а саме від мислеформи до дії через комплементарну систему ігроїдів та екзистенційних вчинкових ігор,

Для утвердження особливого особливого емпіричного, онтологічного і теоретичного статусу ігрового моделювання винятково конструктивне значення має вчинок як єдиний канонічний інваріант ігрового моделювання, у якому: 1) габітус людини функціонує максимально упредметнено, цілеспрямовано, розвитково повновагомо, творчо і напружено, 2) спроможні оприявнюватися всі без винятку закономірності та особливості ігрового моделювання, 3) це моделювання відбувається у будь-якому контексті життєдіяльності або у форматі окремого виду провідної діяльності людини.

Кожний рівень пропонованої нами теоретичної моделі має системотвірний характер. У своїй генетичній наступності моделювання життєдіяльності – від поясу універсальної сутності гри до емпіричного нашарування екземплярів, феноменів екзистенційних подій – інтегрує такі рівні через відповідні об'єднувальні фактори та вузлові механізми моделювання цілісного онтогенетичного процесу розвитку габітусу суб'єкта і можливостей гри на кожному з названих щаблів в умовах актуальної життєдіяльності.

Критерії предметного розмежування ігроформ на класи ігроїдів та інваріантів учинкової екзистенційної гри, раніше наведені ізоморфні критерії диференціації ігроформ (за ступенями складності, динаміки, невизначеності), а також критерії математичної теорії ігор і педагогіки, дозволяють створити збалансовану в родовидовому відношенні (як тезаурус понять) класифікаційну універсальну теоретичну модель формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах його повсякдення.

Висновки до другого розділу

1. Психологічний дискурс ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності доцільно розвивати на епістемологічному фундаменті наукової програми філософського екзистенціалізму, керуючись аксіомою, що життєздійснення людини відбувається одночасно у трьох темпоральних вимірах – в минулому, дісному “тут-і-тепер” та майбутньому. Звідси слідує, що психологічно гармонійна та благополучна особа повинна мати інтенційну, мотиваційну та діяльнісну (операційну) спроможності до продуктивного аналізу минулого, вправного керування дійсним та результативного моделювання власного майбутнього. І це забезпечується онтологічною організацією життєдіяльності суб'єкта, в основі якої перебуває *презумпція інтерсуб'єктивних орієнтирів, диспозицій, позитивне ставлення до світу, до себе та інших людей як до цілого, себто як до діалектично взаємопов'язаного екзистенційного простору.*

2. Життєдіяльнісна напруженість сучасного світу, у якому панує складність, динаміка та невизначеність, для суб'єкта повинна долатися *екзистенціальною сповненістю* його повсякдення. Таку сповненість забезпечує *вчинок як онтологічна та екзистенційна основа життєдіяльності людини і ковітальної системи загалом.* Вчинок – це універсальний й унікальний інтегратор людської діяльності, що є об'єктивним фактором історичного прогресу, генетичним джерелом синергійного поєднання людини і світу, сутністю, що спричинює всі форми її життєздійснення і самореалізування. При цьому психологічне благополуччя дорослої особи забезпечуються 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 у більш глобальних функціональних системних патернах життєдіяльнісних опроявнень. Показово, що внутрішній компонент життєдіяльності як програми досягнення психологічного

комфорту представлений *ментальним смисловим осереддям людини*, зовнішній – *поведінковим і діяльнісним складниками її усупільненого існування*.

В екзистенційній нормі персональна життєдіяльність спрямовується на діяльне зреалізування *інтерсуб'єктивної відповідальності* за власне і суспільне життя. Кооперативність мети, засобів та дій особистої активності є вихідною позицією для будь-яких процесів життєдіяльнісній будь-якої людини. Водночас невизначене перспективне майбутнє має пріоритет перед сучасним простором діяльності “тут-і-тепер”.

3. Людина від народження є моральною. Її моральне спотворення має екзогенну природу. Ця природа пов'язана з об'єктивними чинниками суспільства ризику, процесами прекаріатизації, дефіцитом у суцшому логіки, комунікативної раціональності, інтерсуб'єктивності та кооперації, обмежених пізнавальних спрямованості та активності людей. Екзистенційний аспект гри у процесах морального спотворення людини полягає у тяжінні до азартних ігор, через слабкість окремих осіб утримуватися від спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити. Життєві дефіцити людини і народного загалу долаються індивідуальною та суспільною відповідальністю дій суб'єктів, комунікативних засобів і процесів, удосконаленням їх можливостей, формуванням і розвитком активної ноетичної здатності громадян до осмислення аспектів життєдіяльності, їх мотиваційної та операційної спроможностей як суб'єктів здатних реалізувати результати власного осмислення буденності.

4. Якість *ігрового моделювання людиною власної життєдіяльності* наявними засобами, розвиток самих цих засобів, виходячи із модусів ситуаційного, поточного, минулого й перспективного, є головними засновками індивідуального і соціального психологічного благополуччя. Водночас парадигми, що ґрунтуються на застарілому базисі “буття визначає свідомість” у світі ризику не здатні забезпечувати різнобічний суспільний розвиток. В теперішньому суспільстві якість людського життя визначуть *свідомість, знання та інформація*. Екзистенційну структуру (каскад субординації) життєдіяльності сучасного суб'єкта складають *упорядкована цілісність, самостабілізація,*

самоорганізація, ієрархізація соціальних відносин. Без забезпечення попередньої ланки каскаду субординацій наступна буде дефіцитарною. Крім того, є підстави констатувати, що в умовах вільної гри світу постмодерну, деконвенціоналізації соціальних практик, ігрового характеру особистісної саморепрезентації, домінування суб'єктивних ідентичностей, які конструюють себе за власними правилами, тип *постнекласичної раціональності як способу пізнання* аргументується найкращим засобом осягнення реальності та моделювання оптимальних інваріантів забезпечення канонічної норми. Заразом важливим психологічним аспектом життєдіяльності є криза у повному її екзистенційному вимірі та у відповідності до змін домінування провідних видів діяльності. Криза підліткового віку виявляється найгострішою, тому що супроводжує низку статевих, гендерних і статусно-рольових змін у життєдіяльності суб'єкта. Молодь найчастіше стає жертвою прекаріатизації.

5. Категорійне поняття “*невизначеність*” є принципом та інтелігібельним конструктором науки постнекласичного типу раціональності, найбільш адекватним способом описання для сучасного світу, атрибутом сучасності. Ступінь невизначеності чогось відповідає рівню обізнаності, обсягу та якості знання про це. Для усіх видів невизначеності узагальнювальним, фундаментальним та епістемологічно первинним поняттям є поняття “*ігрова складність*” До основних модусів зазначеної складності належать: 1) *комбінаторна невизначеність* (складність та динаміка відомих, очевидних умов, аферентацій дійсності); 2) *стохастична (ймовірнісна) складність* (рандомність моделей вибору, можливого результату через недостатньо надійний прогноз зовнішньосуб'єктних факторів дійсності та внутрішньосуб'єктних чинників – афективно-мотиваційного (мотиви, диспозиції) та операційно-технічного (досвід, компетентності, знання, уміння, навички) аспектів готовності та спроможності суб'єкта до впевнених дій; 3) *стратегічна (ігрова) невизначеність* (об'єктивні чи суб'єктивні ускладнення попередньо невідомої природи або ж відсутність даних, інформації про дійсність). Окрім того, ноетична (мисленнєва, інтелігібельна, системо-мислєдіяльнісна) та емпірична діяльнісна здатності суб'єкта до самоорганізації та співорганізації 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’єктними факторами (аферентаціями) дійсності та подальшої повновагомої реалізації внутрішньосуб’єктних чинників у ситуаціях конфлікту для досягнення кооперації засобами ігрового моделювання та забезпечення *рівноваги*, щонайперше інтелігібельними засобами математичної теорії ігор. До того ж невизначеність має власні оприявнення у спілкуванні (комунікації, інформаційному просторі). Вона часто постає як засіб, як мета сугестії чи маніпулювання. Маніпулювання досягається семантичними зсувами, дією метафор та іншими модусами тропів, що зумовлюють у процесах спілкування більшу чи меншу смислову невизначеність. Закон незавершеної дії, явище нульової або неповної референції, афективна логіка, ефекти самовпевненості та натуралістичної омани також сприяють такій невизначеності як канали уможливлення семантичних зсувів. Фактор невизначеності тут проявляється передусім у формуванні та розвитку в людини звички до поверхового, некритичного сприймання текстів, що потребують більш відповідального і ґрунтового аналізу та осмислення.

6. В локалізованих обставинах 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 і узмістовлюється як:

1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психічне осердя суб’єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації;

2) принцип, який породжує практики і котрий підкоряється практичній логіці невизначеності, властивій повсякденню життєдіяльності суб’єкта;

3) атрибутивний системотвірний агентний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як його особистісної і соціальної динаміки зростання та програмної основи інтерсуб'єктивної взаємодії;

4) хронологічно і таксономічно впорядкована множина *репрезентацій* (набору диспозицій та їх реалізації у вчинкових діях) 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) і її діяльнісний, поведінковий план (діяльнісні емпіричні репрезентації).

Габітус суб'єктно від народження визначає життєдіяльність людини та в усіх умовах ковітальності удосконалюється і посилює свій програмний вплив та участь у власному розвитковому процесі відповідно до моделі вчинку. Завдяки габітусу здійснюється моделювання минулого, дійсного й майбутнього на рівні феномену, причому внутрішньо-суб'єктне тут не відокремлене від зовнішньосуб'єктного, інтеріоризація від екстеріоризації. Показово, що габітус набуває свого розвиткового інтенсиву завдяки ігровим закономірностям, алгоритмам, зразкам і моделям, що застосовуються у неподільному функціональному поєднанні: 1) інтеріоризації, тобто внутрішньосуб'єктного простору, людини, що визначається її ментальними репрезентаціями й опанованими рольовими моделями поведінки, та 2) діяльнісного аспекту особи, процесів її екстеріоризації, котрі визначаються диспозиційними концептами дії, ментальними образами-акцепторами-програмами потрібного майбутнього. Через габітус два контексти життєдіяльнісного пізнання – внутрішньосуб'єктний і зовнішньосуб'єктний – відіграють свої взаємодоповнювальні, комплементарні завдання і ролі у формуванні, функціонуванні та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах повсякдення.

7. Реалізація габітусу, як осереддя ігрового моделювання, відбувається у вигляді репрезентаційної мислєсхеми та відповідного емпірично фіксованого

діяння, комплексу репрезентацій, що актуалізується у процесі життєздійснення суб'єкта. Сутнісно репрезентація ігрового моделювання зазначеного типу – це: 1) універсальне прагматичне явище життєдіяльності суб'єкта і неспецифічне психічне утворення; 2) складова габітусу людини та спосіб її життєдіяльності, що відбувається одночасно у двох комплементарних вимірах: а) у її внутрішньосуб'єктному просторі як ментальний, перцептивний та семіотичний образ-модель події, що мала місце у соціальному досвіді в минулому (*інтеріоризована ментальна репрезентація*) та б) у зовнішньому, власне діяльнісному, вимірі як диспозиційний концепт, ментальний образ-акцептор-програма потрібного майбутнього, що на засадах досвіду та актуальної ситуації моделює й уможливорює фізичне відтворення суб'єктом вірогідного і необхідного задля продуктивного керівництва власною поведінкою, забезпечення соціальної адаптації, виживання і розвитку (*діяльнісна, себто емпірична, репрезентація екстеріоризації*). Водночас таксономічна організація репрезентаційного мегапраксисту вказаного моделювання першочергово диференціює життєдіяльнісні оприявлення на два класи: 1) клас інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду, диспозиції, зміст внутрішньосуб'єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і 2) клас діяльнісних репрезентацій екстеріоризації (унаявлені фізичні, кінетичні та вербальні (мовленнєві) явища свідомої життєдіяльності суб'єкта).

8. Особливий репрезентативний статус має феномен учинку як: а) канонічного способу особистісного існування людини у світі; б) реального сполучника між психологією та різними аспектами людської культури; в) результату функціонування усієї психологічної габітуальної системи особи чи групи у складних умовах проживання. Доведено, що примітивні ігроформи імітації, імпринтингу та безумовного наслідування референтних моделей і вчинкові форми функціонування габітусу людини створюють розлогий діапазон репрезентацій ігрового моделювання її життєдіяльності. Цей діапазон емпірично втілюється у функціонування двох фундаментальних класів ігроформ – ігроїдів і вчинкової екзистенційної гри. Зокрема за авторськими визначеннями ігроїд – це:

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

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

3) формоутворення виродженої або спрощеної людської екзистенційної гри;

4) генетичне джерело ігрової залежності людини у випадку домінування у її життєдіяльності імітаційно нестримного задоволення егоїстичних потреб як атрибуту і психічної аномалії життєдіяльності особи.

Вчинкова екзистенційна гра – це:

1) ігровий модус унікального вчинкового генезису як зреалізування людиною власної вчинкової програми життєдіяльності з характерними ознаками канонічно довершеного вчинку;

2) клас і явище ігрової натхненно пристрасної творчості, правила і сценарій якої продукуються суб'єктом у процесі його довільної чи мимовільної екзистенції, поглинання ігровим моментом ось-буттєвості, де невизначеність ситуації, непередбачуваність дій інших учасників становлять для особи унікальну пізнавальну новизну і пробудження нових горизонтів життя свідомості;

3) генетичне джерело творчого ставлення людини до дійсності та її натхненного самоздійснення.

9. Теоретичну модель формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності пропонується створювати на методологічних засадах категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії, яку запропонував А.В. Фурман. Наведена матриця забезпечує атрибутивну, іманентну транзитивність наукових даних на категорійних рівнях/поясах: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. У зв'язку з цим пропонована нами теоретична модель містить п'ять рівнів-поясів таксономічної класифікації: 1) рівень феноменів, екземплярів

гри, у класичному розумінні емпіричних репрезентацій ігроформ; 2) рівень традиційних ігроформ завершених сценаріїв; 3) рівень формоутворень гри, які таксономічно класифікуються 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 початковий для репрезентативного руху ігрового моделювання від мислеформи до вчинкової дії через множини інституціоналізованих теоретичних понять (концептів, ейдосів) і комплементарну систему ігроїдів та екзистенційних вчинкових ігор, Примітно, що кожний рівень авторської моделі має системотвірний характер. У своїй розвитковій наступності моделювання життєдіяльності – від універсальної сутності гри до екземплярів, релізів, феноменів екзистенційних подій – такі рівні, головно через відповідні системогенні фактори та вузлові психосоціальні механізми, моделюють онтогенетичний процес розвитку габітусу суб'єкта та його можливостей ігрового моделювання в умовах актуальної ковітальності.

10. Аналітично обґрунтовано, що *генеральним внутрішнім вузловим регулятивним механізмом ігрового моделювання є **габітус***, який виявляється через взаємодію його первинних або базисних психологічних структур (тілесне самовідчуття, самоідентифікація, самооціювання, саморозвиток, раціональне мислення, образ самого себе чи Я-образ, самоусвідомлення та самоспрямованість як параметрична кінцева стадія розвитку габітусу, його центральний, об'єднувальний та системотвірний компонент) та похідних психологічних механізмів (комунікативних стратегій, тактик і моделей 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* (складність та динаміка ситуації з повною інформацією) через *стохастичну (ймовірнісну) невизначеність* (рандомність моделей вибору) до *стратегічної (ігрової) невідомості* (неочевидність або відсутність даних, інформації). Окрім того, пропонована авторська модель охоплює темпоральні і топологічні аспекти ігрового моделювання. Доведено, що 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. Натомість 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 вищий рівень унікального вчинення людини, її соціально продуктивної самореалізації як особистості.

РОЗДІЛ 3.

ТРАНСФОРМАЦІЇ ГАБІТУСУ ЛЮДИНИ У ПРОСТОРІ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЇЇ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЯК СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

3.1. Феноменоменальні аспекти трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання її життєдіяльності як суб'єкта в умовах невизначеності

Визначальної методологічної вагомості для чинного дослідження набувають аспекти-питання, які в межах теорії функціональної системи, еволюції живих систем мають атрибутивний характер та одночасно проявляються як етапи системогенезу. Той факт, що є можливим як усю діяльність системи, так її всілякі зміни, уявити вповні у термінах результату, ще більше підкреслює його вирішальну роль у поведінці системи. Загалом продукт (результат) як імператив системогенезу утворює власні функціональні модуси, які можна повністю виразити у питаннях, що відображають різні етапи формування системи [5, с. 33]:

- 1) Яким має бути отриманий результат?
- 2) Коли саме має бути отриманий результат?
- 3) Якими механізмами буде отримано результат?
- 4) Як система впевнюється в повноті і якості отриманого результату?

По суті справи ці чотири запитання вирішуються основними вузловими регулятивними механізмами системи. Водночас у них розкривається все те, задля чого формується і функціонує система [Там само].

Компаративний аналіз міждисциплінарних підходів до розкриття закономірностей еволюції систем гри як програми життєдіяльності суб'єкта виявив виконання атрибутивної умови системогенезу – ізоморфізм різних класів явищ [5] стосовно побудови процесів і механізмів у контекстах: 1) теорії вчинку В.А. Роменця у її розвитку науковою школою А.В. Фурмана – вітакультурної методології і циклічно-вчинкового підходу та 2) проєктно-методологічного

осереддя керівництва процесом (process management suite) Terrapene [338]. І все ж наскільки б спекулятивним за своїми збігами не сприймався цей факт, кватерна змістовна архітектура аспектів-питань, “етапів формування системи” є ізоморфною, сутнісно еквівалентною для всіх трьох генетично незалежних теоретичних систем – власне теорії системогенезу, теорії вчинку і проєктної методології Terrapene (див. рис. 3.1).

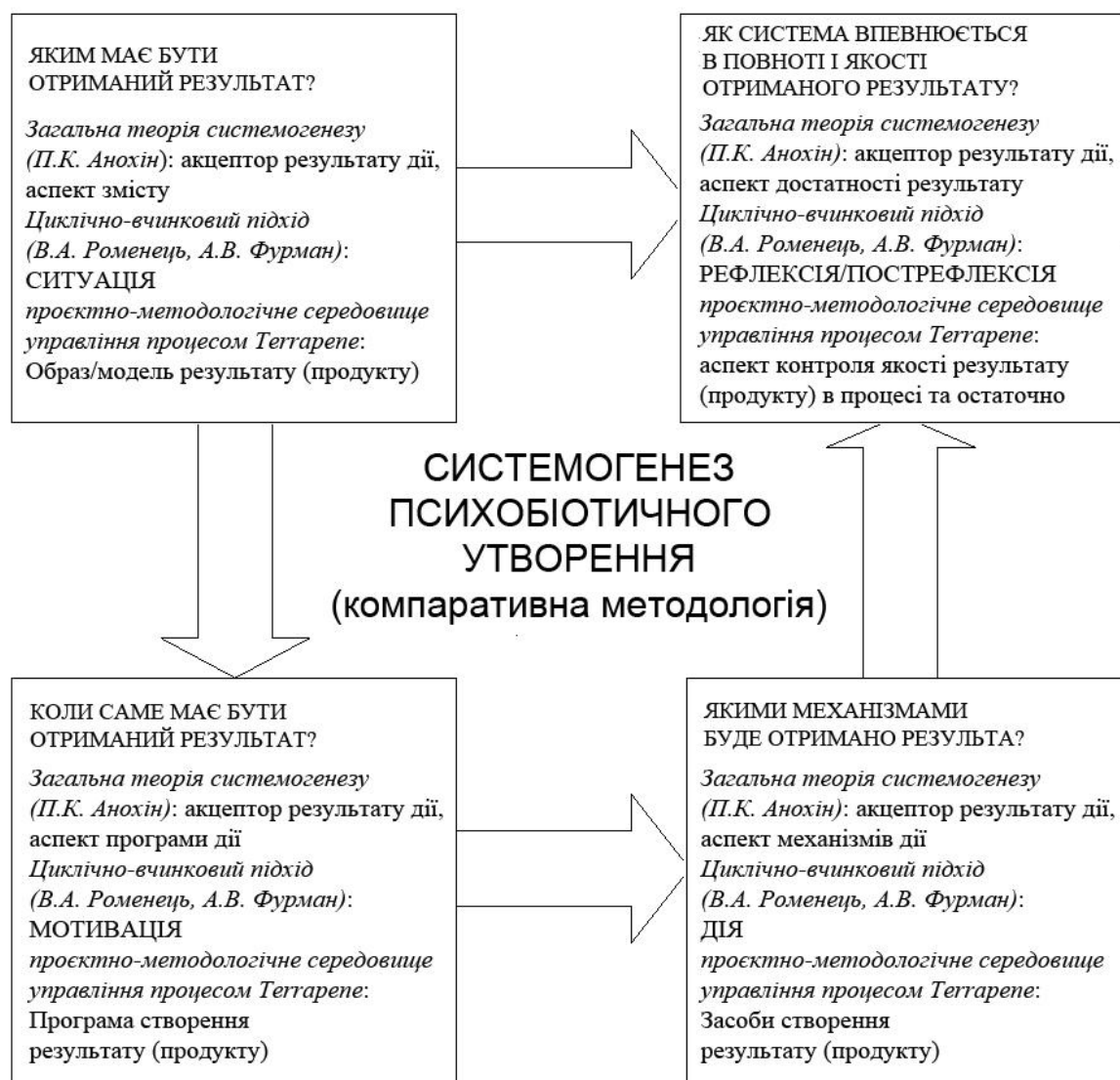


Рис. 3.1. Універсальна методологічна архітектура утворення психобіотичних систем.

У теоретичному контексті психологічного пізнання вперше концепт імперативності для системогенезу психобіотичної системи *результату її функціонування*, причому саме за умов гри, з’являється у творах фундатора діяльнісного підходу в психології О.М. Леонтьєва (1903-1979). Зокрема, він

зазначає, що не з уявлюваної ситуації народжується ігрова дія, а навпаки, з незбіжності операції з дією народжується уявлювана ситуація. Отже, не уява визначає ігрову дію, а умови ігрової дії унеобходнюють і породжують уяву [138, с. 47]. Відтак первинним джерелом для збудження психічної активності та аферентно-синтетичного формування функціональної системи є розбіжність раніше опанованих операцій з потребою суб'єкта діяти за актуальних умов прожиття.

Висновок О.М. Леонтьєва розвиває в контексті власної теорії вчинкового підходу В.А. Роменець, зауважуючи про важливість якісної прагматичної ігрової уяви, фантазії у дитячому віці, яка визначає добротність миследіяльнісного моделювання як уяви-фантазії дорослого [Там само, с. 47]. Саме продукт, результат, зокрема ігрової діяльності дитини, відомий український науковець, засновник психософії вчинку та його учениця І.П. Маноха, постулюють як основу творчої людської дії, що також відповідає методології системогенезу: “Кінцеву форму гри становить гра-фантазування. ... Образ фантазії набуває самостійності, він “самоцінний” для дитини і викликає у неї глибокі емоції. Мотив гри змістився на її продукт. Але це і є виникненням творчої дії” [Там само, с. 48].

Отож, сутність і логіка системоформувальної імперативності результату діяльності повно виявляється в розгортанні канонічного осередку психічного в людині – вчинку. Це простежується висновками В.А. Роменця: “Процес реального розвитку вчинку починається з розкриття і прояснення ситуації. Водночас формується мотивація. Вона є дальшим розвитком ситуації, її уявним завершенням”... “Суб'єктивна готовність до вчинку ніколи не зникає і виражає його неминучу необхідність, вона насамперед формується в яскравому уявленні того, що належить здійснити” [Там само, с. 48; с. 203]

Вищезначене фіксує *основу методологічного стрижня даного дослідження на базисі функціонального системогенезу для всього обширу явищ психологічної природи* – від індивідуальної психіки людини до перебігу психосоціальних процесів різномасштабної суб'єктної спільності.

Зауважимо, що атрибутивне для теорії функціональної системи поняття

“зворотна аферентація” змістовно відповідає загальнонауковому терміну “зворотний зв’язок” (англ. feedback). Відтак зворотній зв’язок у дискурсі габітусу та ігрового моделювання життєдіяльності людини є зовнішньою санкціонувальною аферентацією, оскільки може затверджувати останній розподіл у системі еферентних внутрішньосуб’єктних збуджень, котрі стимулюють отримання корисного результату, що володіє імперативними можливостями обирати та реорганізовувати розподіл збуджень у системі у відповідному напрямку [5]. Для обраного нами упередметнення це означає, що психологічні аспекти зворотного зв’язку, зворотної аферентації (в ментальних процесах людини бере участь уся без винятку її психічна метасистема) набувають методологічного значення.

Такі фундатори сучасної психології, як Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, Б.Г. Ананьєв, реалізацію системного принципу зворотного зв’язку спостерігали передусім у процесах людської рефлексії, відповідних свідoctвах самосвідомості. Цим *рефлексивним актам притаманні дескриптивна, прогностична, регулятивна, нормативна та конструктивна функції*. Завдяки чому в психічному та психологічному вимірах висвітлення вказане функціонування забезпечує ігромодельний прагматизм габітусу, цілісність та динамізм внутрішньосуб’єктного простору психодуховної сутнісної визначеності людини. Отож, саме системотвірні психологічні механізми зворотного зв’язку узасаднюють усі репрезентації габітусу відповідно до комплементарного розвитку діапазону зазначених репрезентацій від простих ігроїдів до екзистенційного вчинку суспільно значущої ваги.

Л.С. Виготський одним із перших психологів-науковців чітко висловлювався про взаємовідношення різних життєдіяльнісних аспектів у культурному розвитку дитини. Він зауважував, що вростання нормальної дитини в цивілізацію являє собою синтез соціальних форм розвитку з процесами її фізичного, органічного зростання. Обидва плани розвитку – природний та культурний – збігаються та зливаються один з одним. Обидві лінії змін обопільно, взаємно проникають одна в одну та утворюють сутнісно єдиний ланцюг

соціально-біологічного формування особистості дитини й у подальшому дорослого [270; 296; 328; 329]. Причому для цього відомого дослідника біологічний субстрат у розвитку людини ніколи не постає як пріоритетний, а розвинена психіка завжди виявляється як продукт процесів спільного онтогенетичного розвитку матеріального і ментального, як продукт того, що згодом П.К. Анохін визначить як взаємну співдію структур людини як надскладної системи.

Ґрунтуючись на висновках досліджень американського психолога А. Гезелла (Arnold Gesell) (1880-1961), Л.С. Виготський акцентує свою рефлексивну думку на неподільності, цілісності ключових процесів екзистенційного збагачення психокультурного розвитку людини. Розвиток є історичним процесом, котрий опановує і відзеркалює на кожному поточному рівні минуле, яке міститься в ньому; становить безперервний самозумовлений процес взаємодії внутрішньосуб'єктного та зовнішньоситуаційного [282; 350]. Для методологічного закріплення сталої єдності, розвивального синтезу фізіологічного та психічного в людині Л.С. Виготський пропонує й у подальшому аргументовано використовує термін “психологічне”. Крім того, він далекоглядно відзначав фундаментальне для розвитку особи значення невизначеності як екзистенційного фундаменту життєдіяльності, що атрибутивно для дитини і, як правило, для дорослого відбувається за логікою випадкових обставин (див. [282; 312; 349; 350]).

Певний феноменологічний дуалізм Л.С. Виготського в наданні пріоритету, презумпції або внутрішньосуб'єктним аспектам або зовнішньоситуаційним умовам, долає С.Л. Рубінштейн, котрий зосереджується на ролі внутрішнього моменту самовизначення, вірності суб'єкта собі самому, неодностороннього та необов'язкового підпорядкування зовнішньому [139]. Те ж саме, як вже зазначалось, обґрунтовував свого часу й Г. Олпорт власною концепцією пропріуму, який позиціонуємо як осереддя габітусу, саме завдяки провідному функціональному ритму самоспрямованості, що є кінцевою стадією розвитку габітусу та центральним, об'єднуювальним компонентом для інших його базисних

психологічних механізмів і структур (тілесне самовідчуття, самоідентифікація, самооціювання, інтенційність саморозвитку, раціональне мислення, Я-образ та рефлексивне самоусвідомлення).

Самоспричинення суб'єктного екзистенціювання особи, на наш погляд, є підґрунтям розвитку рефлексивного самоусвідомлення як одного із найважливіших механізмів саморегуляції поведінки, діяльності, вчинення. Адже, як зазначає українська дослідниця О.В. Савченко у компетентнісному дискурсі висвітлення проблематики рефлексії, рефлексивна компетентність становить складносистемне особистісне утворення, що поєднує специфічні інформаційні, операційні, ціннісно-мотиваційні та поведінкові ментальні структури, релевантні рефлексивній активності, які забезпечують управління процесами функціонування та розвитку сфери досвіду особистості, визначають високу продуктивність форм рефлексивної активності у процесі розумової і практичної її діяльності [143, с. 437].

До цього варто додати культурно значущі здобутки у пізнанні, проєктуванні та імітуванні рефлексії, які отримані у другій половині XX століття в напрямку розробки методології і психології системомиследіяльнісного підходу філософсько-ігротехнічною школою Г.П. Щедровицького (СМД-методологія).

Водночас показовим є ключовий момент в узагальненнях теорії функціональних систем: корисний психобіотичний саморозвитковий системі результат реорганізує розподіл збуджень завдяки *регулятивним механізмам вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи*. Завдяки чому впорядкованість у взаємодії множини компонентів такої системи встановлюється на основі ступеня їх сприяння в отриманні нею як цілісністю чітко визначеного корисного результату. Водночас вектори та ступені свободи кожного компонента системи, які не допомагають отриманню належного результату, в органічних і психічних, тобто власне *психологічних системах*, усуваються від активної діяльності [5; 282; 350].

Механізм упорядкованого і ситуативно доцільного обмеження надлишкових ступенів свободи компонентів системи, які не допомагають за

конкретних обставин отриманню корисного результату, в процесі його досягнення, все ж фіксує логічний і змістовний збіг із висновком видатного античного філософа-енциклопедиста Аристотеля (384–322 р. до н. е.), який сформулював логічний засновок для інформації: повідомлення має наслідувати дію, єдине і ціле, а частки подій повинні бути так складені, щоб із переміщенням або вилученням якоїсь однієї частини змінювалося б та руйнувалося ціле, адже те, присутність чи відсутність чого є непомітним, не є частиною цілого [7, с. 655]. Пізніше цей висновок повторили: 1) у власній максимі “не примножувати сутності без потреби” англійський філософ і математик IV століття Вільям Оккам та 2) Х.П. Грайс у формулюванні принципу кооперації (див. [49; 148]. Тому логічним є таке узагальнення: регулятивний механізм упорядкованого і ситуативно доцільного обмеження надлишкових ступенів свободи компонентів психобіотичної системи, які не забезпечують та не допомагають у конкретній ситуації отриманню корисного результату, узагальнює феномени, емпіричні репрезентації габітусу людини.

Водночас для обмеження надлишкових ступенів свободи компонентів така надскладна система повинна сформувати і накопичити свої відповідні компоненти чи структури, які у всіх наступних життєдіяльнісних ситуаціях будуть проходити селективний відбір окремих обмежень, надлишкових свобод. Це відбувається як розвитковий шерег феноменів ігрової природи від народження людини, що доцільно розкрити за допомогою досліджень адептів діяльнісної парадигми, передусім теорії видів провідної діяльності.

У науковому апараті і сучасному дискурсі діяльнісної парадигми проблематика трансформації габітусу людини у просторі ігрового моделювання її життєдіяльності як суб'єкта в умовах невизначеності рокується першочергово на узмістовленнях третього та п'ятого таксономічних рівнів психічного розвитку особи, одночасно, видів провідної діяльності – *сюжетно-рольової гри* та *суспільно значимої діяльності* [53; 120; 121; 126; 174].

На початку життєвого шляху дитина не володіє жодним екзистенційним досвідом. Будь-яка ковітальна ситуація є для неї новою і такою, що стимулює, діє

як первинне джерело, як збудник психічної активності, як аферентно-синтетичне роздаткове формування її функціональних систем. Тому об'єктивною, передусім емпіричною даністю, було те, що саме сюжетно-рольову гру адепти діяльнісного підходу розміщують у центрі психологічної теорії ігрової діяльності. І тут першопочаткову ігрову роль дитини складає імпринтинг, себто наслідування і повторення, імітація дій дорослого, що з часом переростає у сюжетно-рольову гру як форму випробувального відтворення соціальних ролей (родинних, професійних тощо). На первинний для розвитку людини імпринтинговий формат і сенс гри наголошував, скажімо, К.К. Платонов, вказуючи, що: 1) гра – це різновид поведінки тварин і діяльності людини, процесуально обумовлений генетично, або наслідуванням, та 2) вона має особливе значення у формуванні особистості, передусім в дитинстві та підлітковому віці [120, с. 42-43].

Феномени соціогенезу вищих форм поведінки людини передусім спричинені показниками *домінуючої соціальної мотивації, комплексу актуальних соцієтальних мотивів суб'єкта*. На підставі аналізу теоретичних джерел нами сформульовано домінуючі соціальні мотиви гри у їх відповідності видам провідної діяльності та виявленим віковим психологічним особливостям розвитку людини:

1. Панівний мотив життєдіяльності суб'єкта у період від народження до одного року – отримання позитивного зворотного зв'язку, емоційної прихильності, встановлення ситуації рапорту, емоційно-позитивного фону прийнятних дитині форм спілкування; на цьому етапі актуалізується перша ігроформа, що доступна дитині цього віку, – *імпринтинг*. Це ще не гра, а лише її передчуття: немовля слідує за рухами дорослого, передусім матері, повторює міміку дорослого, переймається його емоційним станом.

2. Переважаюча мотивація у період раннього віку дитини, а саме від 1 до 3 років, – опанування руховою, праксичною тканиною взаємодії, власною кінематикою, вміннями предметного маніпулювання. Її перші спроби в ігровій діяльності проявляються у вигляді простих рухів (хапати, тягнути, штовхати тощо). У цей час первинна ігроформа – це предметна дитяча гра, що охоплює дії з

предметами людської матеріальної культури та спрямовується на формування і розвиток у дитини вмінь і навичок, пов'язаних із застосуванням предметів за їх прямим культурним призначенням, дозволяє дитині здобувати корисні соціальні знання, уміння і навички. Предметна гра вперше з'являється у віці від 2-3-х років, перетинаючись із ігроформою “паралельної гри” (Ж. Піаже), тобто тією формою дитячої гри, у якій кожний із її учасників зайнятий власною справою – грається самостійно, не координуючи свої дії з діями інших гравців. Тауки ігри виникають у дітей унаслідок ще нерозвинутих *здатності та потреби координувати, узгоджувати свої дії з діями* навколишніх [276; 308; 336].

3. Пріоритетний мотив у період дошкільного віку від 3 до 6-7 років – отримання первинного досвіду суб'єктної дії через імітацію доступних для репродуктивного копіювання зовнішніх соціальних зразків, *сюжетно-рольова гра-імітація*, навчальна імітація посилює для дитини соціальних ролей.

4. Визначальний мотив життєдіяльності суб'єкта молодшого шкільного віку (від 6-7 років до 10 років), який інтенсифікує формування уміння, перші спроби самостійної, *довільної побудови та реалізації власного акцептора результату розгорнутої дії у життєвих ситуаціях*, передусім навчальних. Завершується цей етап тоді, коли: а) за якість фонового консенсусу у комунікації з дитиною несе повну відповідальність дорослий суб'єкт взаємодії; б) цей суб'єкт односторонньо забезпечує природне мимовільне прагнення нащадка постійно орієнтуватися на максимінну стратегію, візію гарантованого виграшу, дитячу ігроформу *paidia* (Р. Кайуа). Водночас на цьому етапі поступово, повільно, еволюційно, відповідно до ситуації, дорослий із позиції підтримуючого партнера переходить у функціональний статус пропонента – партнера, який за певних умов має право демонструвати виразно опозиційне ставлення, застосовувати “примус до покращення аргументації”, трансформувати дитячу ігроформу *paidia* у дорослу ігроформу *ludus* (Р. Кайуа).

5. Домінуюча мотивація у період молодшого і середнього підліткового віку (від 10 до 14 років) – *отримання первинного довільного досвіду продуктивної соціальної взаємодії*, перші спроби здійснення екзистенційної гри, отримання

діяльнісного, взаємно корисного, суспільно прагматичного зворотного зв'язку у взаємодії із доступним соціальним довкіллям; перші намагання самостійно, ініціативно досягнути вчинкового фонового консенсусу, силкування створити та реалізувати суспільно-корисний акцептор результату дії, спрямованого на кооперативну, спільну вигоду, а також долучення особи до первинних ситуацій суб'єктного забезпечення соціальної Парето-оптимальності на всіх досяжних топосах через застосування вседоступного каскаду засобів.

6. Пріоритетний мотив у період ранньої юности (вік від 15 до 17-18 років) – *перші спроби повновагового соціального функціонування суб'єкта як рівноправного учасника соціальної життєдіяльності*, початок його повноцінної екзистенції, досвід соціального самоствердження набуває сталого характеру. Це є початком ковітального повсякдення особи, екзистенційний етап перших надбань дорослого життя. Життєдіяльність підлітка старшого віку (вік 18-20 років) спрямовується на отримання первинного довільного компетентнісного досвіду продуктивної соціальної взаємодії професійного характеру.

Таким чином, дитина протягом усіх ігор, у яких вона бере участь, розвиває, збільшує власні стратегії, моделі життєактивності, функції-правила (онтологічні обмеження) своєї присутності у ситуаціях прожиття. Отож-бо вона послідовно збільшує кількість своїх функціональних компонентів та їх ступенів свобод, які з часом починають утворювати її дорослий характер, екзистенційну буттєвість, наповненість габітусу, онтологічні стиль і програму. Згодом такі функції-правила-стратегії або герметизуються, досягаючи свого максимального рівня, і суб'єкт зупиняється на базисі мінімаксного реагування на випадкові, нові для його досвіду ситуації (уникання чи зволікання вчинку, активізація репродуктивного модусу життєздійснення), або продовжує розвивати свій екзистенційний досвід, не ухиляючись від складних ковітальних ситуацій (реалізація ситуаційної спіралі вчинку, актуалізація творчого модусу власної самості, унікальності габітусу). Показово й те, що наведена логіка і зміст адаптивно-розвивального процесу екзистенції людини цілком відповідає висновкам одного із фундаторів когнітивної психології та психології розвитку Ж.

Піаже.

Особливе значення для габітуальних трансформаций мають явища *суспільно значимої діяльності*. Цей вид провідної діяльності починає актуалізуватися після досягнення дитиною десятирічного віку та набуття нею нових як фізіологічних, так й психосоціальних, можливостей із початком пубертатного періоду. Вік від 10 до 15 років супроводжується усвідомленням підлітком потреби займати своє соціальне місце головню на підставі комунікативної раціональності та рівнозначущого спілкування. Це часовий відтинок онтогенезу, коли суспільно вагома діяльність набуває екзистенційної атрибутивності для подальшого розвитку особистості. Тут провідна діяльність охоплює такі інваріанти, як навчальна, трудова, суспільно організаційна, спортивна та художня діяльності. У підлітків у цей період пробуджується (а за умов дефіциту такого аутопоезису стимулюється у рамках комунікативної раціональності) прагнення брати участь у будь-якій суспільно важливій роботі, з'являються та опановуються а) вміння творити *спілкування* у різних групах з урахуванням прийнятих у них *норм взаємодії*, б) рефлексія на власну поведінку; в) вміння оцінювати можливості свого “Я”, тобто *практико зорієнтовану свідомість* [53, с. 103].

Гносеологічний акцент на тому, що саме з періодом актуалізації суспільно значимої діяльності починає употужнюватися практична складова ідеальної свідомісної сфери особи, у поєднанні з таксономічною логікою загальної архітекτονіки видів провідної діяльності, доводить, що *ігрове моделювання* як універсальна форма учинкового діяння, габітуальний модус особистісної і соціальної психодинаміки, спосіб і метод соціалізації людини має ключове значення для досягнення нею екзистенційної сповненості життєзреалізування й психологічного благополуччя. Адже, як констатується парадигмальною рамкою провідної діяльності [53; 126; 216], окремі види відтворювальної діяльності неможливо сформувати у довільно визначеній наступності. А це означає, що повноцінну трудову діяльність можливо формувати лише на ментальному ґрунті *ігрової* та навчальної, а навчальну – тільки на особистому досвіді вчинково

довершеного ігрового практикування. І це закономірно, тому що учіння спрямоване передусім на оволодіння такими абстракціями та узагальненнями, які передбачають наявність у дитини уяви, уявлювання та символічної функції, як раз й складаються у репрезентаціях ігрового моделювання та відповідних ігроформах від самого початку імітування дитиною моделей поведінки референтних дорослих (квазівчинкова екзистенційна гра, ігроїд привласнення досвіду). Вочевидь висновки адептів діяльнісного підходу у психології вказують на те, що для формування і розвою у суб'єкта здатності за будь-яких умов обстановки до *продуктивного моделювання (випереджувальної уяви-відображення)* габітуальні процеси і механізми ігрового моделювання мають атрибутивне, аксіоматичне значення. Це також стосується всього подальшого психокультурного розвитку особистості, котра після завершення домінування у її життєдіяльності *суспільно значимих провідних аспектів* набуває й посилює пріоритети мислевчинковості та прагматизму вчинкової екзистенційної гри.

Аксіоматичний умовивід, зміст якого знаходимо одночасно в концепціях П.К. Анохіна, В.А. Роменця та Г.П. Щедровицького, про те, що актуалізований учинок для суб'єкта ніколи не завершується, а інтервал з-поміж появою мети та її експлікацією через певний фізичний результат може дорівнювати як хвилині, так і рокам, розгортає спіраль учинкової еволюції життєдіяльності суб'єкта в його екзистенційний *magnum opus*. Таке велике творіння для його суб'єкта не може відбуватися поза соціальних умов, що унагальнює пошук ізоморфних закономірностей системогенезу на психосоціальному проблемному рівні людської буттєвості. Інакше кажучи тут еволюційні закономірності продовжують діяти і в топосі внутрішньосуб'єктного простору психодуховного осереддя людини, й у всіх доступних зовнішніх топосах її буття – побутовій (рутинній) діяльності, у конкретних вчинках і, насамкінець, в умовах масової комунікації як вищого рівня ймовірної самореалізації її як суб'єкта та особистості.

Для обґрунтованого посягання феноменологічних аспектів трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання життєдіяльності особи важливо висвітлити контексти її *інтерсуб'єктивності та збалансованого*

суб'єктного розвитку на наукових підходах, що забезпечують як внутрішньосуб'єктну, так і зовнішньоситуаційну й навіть суспільну, цивілізаційну рівновагу.

За результатами вищенаведеного методологічного аналізу можливість знаходження ізоморфізмів системогенезу в просторі соціальних умов життєдіяльності суб'єкта, окрім фундаментальних психологічних та теоретико-ігрових засад, надає філософська теорія комунікативної дії Ю. Габермаса. Центром докладання її мудродіяльних зусиль є *аспекти комунікативної раціональності* [35; 61; 181]. Сутність комунікативної дії, на нашу думку, має фундаментальне значення для встановлення циклічно-вчинкових закономірностей аферентаційних впливів обстановки і пускових ситуаційних стимулів у рамках застосування теорії системогенезу як постнекласичної методологічної оптики дослідження обраного нами упредметнення.

В засновках логіки роздумовувань Ю. Габермаса щодо комунікативної раціональності перебуває концепт та соціальний ефект “фонового консенсусу”, коли умовами набуття якимось змістом його *спільної вагомості* є певні обставини. Вони виникають тоді, коли будь-який вираз стає значущим за умов правильного, себто зрозуміло висловленого, прагнення дійсності, або, інакше кажучи, тоді, коли той, хто його висловлює, зважає на висунуті співрозмовником претензії на дійсність і схвалює їх. Набуття значущості повідомлюваних співрозмовником думок і намірів передбачає, що:

1) промовець і слухач володіють певною загальною базою знань і спільною для них мовою;

2) вони мають імпліцитні знання того, що кожний із них мусить репрезентувати домагання спільно осмислюваної дійсності у зазначених аспектах, якщо бажають, щоб комунікація як процес порозуміння, зорієнтованого на погодження, взагалі відбулася;

3) ці два співдіячі обопільно виконують передумови комунікації і прагнуть зробити свої домагання буттєво спорідненої дійсності *значущими*, себто зрозуміло сформульованими і викладеними співрозмовнику;

4) учасники переконані в тому, що за умов дотримання відповідних вимог (через що їх висловлювання стають значущими) вони можуть досягати самотіного осягнення дійсності (відносно істинності, правдивості та правильності) [181, с. 8-9].

В нашому витлумаченні не буде спекулятивним висновок, що наведені аксіоматичні умови “фонового консенсусу” для контексту раціональної інтерсуб’єктивної комунікації відповідають системогенетичному принципу *вивільнення компонентів складної системи від надлишкових ступенів свободи* та змістовно уособлюють самий механізм переходу диференційованих позицій учасників у названий фоновий консенсус і, як результат, їх прагматичну, раціональну інтеграцію.

Одже, на рівні соціальної взаємодії для контактування суб’єктів упорядкованість взаємодії множини компонентів системи встановлюється на основі ступеню їх сприяння в отриманні цілою системою визначеного спільного корисного результату.

Як слушно зауважує український філософ В.М. Куплін, покладаючи матрицю “фонового консенсусу” як критерій виміру дійсності філософського дискурсу модерну і як інструментарій у полеміці з останнім, універсальна прагматика Ю. Габермаса поділяє з ним ту *єдину очевидність та безумовність, що людина як розумна істота має інстинкт самозбереження та самовідтворення, тому її суспільна інтерсуб’єктивність людини становить засіб для закріплення та відпрацювання цих природних інстинктів*. Тут раціональність та обґрунтованість суджень є такою вимогою до повсякденної взаємодії, яка має сприяти виконанню узгоджених комунікативних дій, а всі філософські та наукові ідеї й теорії повинні розглядатися під кутом зору того, яким чином вони — як ланки в ланцюгу опосередкувань від вихідної інтенції самозбереження до найвитонченіших її соціальних форм — сприяють можливості самозбереження та самовідтворення людини [35, с. 10].

У рамках габітуального розвитку суб’єкта життєдіяльності теорія комунікативної раціональності Ю. Габермаса не лише отримує незалежне

підтвердження своєї фундаментальної вагомості, але й виявляє регулятивний механізм, канал чи спосіб практичного формування і розвитку відповідних екзистенційних потенціалів людини як суб'єкта повсякдення та як особистості мислевчинення.

У продовження комунікативної лінії методологічного аналізу функціональної плероми (багатоманіття) репрезентацій габітусу ще раз звернемося до творчості К.-О. Апеля, котрий запропонував моральну максиму, яка заступає кантівський категоричний імператив і містить оригінальне припущення: прямі й побічні наслідки в задоволенні інтересів кожного окремого учасника (згоди), що очікувані із всезагального її дотримання, можуть бути без примусу прийняті усіма [61, с. 73; 181, с. 88]. Ця максима, на наш погляд, містить цікавий ефект *групового чи масового акцептору результату дії*, коли уявний образ індивідуальної корисності в умовах продуктивного дискурсу, аргументованої інтеграції тематизмів під час соціальної взаємодії переконує кожного з її учасників, що їм вигідніше орієнтуватися не на індивідуальну, а на спільну корисність певної особистої дії. Водночас у прикладній реалізації такий динамічний аксіобаланс сутнісно відповідає *критерію оптимальності суспільного добробуту* (за В. Парето, *критерій Парето-оптимальності*), коли прагматична, раціональна ковітальність, стає головним соціальним чинником існування та розвитку як суспільства, так і громадянина. Це означає, що добробут населення буде підвищуватися тільки тоді, коли кожна людина у спільноті щось виграє, здобуде нехай мінімальне, проте прирощення індивідуальної користі на засадах задіяння ресурсів повноцінної комунікативної, інтерсуб'єктивної раціональності. Критерій Парето-оптимальності або Парето-рівновага є також математичною моделлю, що доведена в корпусі досліджень математичної теорії ігор.

Тому вважаємо, що теоретичні побудови комунікативної філософії Ю. Габермаса та К.-О. Апеля (зокрема теорія комунікативної раціональності) отримали свою об'єктивну верифікацію та власне формально-математичне забезпечення. Тут лише зауважимо, що Ю. Габермас, аргументуючи залежність розвитку і збагачення культурного потенціалу світу від процесів посилення

комунікативного розуму і його якості, центром таких процесів вважає *раціоналізм* пропонованої ним теорії, де культура обґрунтовується як найважливіший ресурс для удосконалення комунікативного суспільства.

Оригінальне пояснення феноменів ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта саме на найбільш інтелігібельних, універсальних у всеохватності безмежжя життєвої емпірики моделях надає математична теорія ігор. Так, моделі синтезу афективно-мотиваційних та операційно-технічних аспектів ігрового моделювання й, відповідно, програми дії, представляють: 1) мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів дій, 2) теоретико-ігровий концепт BATNA і критерій оптимальності суспільного добробуту (критерій Парето-оптимальності) [93; 102; 230; 242; 304].

Мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів у висвітлюванні теорії ігор має фундаментальний характер. Він був розроблений засновником цієї наукової дисципліни американським математиком угорського походження Дж. фон Нейманом (1903-1957) для обґрунтування найбільш оптимальної програми поведінки та дій суб'єкта в умовах невизначеності [93; 102; 230; 242; 304]. Відповідно до цього критерію суб'єкту, який оцінює актуальну ситуацію такою, що становить для нього небезпеку, а власні ресурсні потенціали недостатніми для перемоги (отримання більшої користі, аніж втрати), рекомендується орієнтуватися на таку модель поведінки, яка була б найменш ризикованою. Така стратегія формування прогнозу і програми дії в теорії ігор отримала назву *мінімаксної стратегії, або стратегії мінімізації максимальних втрат*.

З іншого боку, якщо суб'єкт оцінює актуальну ситуацію такою, що уможливорює отримання нехай незначної, проте ймовірної, вигоди а власні ресурсні потенціали достатніми для отримання певної користі з незначною ймовірністю більшої за таку користь втрати, то йому рекомендується орієнтуватися на модель активної змагальної поведінки. Наведену *стратегію названо максимінною, або стратегією максимізації мінімального прирощення користі, здобутків*. Автори сучасних психологічних словників також починають

аргументувати вказані стратегії як перспективні дослідницькі моделі психологічного предметного поля, як інтелектуальні засоби наукового апарату психології та прагматичні схеми індивідуальних поведінки й діяльності [216].

Мінімакс-максимінний критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів рекомендується теорією ігор застосовувати в умовах виразної антагоністичної ситуації або невизначеності, якщо суперечка є більше, ніж імовірною. У прикладних лакунах ситуаційного аналізу в теорії ігор використовується доведена теорема про мінімакс та відповідна формальна математична модель (формула) мінімаксу [304]:

$$\max_{x \in X} \min_{y \in Y} F(x, y) \leq \min_{y \in Y} \max_{x \in X} F(x, y). \quad (1)$$

де: x – стратегія гравця із множини доступних йому стратегій X , тобто те, що саме такий гравець може використовувати в своїх діях в актуальній ситуації;

y – стратегія його опонента із множини доступних такому опонентові стратегій Y , які він також може використовувати на свій вибір у такій ситуації;

F – функція результату, який отримує гравець унаслідок ігрової ситуації.

Із наведеної моделі очевидно, що у ситуації будь-якої конфліктної гри гравець може знайти таку стратегію (програму дій), яка б у найгіршому випадку критично мінімізувала його можливий програш, чи за умов ймовірності виграшу – приносила би нехай мінімальне, проте прирощення користі.

В актуальній ситуації за наявності для суб'єкта можливості змінити її характер із виразно антагоністичного на змагальний, причому із можливістю хоча би мінімальної інтеграції та ведення переговорів, теорією ігор рекомендується використовувати критерій оцінки і прогнозу ймовірних результатів BATNA. Теоретико-ігровий концепт BATNA (акронім від від англ. „Best Alternative to a Negotiated Agreement”) позначає прийнятну альтернативу можливому переговорному рішення (спільному результату усіх учасників конфліктної ситуації), яку рекомендується мати суб'єкту для оптимально якісного осмислення ситуації, мислеконструювання і когнітивного супроводу реалізації програми дій, формулювання мінімально прийнятного, задовільного результату [242, с. 666].

Саме теоретико-ігрові мінімакс-максимінний критерій оцінки та прогнозу ймовірних результатів і концепт BATNA для системогенетичного психологічного обґрунтування оптимальних програм дії суб'єкта за умов критичної невизначеності, соціальної волатильності й дефіциту передбачуваності, на наше переконання, є методологічно евристичними засобами мультидисциплінарного психологічного пізнання. Важливим убачається те, що ці засоби дослідницької мислєдіяльності дозволяють створювати формальні моделі реалізації психологічних закономірностей гри.

Сприймання *ситуації* як ключового генетичного джерела, пускового стимулу формування суб'єктної діяльності за конкретних умов повсякдення не може сприйматися винятково та однозначно як *інваріант, модус виключно зовнішніх обставин*, незалежних від суб'єкта, об'єктивних для нього впливів соціального довкілля. Тут, на нашу думку, слід враховувати те, *хто є ініціатором*, стимулятором актуальної для людини ситуації – сам суб'єкт як актор, ініціатор, пропонент [35, с. 9] ситуативної взаємодії чи незалежний від суб'єкта зовнішній стимул, причина, поштовх, екзоджерело.

У першому випадку генезис ситуації на початку визначається актуальним функціональним комплексом засобів внутрішньо-суб'єктних складників *габітусу людини*. Такий ситуативний патерн габітусу таксономічно охоплює 1) *ментальну диспозиційну програму-репрезентацію* стосовно розгортання саме цієї ситуації, що джерелить від *комунікативної культури суб'єкта*; 2) моделі його дій або *комунікативні стратегії-правила* “тут-і-зараз” розгортання диспозиційної репрезентації у 3) *діяльнісні емпіричні репрезентації* – безпосередні *комунікативні акти* на всьому їх діапазоні розиткового функціонування – від суто вербальних, мовленнєвих фонем до засобів-кінем.

У другому випадку хронотоп ситуації визначається зовнішніми, незалежними від суб'єкта об'єктивними факторами оточуючого середовища, або опосередковано, нечітко залежними, часово-просторовими параметрами. Тому для суб'єкта тут важливим є прийняття рішення про участь у несподіваній ситуації. Позитвне рішення запускає наведені вище процеси реалізації

функціональним комплексом засобів внутрішньосуб'єктного екзистенціювання *габітусу людини*.

Пусковий стимул актуальної ситуації може бути *продуктом особистої ініціативи суб'єкта*, або мати цілком *незалежний від нього характер*. Зміст і логіка комунікативної раціональності тут безпосередньо перетинається і навіть постає генетичним джерелом його домінуючої мотивації. Іншими словами, мотиваційний аспект переважає доти, допоки кожний суб'єкт-учасник не оптимізує свою участь у ситуації через вивільнення компонентів своєї системи (себто присутності чи участі в ній) від надлишкових ступенів свободи. Роль інтерсуб'єктивного системоутворювального фактору ситуаційного плину буттєвості тут відіграє *інтегрована корисність від спільної взаємодії її учасників*. Можливість встановити якісний зміст такої інтегрованої корисності, а відтак і системотвірного осереддя певної ситуації, надає універсальна оптика компонентів “фонового консенсусу” і набір існуючих теоретико-ігрових критеріїв та принципів, передусім мінімакс-максимінного критерію оцінки і прогнозу ймовірних результатів дій, BATNA і Парето-критерію оптимальності суспільного добробуту.

Таким чином, чим більш імплікативним (от лат. *implicatio* – зв'язок, логічна імплікація) є системоутворюючий фактор задіяння кожного учасника до взаємодії, тим стабільнішим буде фоновий консенсус і вірогідність корисного виграшу від спільної взаємодії. За таких умов прийняття рішення акцептор результатів дії, програма дії кожного з учасників набувають дійсно інтерсуб'єктивного раціонального характеру і позбавлені від ризиків критичних протиріч. Тоді й зворотна аферентація кожного із суб'єктів ситуації спрямовується тільки на забезпечення фонового консенсусу, а дії мають характер прилаштування програм кожного. Але у будь-якому разі знаходження джерел генерування актуальної ситуації – незалежних зовнішніх або внутрішньосуб'єктних (довільних чи мимовільних), якості формування функціональної системи, програми дії, усе ж остаточну оцінку діям суб'єкта надаватиме реальне життя.

3.2. Онтопсихологічні аспекти трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності

Онтопсихологічний дискурс (від грецьк. *ὄντος* – існувати, відбуватися; *ψυχή* – душа та *λόγος* – слово, думка, смисл, поняття, вчення) у наведеному дослідженні є спробою імплементації засад філософської онтології в науковий апарат української психології. Водночас це відбувається не як класичний зв'язок філософії з іншими дисциплінами соціогуманітарного пізнання, а саме як задіяння закономірностей онтологізації у герменевтику, методологію та інші епістемно-ресурсні організованості національної психології. Відповідно наш методологічний намір у цьому дослідженні полягає у розгортанні його проблематики, відштовхуючись не від розгляду понять і категорій філософії, а від того, як через психологічні механізми гри і моделювання, габітусу суб'єкта, через відповідні процеси життєдіяльності людини відкривається реальність і як вона від психологічних явищ і закономірностей переходить до онтологічних інтелігібельних сутностей, що, у підсумку, виявляються фундаментом її суто людського відношення до світу.

Онтопсихологічний дискурс, атрибутивно охоплюючи сучасну соціогуманітарну герменевтику та її методологічну оптику, не є новим для вітчизняної психології. Скажімо, українські науковці В.Л. Петрушенко [119], А.В. Зайцева та А.В. Козир [67] репрезентують наведений дискурс як соціогуманітарну наукову тенденцію психологічного пізнання сутності людини та її життєдіяльності з позиції їх відповідності екзистенційним і діалектичним законам буття, його сповненості, гармонії, духовності і розвитку. Загальні закономірності ігрового моделювання, як поліфеномену саме онтологічної сутності і вагомості, нами розкрито раніше, передусім на основі наукових розвідок І. Канта, Ф. Шіллера, Г.-Г. Гадамера, Й. Гейзінги, Ф. Бартлета, Л. Витгенштейна, О. Фінка, Р. Кайюа, В.А. Роменця, Г. П. Щедровицького та А. В.

Фурмана (див. розділ 1).

Вочевидь, онтопсихологічний дискурс не становить самостійне наукове утворення, позаяк розгортається як продукт сучасних інжинірингових тенденцій онтологізації всього доступного людині інформаційного поля, свідченням чого є наукова інституціоналізація онтологічного моделювання – особливої, упредметнено та інформаційно зорієнтованої, методології й одночасно універсальної технології побудови інформаційних систем, що базуються на знаннях [11; 113; 117; 218; 249; 260; 346].

У рамках технологічного інформаційно-інжинірингового сприймання *формальна онтологічна модель (спрощено – онтологія)* – це кінцева специфікація будь-яких предметних концептуалізацій на рівні знань, тобто множина відмінних характеристик, ознак і властивостей, що важливі для суб'єкта застосування таких знань, де концептуалізація розуміється змістовно: це *об'єкти, поняття та інші сутнісні витвори чи організованості*, що конвенційно передбачаються наявними у деякій предметній сфері, а також *відношення між ними*. Онтологічна модель є інтелігібельним, дескриптивним, прогностичним і нормативним моделювальним поглядом на світ, презентованим для різних цілей пізнання і практикування. Це інтенціональний опис знань у певному ракурсі упредметнення, що визначає структуру і словник статичних знань предметної сфери; причому такі знання відображають фактичну ситуацію в ній, а її онтологія (формальна онтологічна модель) задає обмеження (методологічні правила, рамкові умови дій ступенів свободи компонентів онтології) відносно структури й змісту відповідних знанєвих ресурсів [11; 113; 117].

У будь-якому разі *формальна онтологічна модель* є певним набором попередньо унормованих наукових конвенцій, *аксіоматичних закономірностей* (аксіом), що вибудовується на основі *понять та відношень між ними*. Якщо для класичної філософії онтологія – це у найбільш загальному розумінні наука, що вивчає буття, то у царині інформаційно-інжинірингового, знаннєвого сприймання, онтологія (формальна онтологічна модель) – це відображення, репрезентація буття, якоїсь формалізованої його частини у концептуальному, внутрішньо

узгодженому вигляді, тобто відзеркалення у вигляді *онтологічної моделі знаннєвого поля певного предметного простору*. В дискурсі чинного дослідження мовиться про створення і верифікацію на засновках онтологічного моделювання *онтологічної матриці* психологічного поля ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Засадниче значення у царині онтологічного моделювання надається елементарному герменевтичному і методологічному конструкту, який одночасно унааявлює собою інтелігібельне одиничне значення, смисл, функціональність та дієве об'єктне спрямування. Такою універсальною семіотичною формою у методології онтологічного моделювання є логічний, семантичний триплет, тріада, абстрактна система $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ ($\langle$ Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення/Дія (R) $\rangle$), включно і як взаємодія її складових між собою [113] (див. рис. 3.2). Під Суб'єктом (S) визнається впливова та відображувальна система будь-якого рівня. Під Об'єктом (O) осягається відображувальна та піддана впливу система, щось, що пізнається та змінюється Суб'єктом. Застосування системи $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ відповідає умовам класичної онтології як філософської дисципліни, логіці, теорії відображення [11; 42; 87; 117; 181; 201]. Система $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ також суголосна умовам феноменологічного підходу, адже триплет-матриця $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ (надалі – семантичний триплет) змістовно і функціонально відповідає значенню “ейдос” і утворює логічну, семантичну і синтаксичну структуру будь-якого *поняття* (концепту, категорії, класу).



Рис. 3.2. Семантичний триплет.

Універсальна онтологічна сутність триплету генерується його логічною структурою, онтологічною повнотою і здатністю пояснювати будь-який цикл перетворення слова у дію і навпаки. Будь-яке слово, що було кимось промовлено на чийсь адресу в певному контексті та в конкретній ситуації є *актом з певною*

метою, а не лише смисловим позначенням чогось такого, що вже відбулося у світі. Цей постулат, що не потребує доказів мінімум через те, що нічого не відбувається безцільно, має прадавні культуротворчі витoki і міститься в ключовому культурному документі, яким є Біблія. Силу Слова Бога так було сформульовано пророком Ісайєю: “Бо як дощ чи то сніг сходить з неба й туди не вертається, аж поки землі не напоїть і родючою вчинить її, і насіння дає сівачеві, а хліб їдунові, - так буде і Слово Моє, що виходить із уст Моїх: порожнім до Мене воно не вертається, але зробить, що Я пожадав, і буде мати поводження в тому, на що Я його посилав! Бо радістю вийдете ви, і з миром проваджені будете” [17, с. 911].

П.О. Флоренський розвиває дискурс “слово як сила, що збурює рух”, у напрямку об’єктивації та універсалізації *мови, слова, як засобу переходу від інтенції до вчинку* незалежно від ступеня довільності психічних процесів і, безумовно, викликаючи при цьому реакцію-відповідь, яка продовжує *вербальну інтенційно-вчинкову спіраль комунікації* [183, с. 264-265].

Універсальна онтологічна сутність триплету як одночасно слово- і мислеформи початково оприявнюється у висновках учня і послідовника Е. Гусерля М. Гайдеггера: “Мовлення є домівкою буття. В обійсті мовлення існує людина. Мислителі і поети – хранителі цього обійстя. Їх стража – здійснення відкритості буття, наскільки вони надають їй слова у своєму мовленні, тим самим зберігаючи її у мові і мовленні. Думка не тому стає передусім дією, що від неї йде вплив або що вона додається до життя. Думка діє, оскільки мислить. Ця діяльність, мабуть, найбільш просте і разом вище, тому що вона стосується відношення буття до людини”; “мовлення є домівкою буття, проживаючи у якому людина *екзистенціює* оскільки, оберігаючи істину буття, належить їй”; “мовлення є домівкою буття, адже у ролі оповіді воно є *спосіб події*, її мелодія” [37, с. 192; с. 203; с. 272].

Таким чином, *семантичний триплет* ($\Lambda = \langle S, O, R \rangle$) в контексті інтегративного методологічного застосування здобутків філософії, герменевтики, феноменології, психології та онтологічного моделювання доцільно обрати

клітинною структурою, матричним утворенням, ядерною формулою, смислосферою та габітуальним засобом ігрового моделювання.

Екзистенційний вихід семантичного триплету (S, O, R) із трансцендентного стану моделі-ейдосу чи ментальної репрезентації у предметне оприявлення діяльнісно-вчинкової або діяльнісно-ігроїдної емпіричної репрезентації практикування, діяння певного змісту і спрямування = це головний канал уреальнення соціальної інтеракції, психодуховного наповнення конкретної ситуації взаємодії людини з оточенням.

Результати аналізу ключових джерел з проблематики ігрового моделювання, що висвітлені в контексті його технологічного, промислового застосування – гейм-дизайну [184; 319], свідчать про те, що зазначеним методологічним вимогам одночасно феноменологічного методу, онтологічного моделювання і теорії системогенезу найближче відповідають *гласарій та механізми гейм-дизайну*. Зокрема, всесвітньо відомий дослідник технологічних та промислових аспектів гри, засновник організації з дослідження та розробки ігор Schell Games Джессі Шелл запропонував універсальне та базисне для предметного (гносеологічного та онтологічного) простору гри поняття “механіка гри”, яке він розкриває через шість *універсальних системних атрибутів*, властивих будь-якому типу ігор [319]. Наше рефлексивне вивчення змісту “механік гри”, дає підстави висновувати, що наведені нижче інваріанти такої механіки [Там само] мають сутність і значення *онтологічних ізоморфізмів системної побудови будь-якого онтичного оприявлення гри*, якими вочевидь є: 1) поняття; 2) їх атрибути та відношення; 3) аксіоми-обмеження експлікації ігроформ, 4) окремі їх екземпляри – емпіричні факти, ререзентативні форми чи моделі реальності.

За Дж. Шеллом набір механік гри – це підґрунтя всього, чим насправді є будь-яке практикування людини здійснюване на засадах онтичної сутності гри. По-іншому, це стилі взаємодії людини з актуальною дійсністю, у якій розуміючий мозок розкладає таку дійсність на *ментальні моделі*, якими він здатний керувати практично [Там само]. Інакше кажучи, в інтегрованій методологічній оптиці

(синтез феноменологічного, формально-онтологічного, системогенетичного і вчинкового підходів) механіки гри – це одночасно універсальні складники ситуації ігрового вчинення як даності у всіх її модифікаціях, включно і передусім системно пов'язані ейдетичні інтелектуальні форми гри (ейдоси, ментальні схеми і телеологічні зв'язки пізнання); компоненти формальної онтології гри (онтологічне моделювання) та атрибутивні ознаки архітекτονіки ігрового моделювання (теорія системогенезу). У такий спосіб за допомогою триплету (елементарної логічної системи $\langle \text{Суб'єкт (S)} - \text{Об'єкт (O)} - \text{Відношення/Дія (R)} \rangle$) реалізується *інтерсуб'єктивна логіка синтезу через формат ігрового моделювання двох аспектів життєдіяльності людини – внутрішньосуб'єктного (елемент Суб'єкт (S) + Відношення/Дія (R)) і зовнішньосуб'єктного (Об'єкт (O) + Відношення/Дія (R))*, зокрема й для етапів ситуації, коли учасники змінюють свої ролі у циклі суб'єкт (S) – об'єктних (O) відношень/дій (R). Важливо, що цей відомий дослідник виокремлює шість онтологічних засад діяльнісного ігрового практикування: 1) простір гри, 2) час, 3) об'єкти, властивості і стани, 4) дії гравця, 5) правила і 6) навички гравця [319].

У логіко-аналітичній рамці обґрунтування теоретичної моделі формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, головно через онтопсихологічні аспекти, виміри розвиткових трансформацій габітусу людини у просторі актуальної дійсності, шість механік Дж. Шелла відповідають раніше наведеним закономірностям ігрового моделювання. Пояснимо це таким чином. Механіки простору (1-а механіка за Дж. Шеллом), об'єктів, властивостей і станів ігрового дійства (3-я механіка) нами розвинені і прокоментовані обґрунтуванням *топологічного аспекту* ігрового моделювання життєдіяльності людини. Механіка часу ігрового дійства (2-га механіка) – аргументуванням *темпорального аспекту* життєздійснення особи.

Механіка правил ігрового дійства (5-та механіка) розгортається знову ж таки з двох джерел – внутрішньосуб'єктного (психологічні механізми габітусу, суспільної системи як масовогосуб'єкта) і зовнішньосуб'єктного (зовнішні умови ситуації, аферентації практикування особи) та діяльнісно репрезентуються на

циклі інтеріоризація-екстеріоризація через *навички* (6-та механіка) і *дії гравця* (4-та механіка) в усіх модусах актуальних умов тривимірного простору невизначеності.

Внутрішньосуб'єктні системотвірні фактори ситуації – психологічні механізми габітусу – оприявлені: а) компонентами пропріуму з домінуванням самоспрямованості суб'єкта; б) дескриптивною, прогностичною і нормативною функціями ігрового моделювання як габітуальними потенціалами людини; в) афективно-мотиваційними (мотиви, диспозиції) та г) її операційно-технічними (досвід, компетентності, уміння, навички) потенціалами як суб'єкта, що становлять основу/осердя габітусу і впливають на вибір актуальної програмної стратегії (мінімаксної чи максимінної корисності з урахуванням ситуативного BATNA-прогнозу, принципу мінімаксу-максиміну).

Афективно-мотиваційний кластер актуальної ситуації утворює *система критеріїв вмотивованих задоволень* (дев'ятнадцять мотивів участі в ігровому практикуванні згідно з узагальненнями Й. Гейзінги, Дж. Шелла та М. Лебланка (див. також підрозділ 1.3): 1) особливість відчуттів; 2) фантазування; 3) оповідання, драматичний наратив; 4) складність і виклик; 5) товариство; 6) відкриття Нового, 7) самовираження; 8) безумовне прийняття; 9) диспозиція випереджувального задоволення; 10) катарсис через прогнозоване завершення; 11) радість з приводу втрат опонента; 12) дарування; 13) гумор; 14) можливість вибору; 15) гордість від перемоги як результату; 16) сюрпризи; 17) захоплення без ризику втрати; 18) перемога над обставинами і 19) зачудовування.

Зовнішньосуб'єктні системотвірні фактори ситуації (зовнішні умови, аферентації практикування суб'єкта) ухоплюють усі наведені критерії диференціювання, передусім – *фінітність, ітеративність, топологічні і темпоральні чинники ситуації, інші можливі зовнішні фактори вивільнення її компонентних упередметнень від надлишкових ступенів свободи*.

До онтологічного кластеру зовнішньосуб'єктних факторів ситуації слушно також віднести диференціювання ігроформ за *критеріями класифікації математичної теорії Ігор* [93; 141; 230; 242; 304]:

1. Розподіл за *характером взаємин у ході гри* - *антагоністичні, безкоаліційні, або ігри з нульовою сумою*, у яких учасники переслідують прямо протилежні завдання і домагаються здійснення своїх цілей різними шляхами, а також, на противагу наведеному, сюди доречно делегувати *коаліційні, кооперативні ігри*.

2. За *кількістю учасників* – *ігри за участю одного, двох, трьох, ... n-гравців* (себто залежно від кількості осіб, які беруть участь в актуальній грі). Гра двох осіб є антагоністичною грою. Гра за участю більше двох осіб передбачає можливість конвенції (домовленості) між певними учасниками. За участю одного гравця відбуваються *ігри з природою*, у яких той змагається із супротивником, який не має певних цілей та стратегії.

3. Розподіл за *характером вигравшів* – *ігри з нульовою сумою на противагу іграм з ненульовою сумою, себто необмеженою вигодою*.

4. За *повнотою поінформованості* – *ігри з повною інформацією*, коли потрібна для гри інформація отримана до її початку і всі учасники мають повні відомості відносно змісту, правил і ходу гри у будь-який момент часу (ігри нормальної форми) на противагу *динамічним іграм*, коли на початку гри є доступною не вся інформація для прийняття рішень, і вона надходить гравцям поступово вже у процесі перебігу самої гри.

5. Розподіл за *кількістю ходів* – *кінцеві ігри на противагу нескінченним іграм*, у яких кількість ходів є необмеженою.

6. Розподіл за *кількістю стратегій*, що застосовуються у грі – *ігри з кінцевим числом стратегій та ігри з безкінечними стратегіями*.

У психологічному дискурсі до наведеної класифікації-розподілу практикувань людини (згідно із теорією ігор) варто долучити авторський *критерій ігрового інструментарію, тото засобовий, інструментальний ізоморфний* (універсального оприявлення і характеру) *аспект* діяльнісної емпіричної репрезентації ігрового моделювання прожиття суб'єкта. Такий аспект ґрунтується на фундаментальних для такого способу практикування людини формах її діяння-вчинення: 1) *інтелігібельної миследії* (когнітивної схеми,

ментальної моделі), 2) *емпіричної вербальної дії* (лексеми, лексика) та *емпіричної праксичної дії-руху* (кінеми, кінесика). Очевидним є те, що інтелігібельний модус мислєдїяння може бути виявлений лише завдяки двом його емпіричним репрезентаціям – вербальній (лексичній) і руховій (кінесичній) формам та з урахуванням суто інструментально-технічного фактору: вербальна форма – через *слово, семіотичну схему й текст*, рухова – через *кінему й знаряддя*.

Відтак окремий клас диференціювання ігроформ за *критеріями ігрового інструментарію* охоплює три атрибутивні аспекти-форми:

1. Вербальний праксис, мовленнєва форма, *емпірична вербальна дія* (лексеми, лексика), що синтаксично організовані як семантичний триплет.
2. Кінематичний праксис, *емпірична рухова форма* (кінеми, кінесика).
3. Матеріальне технічне знаряддя, інструменти гри (іграшки, спортивне знаряддя, зброя, гральні карти, промислові товари, будь-які матеріальні, фізичні речі, які атрибутивно чи спорадично використовуються у процесі ігрової діяльності).

Таким чином доцільно додатково диференціювати емпірику ігрового моделювання життєдіяльності людини за пропонованим нами критерієм *унікальності інструментарію гри*: а) *ігри тривіального інструментарію* (культурно зумовлені звичні засоби) та б) *ігри виняткового інструментарію*, який набуває характер ігрового лише у ситуаційній динаміці самого ігрового дійства та притаманні діяльнісним репрезентаціям (екземплярам) вчинкової екзистенційної гри. Нагадаємо, що через системотвірний фактор мотивації суб'єкта – *корисність, передусім інтерсуб'єктивну суспільну* – для його участі в ігровій ситуації домінуюча мотивація може оприявнюватися або шляхом зреалізування мінімаксної стратегії вмотивованої участі, або максимінної стратегії її пристрасного задіяння в екзистенцію гри.

У термінах онтологічного моделювання *мінімаксна і максимінна мотиваційні траєкторії діяння* пов'язані з формально-онтологічним статусом фундаментальних, себто вищого порядку аксіом-обмежень експлікації сутностей (понять), або зі статусом телеологічних зв'язків пізнання. *Теоретико-ігровий*

принцип мінімаксу-максиміну таким чином у межах академічної психології набуває вагомості онтопсихологічного, причому як у контексті класичного розуміння онтології, так і в суто інформаційно-інжиніринговому, загальнотехнологічному контексті.

Варто зауважити, що серед усього шеругу ключових закономірностей ігрового моделювання суб'єкта найбільш оптимальний вибір на всьому діапазоні можливих ігрових (екзистенційних) ситуацій центральне місце займає *принцип мінімаксу-максиміну*, за яким особі рекомендується обирати стратегію з урахуванням того, щоб навіть за наявності найбільш вигідної стратегії, прийнятої противником, вона понесла б найменші втрати, а за умов змін ситуації на її користь отримала би нехай мінімально незначний, проте все ж таки вигаш.

Узагалі *принципи корисності* та *мінімаксу-максиміну* є базовими у висвітленні онтогенетичних основоположень екзистенційного розвитку суб'єкта-гравця. При цьому *принцип корисності* має мотиваційний, смислотвірний характер, а *принцип мінімаксу-максиміну* – оперантний, праксисутвірний сенс. Тому корисність слушно сприймати як загальний принцип оперантного обумовлення (Е. Торндайк, Б. Скіннер) процедури наушіння, що, своєю чергою, ґрунтується на оперантній поведінці, котра, звісно, впливає на оточення, яке скеровують безпосередні наслідки такої поведінки, принаймні на противагу респондентній поведінці, яку генерує попередній стимул.

Задля збагачення дискурсу габітуального інструментарію ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта підкреслимо таке: результативність ситуативної реалізації ним діяльнісно упредметненої ментальної репрезентації – мислєдіяння – залежить від повноти його опанування (знання, уміння, навички, компетентності) комунікативними засобами на всьому їх діапазоні – від суто вербальних, мовленнєвих фонем до засобів-кінем аж до фізичних рухів; скажімо, за умов гострої конфліктної ситуації і виразної небезпеки – прийомів рукопашного бою, використання холодної, травматичної або вогнепальної зброї, усього знаряддевого, що може бути зброєю (рис. 3.3).



Рис. 3.3. Комуникативний комплекс габітуальних засобів ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта.

Завдяки наведеному на рисунку комплекс, спосіб і процес габітус людини як осередок соціалізованої культури та самоспрямованості за обраною стратегією реалізується у відповідних комуникативних актах і тактиках, підпорядкованих цій стратегії, у конкретних способах здійснення моделі-акцептору потрібного результату, що кваліфікуються як “динамічне використання комуникантами мовленнєвих умінь для побудови діалогу в межах тієї чи іншої стратегії” [148, с. 609].

Ключовими поняттями, що матрично об'єднують і доцентрово спрямовують актуальні дискурси сучасної психосоціальної взаємодії, на нашу думку, є поняття “культура”, “комунікація”, “комуникативна культура”, “комуникативна стратегія”, “комуникативна тактика”, “комуникативний акт” та “кооперація”. Ігрове моделювання у наведеному переліку понять має об'єднувальний щодо всіх інших компонентів сутнісний і функціонувальний аспекти (див. рис. 3.4).



Рис. 3.4. Сутнісний і функціонуальний аспекти ігрового моделювання життєздійснення.

Визначальне для життєдіяльності суб'єкта поняття “комунікативна культура” має доволі розлогий діапазон тлумачень. Водночас наявні визначення об'єднуються таким змістом загальнозживаного поняття “культура”: сукупність штучних об'єктів, особливих нормативних схем і форм здійснення діяльності та образів свідомості, акумульованих і селектованих соціальним досвідом на підставі критеріїв їх прийнятності за соціальною вагомістю і наслідками, їх допустимості з погляду підтримки рівня консолідованості спільнот і втілених у соціосистемах цілей, цінностей, правил, звичаїв, суспільних стандартів, технологій соціалізації особистості та відтворення спільностей як стійких функціональних цілісностей, що упередметнені в окремих ознаках технологій і

продуктів будь-якої соціально значущої і цілеспрямованої активності людей [46, с. 96].

Онтопсихологічні аспекти трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності в дискурсі комунікації пов'язані, як вже наводилось (див. підрозділ 1.1), із перманентним і атрибутивним *екзистенційним вибором* людини з-поміж двох фундаментальних, протилежних й могутніх соціальних мейнстрімів: 1) *прагнення соціального консенсусу*, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного добробуту через загальні для всіх раціональні комунікативні дії та 2) *намагання свідомо й довільно контролювати та керувати поведінкою людей* через здійснення маніпулятивного, передусім мовно-мовленнєвого, впливу, приховано спонукаючи їх вести себе у вигідний для суб'єкта впливу спосіб або через відкриту конфронтацію, але на підґрунті суто власних егоїстичних мотивів та індивідуальної користі. Тому варто уточнити дію психологічних механізмів, за якими габітус особи набуває здатності досягати кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного добробуту.

Виходячи із вищезгадуваних наукових доробків Г. Йонаса, В. Парето, Ю. Габермаса, Ж. Бодрійяра, П. Бурдьє, У. Бека, А.В. Фурмана, Г.П. Щедровицького та інших дослідників, вихідною, базисною, апіорною комунікативною позицією, методологічним настановленням, пресупозицією і стратегією для життєдіяльності у сьогочасних умовах є *кооперація*. Однак парадокс сучасної масової комунікації полягає у тому, що він інституціоналізує апейрон форм та умов буття у всьому їх діапазоні – від щирого, взаємозалежного, комплементарного кооперування й надалі, за погіршення умов, до імітації, симуляції такої взаємодії, породження співдії у форматі *das Man* як проявленого і відвертого протистояння, конфлікту. Такий об'єктивний вітальний парадокс мобілізує суб'єкта, примушує його завжди зважати на вірогідність потрапляння в оставини протистояння або імітації буттєвості як людини без обличчя, персони із натовпу, *das Man*, постійно перебувати у стані гри.

Аспекти кооперативного співіснування пронизують увесь корпус й сучасної

української психології. Відповідні підходи ґрунтуються на загальнонауковому сприйнятті комунікації як змістовної сутності психосоціальної взаємодії, що характеризує структуру міжособистісних і ділових зв'язків між людьми, особливості обміну інформацією у повсякденному спілкуванні і спрямована на досягнення й забезпечення соціальної спільності при збереженні індивідуальності кожного суб'єкта [126].

Особливу проблематику становить вивчення комунікативних бар'єрів – своєрідних перешкод, які виникають при розповсюдженні, розумінні і реалізації інформації [Там само, с. 172-173]. В теорії масової комунікації подібні бар'єри діють у ролі “комунікативних перешкод чи шумів” [148, с. 230-231; с. 576]. Такі бар'єри – “шуми” і “перешкоди” – пропонуємо сприймати й через оптику принципів відповідальності Г. Йонаса і кооперації Х. П. Грайса, себто як такі, що в актуальному буденні стають засобами ігрового моделювання і практичних дій суб'єкта в обставинах нестабільності, ризиків і загроз для якості його життя. Передусім це стосується моніторингу ним умов його безпосередньої комунікації, визначення ним рівня довільності негативного зовнішнього впливу, його джерел, засобів, мети, наслідків.

Відомо, що за способом виникнення у психології виділяють п'ять основних типів *кооперації*: 1) інстинктивну (автоматичну) кооперацію, що існує у стадних тварин; 2) традиційну, яка історично склалася в соціальних спільнотах і закріплена в узусах, традиціях, ритуалах, соціальних нормах тощо; 3) спонтанну, котра ситуативно виникає у відносинах дружби, симпатії; 4) директивну, яка здебільшого характерна для військових і релігійних організацій; нарешті, 5) контрактну кооперацію, за якої індивідуальні інтереси учасників поєднуються на формальних чи неформальних договірних засадах (принципах). Утворення кооперації сприяє появі атракції між членами соціальної групи, покращує психоемоційний клімат у ній, стабілізує і гармонізує психодуховний стан її учасників. Тому психологічний зміст стосунків між учасниками кооперації визначається характером спільної діяльності.

Зважаючи на розгалуження типів соціальної кооперації, доцільно сприймати спонтанну і контрактну кооперацію як межі кооперативної взаємодії залежно від її тривалості. Визначальним аспектом оцінки актуальної для суб'єкта ситуації стосовно ступеня її кооперативності, йому та іншим пропонентам доцільно дотримуватися принципів відповідальності Г. Йонаса і кооперації Х. П. Грайса. При цьому будь-який сумнів особи щодо порушення з боку його партнера цих принципів має безумовно сприйматися як ознака виходу із кооперативного поля, як свідок появи та посилення нестабільності, вірогідності ризиків і загроз для задоволення її інтересів. Такий підхід сприймається логічним і змістовним, адже парадокс сучасної масової комунікації, за висновками дослідників, має виразну ігрову сутність, яка полюсно тяжіє до двох протилежних у змістовленні – *кооперації і конкуренції* [74; 225; 226; 232; 256; 328].

Кооперативна комунікативна інтерсуб'єктивна стратегія є базисним рівнем ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у циклічно-вчинковому підході як в алгоритмі довершеної мислєдіяльності, що передбачається ресурсами і засобами вітакультурної методології школи А.В. Фурмана, має роль, функції і значення визначального характеру для усього простору та умов рефлексивного вчинення мислєдіяльності конкретних контактерів.

Зрозуміло, що соціальне повсякдення не подарує суб'єктові диво постійного перебування в комфортних умовах завжди успішної кооперації. Постмодерна реальність узагалі тяжіє до лише імітування таких умов, підступно готуючи для долі суб'єкта несподіванки зовсім протилежного змісту. Але це не означає, що тоді він повинен кардинально змінювати свою *апріорну ноетично-інтенційну орієнтацію на кооперативне, екологічне співіснування з іншими учасниками ось-буття*. Залежно від рівня погіршення, наростання дестабілізації актуальних обставин життєдіяльності на векторі видів невизначеності особа здебільшого змінює засоби свого впливу на оточення. Останні трансформуються поступово у розрізі рівня складності та характеру невизначеності, ризиків і загроз, через задіяння сегментів (дискурсів, тактик-моделей дій, актів-ходів) спочатку *маніпулятивної стратегії*, а за умов високого ризику втрат – *конфліктогенної*

стратегіями. Проте суб'єкт повинен постійно враховувати завдання та можливість диверсифікації засобів своєї активності задля приведення ситуації до стану компромісу або й кооперації. Так би мовити, примушувати агресивних акторів до кооперативної взаємодії.

Такий підхід урівноважує можливі модальності комунікативної взаємодії соціальних акторів на фундаменті кооперативного, екологічного співіснування, причому й за умов активної конфронтації. Адже враховуючи те, що названа взаємодія опосередкована мотивами, намірами й цілями партнерів по спілкуванню, зважаючи на суб'єктну природу людини, активаційну, а не реакційну дійсність свідомості, її суб'єктно зріла життєдіяльність на початковому рівні інтенційності не може мати декілька початків. Посилює таку позицію й те, що симультанність різних ментальних репрезентацій, диспозицій та установок призводить до амбівалентних станів життєпотoku свідомості і, таким чином, спотворює здійснювану діяльність. Окрім того, вважаємо, що *кооперативна ноетично-інтенційна орієнтація* – це єдине джерело життєдіяльності хоча б через те, що природа людини пов'язана, виходячи із теорій гомеостазу, не з посиленням власного когнітивного дисонансу, а з його продуктивним усуненням, мінімізацією. Через що зазначена *стратегія* постає як *ключова, визначальна матриця мислення* та організації буденності особи в таксономії стратегій її життєреалізування.

Отож, виходячи із доведеного Г. Олпортом факту, що *самоспрямованість діяча* є домінуючим, провідним та об'єднувальним щодо усіх компонентів пропріуму як осердя габітусу, *висновуємо, що кооперативна комунікативна самоспрямованість першочергово визначає будь-які перспективи життєдіяльності суб'єкта, є генетичним джерелом його габітуального розвитку, провідним фактором онтогенезу.*

Упредметнена за канонічних обставин проживання самоспрямованість суб'єкта реалізується як корисність у її інваріантах: 1) суб'єктивна, індивідуальна, особистісно-егоїстична та 2) суспільно зумовлена або конвенційно-суб'єктна, *інтерсуб'єктивна, соціальна вигідність*. При цьому системотвірний фактор

корисності на індивідуальному рівні розподіляється на мінімаксний і максимінний модуси. Він, характеризуючись конвенційною суб'єктністю, інтерсуб'єктивністю, відповідає атрибутам суспільної корисності – етиці відповідальності (Г. Йонас), комунікативній раціональності (Ю. Габермас), Парето-критерію оптимальності суспільного добробуту (В. Парето). Отож, кооперативна комунікативна взаємодія становить своєрідну онтопсихологічну програму трансформацій габітусу людини у просторі ігрового моделювання її життєдіяльності як суб'єкта у складних умовах невизначеності, де вказане моделювання як спосіб буттєвості спрямоване передусім на забезпечення саме кооперативного формату існування окремої людської спільноти.

Звернімося до зразків відомих психологічній науці форм онтогенезу людини як особистості, що у предметному полі цього дослідження пропонується обрати за атрибутивні компоненти і за онтопсихологічні аспекти трансформацій персонального габітусу у просторі ігрового моделювання нею життєдіяльності у змінних проблемних умовах невизначеності.

Вік ранньої юності (від 16 до 21 року) як психологічний феномен та онтологічний просвіт екзистенції (М. Гайдеггер) має визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку людини як суб'єкта та особистості. Цей вік характеризується максимальним конфліктом підлітка і соціуму. Джерелом останнього, з одного боку, є індивідуальні претензії підлітка щодо ставлення до нього як до унікальності, врахування світом його чуттєвості, з іншого – об'єктивний дефіцит утилітарних підстав для такого особливого ставлення зі сторони оточення, яке вимагає від чуттєвості підлітка соціально зумовлених, обов'язкових, нормативних форм дорослості. У подальшому житті вже дорослої людини ця тенденція буде лише загострюватися і набувати все більшої онтологічної атрибутивності. Вона остаточно перетворюватиме повсякдення суб'єкта в безупинну боротьбу того, що, скажімо, Г. Маркузе у розвиток ідей Ф. Шиллера, визначає як “протистояння між двома полярними вимірами людського існування” і що сам Ф. Шиллер сприймає як антагонізм та описує “за допомогою парних понять: чуттєвість і розум, матерія і форма (дух),

природа і свобода, особливе й універсальне. Кожним із цих вимірів керує засадничий імпульс: “чуттєвий потяг” і “потяг до форми” [288, с. 173]. Перший сутнісно є пасивним, рецептивним, другий тяжіє до активності, владарювання, панування. Їх поєднання та взаємодія створюють світ культури. І саме як соціальний учасник всезагальної культури підліток через стимули довкілля отримує можливість набувати навичок поціновування себе, а також урівноважувати власні, суб’єктні, індивідуальні та зовнішні, соціальні чуттєвість і розум, матерію і форму (дух), природу і свободу, особливе й універсальне.

Водночас домінування у життєдіяльності підлітка ситуацій, коли його соціального досвіду недостатньо для досягнення продуктивного фонового консенсусу за актуальних зовнішніх (формувальних) аферентацій, може призвести до герметизації в нього мінімаксних, унікаючих моделей поведінки і, зрештою, до поступового згортання процесу саморозвитку. Така тенденція у подальшому здатна призводити до того, що у дорослому віці він буде схильним до пошуку тривіальних, звичних, стандартних (ігрових, а не екзистенційно-збагачених) ситуацій, що накладається на певне намагання усе ж таки досягти й утвердити свою *соціальну унікальність* та *екзистенційну сповненість*. Проте такі зусилля саме через унікаючі моделі поведінки, спрямоватимуться не на пошук ситуацій творчого, розвивального характеру, а на відшукування зручних форм редуційованої псевдосамоактуалізації, зокрема й через ігрові форми. І тут показово, що *редуційованими ігровими формами для дорослої людини є всі ігрові форми, які були типовими у його онтогенезі*. Особливе місце серед них, на нашу думку, посідають явища імпринтингу та паралельної гри.

Феномен паралельної гри формує ключовий фон для розвитку в дорослих осіб явища ігроманії, патологічної ігрової залежності (ICD-10, Pathological gambling F63.0 [271]), коли за умов недостатньої індивідуальної соціалізації та дії об’єктивних факторів (аферентацій) сучасного соціального довкілля суб’єкт не знаходить іншого засобу здобуття ігрового задоволення і навіть самореалізації, аніж комп’ютерна гра, гра у казино та ін.). Паралельна гра дорослого, як і некритичне слідування різноманітним мейстрімам моди чи наслідування

селебритіз, рекламі, своїм генетичним корінням сягає перших ігрових намагань дитини раннього віку – імпринтингу, примітивної для дорослого редуційованої форми соціальної адаптації, мавпування, повторення, імітації дій обраного або нав'язаного соціального авторитетного взірця. Примітивні зразки рекламного характеру тут спрацьовують як *пускові аферентації ітеративних форм соціальної взаємодії*, котрі у кінцевому підсумку не потребують від суб'єкта інтелектуальної, мислєдіяльнісної роботи. При цьому акцептори його дії зводяться до тривіального наслідування ззовні нав'язаних стереотипів. Екзистенційний розвиток особи при цьому набуває спорадичного та й усе більше гальмівного, самісно звужувального характеру.

Такий психічний стан, на жаль, є органічною відповіддю суб'єкта на сучасні умови його життєдіяльності, що характеризуються надзвичайною строкатістю, динамікою і варіативністю можливостей і ризиків, впливів і ситуацій, у яких оприявнюється його соціальна взаємодія з екзистенційно плінним довкіллям – вочевидь, це зворотний, негативний бік ігрового феномену, вироджена повноцінна гра, протилежність модусу справжньої екзистенційної гри, яку Ф. Шиллер та Г. Маркузе позиціонують як чи не єдиний засіб усунення цивілізаційного антагонізму почуття і розуму, “зробивши чуттєвість раціональною, а розум чуттєвим” [288, с. 173]. “Цивілізація підкорила чуттєвість розуму в такий спосіб, що утвердження першого набуває руйнівних та “диких” форм, у той час як тиранія розуму виснажує чуттєвість, штовхаючи її до варварства. Тільки вільна реалізація людських можливостей може привести до розв'язання цього конфлікту. Оскільки тільки потягам властива та могутня сила, котра проникає у глибини людського існування, примирити їх спроможний лише третій. Ф. Шиллер (до слова, як і Г. Маркузе) визначає його як онтологічний “*потяг до гри*” [Там само, с. 173-174].

Отже, на певному онтологічному етапі екзистенційного розвитку суб'єкт повсякдення стає перед вибором, у який спосіб йому використовувати гру як засіб своєї екзистенції: чи як засіб тільки адаптації, пом'якшення ефектів впливу зовнішніх умов і ситуацій (гра лише як відпочинок, проведення дозвілля),

або у тому числі і як засіб власного психокультурного розвитку, вдосконалення своїх можливостей самоздійснення і благодатного впливу на осередок свого буття (ігрове моделювання як інструмент досягання суспільно корисної мети). І якщо ігроформи як засоби адаптації є достатньо очевидними, то ігроформи як засоби суспільнокорисної, культурно розвивальної екзистенції досліджені неповно. Одночасно домінування у життєдіяльності суб'єкта гри як форми адаптації, або гри як вчинкової програми, залежить від того, наскільки використання ним ігрових засобів – довільне чи мимовільне, окреме або частково чи повно інтегроване, якою мірою воно має для нього моральний сенс, спонукає до вибору, формує дієві відповіді на екзистенційні виклики повсякдення.

У розподілі двох фундаментальних класів гри – *ігроїдів* як модусів адаптації та *екзистенційної гри* як учинкової програми життєдіяльності людини – провідне онтологічне значення для розвиткових трансформацій габітусу як диспозиційної моделі психокультурного розвитку має, беззаперечно, вчинкова екзистенційна гра. Це визначається її сутністю, прагматизмом і потенціалами в унікальних ситуаціях (за умов дефіциту фінітності та ітеративності) спонукати суб'єкта до обрання чіткої моральної позиції, до свідомого вибору, формувати дієві відповіді на екзистенційні виклики довкілля, тобто стимулювати звернення ним *учинку*. Адже саме вчинок із граничною виразністю розкриває моральну структуру людської дії через *взаємовідношення мотиву і наслідків, мети, засобів і результату, цілей й обстоюваних цінностей, самооцінки здійснюваної діяльності і його оцінки тими, хто поруч*.

На тендітній межі з-поміж звичним (ігроїди) і творчим (учинкова екзистенційна репрезентація) у процесі безпосередніх ситуаційних змін *габітус* людини організовується і конструюється як *онтопсихологічна програмна основа* комплексу доступних їй (згідно із теорією функціонального системогенезу – це її пам'ять і досвід) моделей/образів дії, стратегій, функцій-правил, діяльнісних фіксацій-аксіом відповідно до обстановочних аферентацій і плину подієвих фрагментів ковітального процесу. Інакше кажучи, у ситуаціях, які відрізняються невизначеністю, унікальністю, спорадичністю перебігу і які не мають

спланованого характеру, особа об'єктивно вимушена або вчинково удосконалювати спроможності власного габітусу, збільшувати потенціали і ступені свободи його компонентів, або зупинитися на досягнутому, зберігаючи тенденцію до вчинку, або, щонайгірше, перманентно редукувати на попередні, більш зручні низькі рівні свого габітуального розвитку.

Наскільки б, на перший погляд, спекулятивним не виглядало задіяння до диференціації ігроїдів та екзистенційної гри здобутків математичної теорії ігор, проте такі аргументи існують. Так, у предметному просторі названої наукової дисципліни розроблено низку методологічних засновків, які доцільно адаптувати в психологічному контексті створення вираженої та методологічно обґрунтованої теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Щонайперше нами, на засадах математично обґрунтованих моделей теорії ігор аналізуються *два базові типи ігор*: 1) *антагоністичні, безкоаліційні, або ігри з нульовою сумою* у яких учасники переслідують протилежні завдання і домагаються здійснення своїх цілей різними шляхами, та 2) *коаліційні, кооперативні*, у яких з-поміж учасниками можливі тимчасові кооперативні угоди й у яких антагоністичний аспект не має обов'язкового атрибутивного характеру. Вочевидь наповненню ігроїдів (у тому числі й у формі навчіння) відповідають антагоністичні, безкоаліційні, тобто змагання з нульовою сумою, як клас ігор, що позбавлені культуротворчого змісту. Водночас коаліційні чи кооперативні ігри адекватні генезису психокультурного розвитку, позаяк у формально-математичний спосіб обґрунтовують закономірності досягнення фонового соціального консенсусу на підставі реалізації математичного критерію оптимальності суспільного добробуту відповідно до висновків В. Парето.

Гра з повною інформацією, кінцева гра, гра двох осіб з нульовою сумою, гра з природою здебільшого становлять ігроїди. Вчинковою екзистенційною грою у модусі *гри з природою* вірогідно є творча наукова діяльність та звитяжність воєнного подвигу. Також, хоча всі маркери гри, за класифікацією Р. Кайуа (*mimicry*, *ilinx*, *alea* та *agon*), присутні в кожній ігровій ситуації, тим не менше, *ігроїди тяжіють передусім до mimicry* з орієнтуванням на індивідуальний *ilinx*.

Однак справжня, нетривіальна, нефінитна, *унікальна у своєму оприявненні, гра прагне до alea* з певним орієнтуванням на *agon*, аж до спільної дії проти об'єктивних умов природи чи іншої коаліції. Власне ігроїди формуються й покликані тим, що суб'єкт намагається позбавитися, уникнути наявних чи ймовірних екзистенційних ризиків, спростити свій буттєвий вибір до стандартного набору добре відомих екзистенційних сценаріїв і програм. Застосування ігроїдів ініціативним суб'єктом – це завжди ескапізм, спроба позбавитися глибинно-вершинного переживання та навантаження, завчасно уникнути відповідальності за можливі, ще неоприявлені, але такі що жевріють на горизонті майбутнього, складнощі власного соціального життя.

В онтологічному сенсі ігроїди становлять формоутворення виродженої чи спрощеної екзистенційної гри. Унікальна вчинкова екзистенційна гра, за умов її повторення без контексту суспільного прогресу (за винятком гри як передавання соціального досвіду від дорослого до дітей), є відрефлексованим (інтеріоризованим) досвідом суб'єкта, *габітуальним програмним стереотипом* (на кшталт ігор за класифікацією Е. Берна) і, в такий спосіб, перетворюється для нього на ігроїд. Так, для дитини, яка вперше бере участь у певній цікавій, захопливій грі, вона спочатку унікальна. Мобілізуючи всі наявні потреби, така дитина продукує не обов'язкові довільні мотиви, цілі, засоби й очікування від результату. Тому, завдяки спричиненню її психічного напруження, така гра у своєму процесному перебігу все більше і щоразу набуває ознак очевидної. Процес гри при цьому стимулює утвердження раніше малоусвідомлених цінностей і зміцнення власної самооцінки юної особи. Але згодом, здобуваючи все більш складний екзистенційний досвід, вона у ході дорослішання перестає сприймати певні ігри як складні, цікаві, утаємничені, соціально- та особистісно розвивальні, хоча вони продовжують викликати в неї комфортні психоемоційні стани. Глибинний досвід цих станів пізніше спроможний занурювати дорослу особу в *ананкастну спіраль ігрової залежності, ігроманії, гемблінгу* нехай би навіть вона знала про їх персональну небезпеку. Також дитячий парадоксальний модус, поєднуючи ігроїд (імпринтинг, наслідування) та вчинкову екзистенційну гру (для

дитини будь-який досвід є новим, тому становить потенційний вчинок), онтологічно підтримує та розвиває у дорослішаючої дитини впевненість у своїх зростаючих потенціалах головно через схвальні оцінки дорослих, що є соціальними партнерами перших і важливих дитячих забавок та підтримку ними маленького автора його діяння. Останнє закладає міцний фундамент того, що у майбутньому ігри вже дорослого суб'єкта будуть переважно суспільно корисними явищами. У житті дорослого ігроїди лише симують, імітують психодуховну динаміку, створюють для нього видимість фейкової повноцінності буттєвого полотна дійсності без його збагачення екзистенційним смыслом, змістом якісного особистісного розвитку. Ігроїди – квазіігри – імітують повноту діяльності, натомість істинні екзистенційні вчинкові ігри наповнюють її онтичними змістовленнями розвитку.

В онтологічному розумінні всі репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності особи відбуваються згідно з універсальними принципами людської буттєвості. Передусім *системного принципу*, адже ігрова діяльність є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесно-операційний, контрольно-оцінний та результативний компоненти [60, с. 139]. Також ігрове моделювання у запропонованих нами класифікаціях відповідає культурно-генетичним закономірностям онтологічного, екзистенційного розвитку людини, починаючи від двох-трьохрічного віку суб'єкта, адже гра стає джерелом і запорукою важливих змін у його психіці, його переходу до нового, вищого щабля розвитку, соціалізації, становлення й саморозвитку [Там само, с. 139].

Усім ігроформам притаманна онтологічна багатофункціональність. На засадах *дескриптивного, прогностичного та нормативного ритмів функціонування ігрового моделювання* розвиваються та оприявнюються похідні функції ігрової діяльності. Найбільш значущими є: а) формування базових засад особистості (розширення сфери самосвідомості, розвиток довільної поведінки, статево-рольова ідентифікація, національно-культурне самоусвідомлення, розвиток творчого ставлення до дійсності, набуття досвіду соціальної

взаємодії, вироблення комунікативних умінь, зростання емпатійності тощо); б) збагачення емоційно-почуттєвої сфери; в) адаптаційна; мотиваційна; розвивальна; виховна, дидактична; коригувальна; здоров'язберігальна; компенсаторна функції [Там само, с. 139]. Отже, якщо ігроїди онтологічно зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії, на адаптацію суб'єкта, то екзистенційні вчинкові ігроформи – на розвиток його творчого ставлення до дійсності й видозміну самого навколишнього соціального простору.

3.3. Програма верифікації

теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: канонічні психологічні та міждисциплінарні підходи

Адаптивно-розвивальні трансформації габітусу людини об'єктивно відбуваються на розлозі діпазоні ситуацій ігрового моделювання, який містить як звичаєві ігроформи розваг, навчання через наслідування ролей й більш проблемні, екзистенційні події-стани розвитково-причинного характеру, так і ризиковані, ймовірнісні до непередбачуваності, обставини реального життя. А це означає, що плерома усіх можливих оприявнень ігрового моделювання життєдіяльності людини є винятково складним темпорально-топологічним простором онтогенетичного ковтального ускладнення як атрибутивної умови її еволюціонування. Події у такому часопросторі відбуваються одночасно у двох об'єктивних вимірах життєздійснення – зовнішньосередовищному та внутрішньосуб'єктному, існування яких за принципами системної взаємоспівдії і комплементарності й забезпечується розвитковим функціонуванням ігрового моделювання суб'єкта як універсальної форми та програмної основи його відповідального учинення. Звідси логічним є, висновок, що безмір дослідницького емпіризму ігрового моделювання життєдіяльності особи виходить за межі класичних програм реєстрації та кореляційного аналізу експериментальних показників, позаяк для проблематики чинного дослідження, поряд з емпіричними діяльнісними репрезентаціями названого моделювання (споглядальне чи те, що

можна встановити лише по факту здійснення), також вагомості набувають ноетичні, ментальні, системомиследіяльнісні, знаково-символічні представлення як контингентні можливості (емпірико-інтелігібельне чи те, що є ймовірним, придатним до передбачення і моделювання, але факт здійснення чого залежить ще й від умов, що настануть лише в майбутньому). Тому закономірно, що програма верифікації пропонованої теорії ігрового моделювання узасаднюється на методологічно обгрунтованих психологічних та міждисциплінарних підходах, які уможлиблюють релевантну верифікацію, причому на всьому темпорально-топологічному просторі її контингентних репрезентацій й аксіоматичних закономірностей зазначеного різновиду людського моделювання. Такі підходи містить сучасний дискурс канонічної психології, фундований на філософсько-психологічній теорії вчинку В.А. Роменця. Водночас цей та інші висвітлювані нами підходи поєднує парадигма і методологія онтологічного моделювання. З іншого боку, останні сьогодні актуалізують проблематику і предметне поле канонічної психології як сутністно-змістового й суто методологічного фундаменту української психології, де зразком й постає теоретично сконструйована сфера ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

А.В. Фурман наголошує, що не лише еволюціонування, а й повсякденне розвиткове функціонування вітчизняної психологічної науки, потребує стрімкої та повноцінної методологічної модернізації через те, що “постнекласичний світогляд сьогодні у своєму особистісному масиві дослідників перебуває на узбіччі філософсько-наукового дискурсу, де, як не парадоксально, владарюють *класичний і, в кращому випадку, некласичний способи світорозуміння*” [189, с. 7]. Вітчизняна психологія продовжує залишатися на рівні статистичної перевірки зручних для вивчення наукових об'єктів, критеріїв, вибірок, показників і кореляцій, причому без залучення складних та унікальних дослідницьких, першочергово міждисциплінарних, стратегій, методологій і засобів, що “становлять окремий випадок *поліпарадигмальності*, котра сьогодні буйно процвітає передусім у соціогуманітарних науках як один із засадничих принципів

постнекласичного світогляду” [Там само].

Українська науковиця, доктор психологічних наук О.А. Мельник, солідаризуючись з А.В. Фурманом, зауважує, що “сьогоднішнє звернення до масиву накопичених протягом становлення психології знань повинно змінити свій характер. Необхідна більш об’єктивна та детальна реконструкція минулого на основі *нового відношення до історичної дійсності*, котра втілена в її авторських джерелах — наукових текстах. З позицій *канонів*, які склались у наукознавстві і вимагають однозначності та жорсткості в оцінці знань, теорій, їх пояснювальних можливостей, емпіричної обґрунтованості і т. ін., навіть найбільш зрілі сучасні теорії психології рідко чи незначною мірою можуть їм відповідати” [101, с. 145-146]. Такий у певному розумінні критичний стан психології дослідниця пов’язує з домінуванням у ній наукознавчих критеріїв, що оформились у царині математичних і природничих наук. Водночас “чим більше психологія знаходить унікальним свій предмет, тим більш очевидним стає те, що їй потрібні власні способи пізнання і критерії його оцінки, власні методи наукового й історико-наукового аналізу та узагальнення, специфіку яких свого часу намагались виявити Вундт, Джемс, Гусерль, Дільтей та ін.” [Там само, с. 146]. О.А. Мельник за оптимальний спосіб розвитку української психології обирає *репрезентацію накопичених знань як відповідну наукову систему*, що передбачає “наступність, взаємне доповнення і збагачення всіх найкращих ідей, котрі належать ученим-психологам” стосовно певної проблематики [Там само].

Про виняткову важливість виокремлення серед інших психологічних напрямів саме канонічної психології наголошує у власних дослідженнях когорта відомих українських психологів (Г.О. Балл, В.О. Татенко, А.В. Фурман, І.П. Маноха, Т.М. Титаренко, І.В. Данилюк, П.А. М’ясоїд, О.В. Ловка та ін.) [95; 109; 115; 130; 186; 187 та ін.]. Початком інституціоналізації канонічної психології прийнято вважати наукові відкриття видатного українського психолога, фундатора вітчизняної психологічної науки, автора історико-психологічної теорії вчинку, засновника канонічної психології, академіка Національної

академії педагогічних наук, доктора психологічних наук, професора Володимира Андрійовича Роменця (1926–1998) [Там само].

Відповідно до періодизації розвитку української психології за ознаками панівної методологічної основи (автор періодизації О.В. Ловка) інституціоналізація *канонічної психології* як одного із напрямів створення В.А. Роменцем теорії вчинку розпочинає *п'ятий (поточний) етап* або *етап відродження* [95]. Цей період розвитку психології, що розпочався із середини 70-х років ХХ століття й триває донині, характеризується становленням *вчинково-онтологічної парадигми, психології діалогу в українській академічній психології* і, як узагальнювального результату, – *постанням канонічної психології* [Там само, с. 120-121]. Як висновує В.А. Роменець, узятя як така, що визначає собою сенс людського життя, зрозуміла в її надзвичайному типовому значенні, подія стає *взірцевою, архетипною, ортопсихічною, зрештою — канонічною*, а сукупність таких подій упевнено визначатиме психіку людини. *Психологія, що звертає свій погляд на такі взірцеві феномени, називається канонічною психологією*. Відшук психологічних закономірностей, чого свідомо прагнула психологія саме як наука, набуває додаткового осмислення: закономірності піднімаються до рівня життєвого, суттєвого канону і в його межах отримують власну своєрідність. *Канон є ідеалізований феномен, взятий в його буттєвій повноті, достатній феноменальній вираженості, у зв'язку з певною сукупністю інших канонів*. В каноні як еталоні — *вихідна точка для судження про багатоманітність психічних проявів людини*. Канонічна психологія спирається на широковідомі розвідки, концепції, що постали у філософії, філософії історії, біології, фізіології, соціології, власне психології” [115, с. 605].

Провідні українські науковці А.В. Фурман та П.А. М'ясоїд обґрунтовано виокремлюють *сутнісну функцію канонічної психології* – *здійснювати й утримувати об'єднавче осереддя змістовно єдиного категорійного ладу постнекласичної психології* [109, с. 452-453; с. 464; 188, с. 8; с. 15]. А.В. Фурманом уперше надано академічне визначення *канонічної психології*: “... це *постнекласична наука нового інтегрального (міждисциплінарного) типу*, яка має

історико-філософсько-психологічне об'єктне спрямування і предметно синтезує всі можливі культурно-гуманістичні змістовлення й епістемні форми-свідості (себто наукові репрезентації), вивчає людину як творця і носія вчинкового способу перебування у світі й обґрунтовує її шлях (зокрема принципи, підходи, методи, способи, засоби) до екзистенційної повноти і свідомісної вичерпності осмисленого життя” [188, с. 15].

Аналіз свідчить, що у базовому загальнонауковому сенсі інституціоналізація канонічної психології ґрунтується на сутності й змісті загальнонаукової дефініції “канон” (від грецьк. κανонаς – палиця, переносно – правило, норма, зразок) згідно з якою канон це: 1) *правило або система правил* будь-якого виду людської діяльності; 2) *аксіоматизована система основних наукових положень* та відповідний *корпус джерел*; 3) *унормована система символічних зразків та технологічних вимог*; 4) *інтегративно-регулятивний чинник*, що актуалізує питання про співвідношення традиції і новації, взаємодію творчої та репродуктивної діяльності; межі формалізації наукових систем; *критерії істинності нормативних положень*; джерела їхньої верифікації [181, с. 267]; 5) *досконала категоріальна система* [Там само, с. 277]; 6) *еталон суджень* про багатоманітність психічних проявів із конкретно уособленим упредметненням такої багатоманітності – самопізнанням і переображенням суб'єкта [190, с. 48]; 7) *фундаментальний робочий принцип або правило*, що, як вважається, підвищує ймовірність отримання точних висновків та значущих відкриттів [216, с. 156]. Наведені загальнонаукові методологічні позиції нами першочергово вважаються системотвірними, по-перше, для уточнення і систематизації критеріїв (постулатів) канонічної психології, по-друге, формулювання функціональної сутності атрибутів перспективної психологічної теорії, що претендує стати складовою канонічної психології, й, по-третє, для обґрунтування теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як гілки-складової канонічної психології.

Вихідною загальнонауковою позицією для подальшого виконання завдань дослідження пропонується обрати логіку, методологію і теорію пізнання

соціогуманітарних наук, зокрема в оптиці підходу італійського філософа Еміліо Бетті (1890 - 1970) [181]. Цей мислитель обстоював *ідеал об'єктивного розуміння репрезентацій духовного життя людини (у тому числі й самопізнання) у їх смислонаповнених формах*, значущих виявах, як от культурних текстів та інших артефактів психодуховних цінностей. Із цією метою він запропонував *чотири канони (критерії) тлумачення зразків духовної культури*: 1) герменевтичної автономії об'єкта та іманентності стандартів герменевтики; 2) цілісності та зв'язності значень герменевтичних досліджень; 3) актуальності розуміння значень смислонаповнених форм репрезентацій культурного досвіду; 4) герменевтичної відповідності значення об'єкту інтерпретації (у сенсі максимальної гармонізації тлумачень та їх погодженості з-поміж інтерпретатором та спонукою від об'єкта, тобто його феноменом) [Там само; с. 54].

Показово, що сутність наведених *канонів* (критеріїв) тлумачення зразків духовної культури авторства Е. Бетті незалежно збігається із рекомендаціями науково-виробничої групи АСМ/IEEE (спілка авторитетних міжнародних організацій у сфері комп'ютерної обробки даних) щодо *критеріїв онтологічного моделювання і розробки сучасних інформаційних, передусім наукових, систем* [11]. Рекомендації АСМ/IEEE виокремлюють дванадцять ключових (наскрізних) понять, визнаних фундаментальними в інформатиці та побудові онтологічних моделей, включно й наукових теорій, будь-якого, передусім складного, явища реальності [11, с. 17]. Обґрунтування того, що перспективна психологічна теорія на прикладі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності має онтологічну сутність і структуру нами наведено раніше (див. підрозділи 1.1, 3.2]. Нагадаємо, що дискурс онтологічного моделювання як атрибут сучасної психологічної герменевтики не є новим для української психології, передусім завдяки концепції онтологічних сутностей В.Л. Петрушенка [119].

За висновками Е. Бетті, *реалізація певним дослідником канонів* (критеріїв) тлумачення зразків духовної культури у практиці герменевтичного осягнення культурних явищ та артефактів, що стосується передусім текстів, охоплює *три*

стадії: рекогнітивну (розпізнавальну), репродуктивну (відтворювальну) і нормативну (застосування набутих знань). У цьому процесі філологічний, критичний, психологічний та техніко-морфологічний підходи підпорядковуються історичному, епістемологічному тлумаченню герменевтично відтворюваного об'єкта [181, с. 54].

Наведеній стадійності герменевтичного тлумачення культурних явищ – як змістовно, так і формально – відповідає *канонічна психологічна модель вчинку* [3; 109; 115; 130; 134; 135; 137], що стала основою відповідного (вчинкового) напрямку у психології. Останній висвітлено науковими працями Г.О. Балла, В.О. Татенка, А.В. Фурмана, І.П. Манохи, Т.М. Титаренко, І.В. Данилюка, П.А. М'ясоїда та ін. Крім того, він успішно реалізується у програмах вітакультурної методологічної парадигми психологічної школи А.В. Фурмана [187-197]. Примітно й те, що порівняння стадійності герменевтичного тлумачення культурних явищ із психологічною моделлю вчинку засвідчує наявність таких збігів: початку рекогнітивної (розпізнавальної) стадії відповідає *перший, ситуаційний* етап вчинку; репродуктивній (відтворювальній) – *другий, мотиваційний і третій, дійовий* етапи; нормативній (застосування набутих знань) – *четвертий, післядіяльнісний, рефлексивний етап*, який підсумовує результати конкретного акту пізнання й унормовує цей підсумок для здійснення подальших життєдіяльнісних актів. Таким чином посилюється *канонічна сутність* ключового критерію (постулату), що *структурою канону є вчинкова модель*, тобто канон повинен забезпечувати свою реалізацію в усіх чотирьох фазах буттєвості вчинку [191].

Розгляд суто психологічних *критеріїв* (у викладенні П.А. М'ясоїда – *постулатів*) *канонічної психології* варто розпочати із зауваження, що цей напрям психологічної науки як інституціоналізоване раціогуманітарне явище, досі знаходиться у форматі дослідницького дискурсу. Водночас існує нагальна тенденція щодо завершення такої інституціоналізації, на що вказує шерек наукових публікації [95; 101; 109; 115; 137; 138; 186; 187]. Зокрема, проблемі формулювання критеріїв/постулатів/нормативів канонічної психології присвячено

низку досліджень професора А.В. Фурмана, який справедливо наголошує, що *канон повинен проявлятися на усіх рівнях наукового пізнання й забезпечувати виконання будь-якого завдання в межах певної науки* [187; 191]. Водночас наголошується, що поряд із винятково важливим значенням ментальних моделей, мислесхем, категорійних матриць і типологічного підходу загалом, важливу когнітивну і діяльнісну роль *канони* відіграють як *категорійні схеми і цикли*, що дають змогу стратегічно і тактично вирішувати проблеми найвищого рівня складності. *Канонічна матриця* для створення продуктивних схем і циклів за А.В. Фурманом складається з “...*чотирьох періодів* (пізнання новації - проєктування нововведення - впровадження інновації - моніторинг змін) та відповідних їм *десяти етапів* (зацікавлення - ініціювання - дослідження - моделювання - продукування - апробування - обґрунтування - експертизування - розповсюдження - масове використання)” [187, с. 170]. Вочевидь ця матриця створена за канонами вітакультурного підходу в соціогуманітарній науці та за принципами і нормативами системи-сфери професійного методологування у різних сегментах суспільного виробництва. Це означає, що об’єкт психосоціальної реальності (зразок духовної культури, за поглядами Е. Бетті) першочергово рефлексується з допомогою філософських категорій “*універсальне — загальне — особливе — одиничне — конкретне*” у двох системах координат, себто бінарно за рівнями організації наукового знання, а саме за обсягом (мікро-, мезо-, макро- і глобальної науки) і за упредметненими репрезентаціями (теоретична, методологічна, прикладна та емпірична складові науки).

В контексті розвитку методологічних ідей і засобів системомиследіальнісного підходу, в царині якого було запропоновано й обґрунтовано *шість канонічних ознак методологічної роботи*, А.В. Фурманом сформульовано *шість канонів* (засадничих ознак-критеріїв пізнавального діяння щодо будь-якого предмета) організації наукового знання [Там само; с. 162-163]:

- *поєднувальність* в основоположних, засадничих, центральних ідеях, епістемах, позиціях, поглядах, підходах, діях, речах;

- *ступеневість* чи *рівневість* у взаємозалежному розміщенні концентрів, що критерійно визначається зростанням складності – формальної і змістової, кількісної та якісної;

- *циклічність*, яка є атрибутивною характеристикою розвитку функціонування будь-якого повноцінного концентру;

- *усвідомлюваність* (передусім герменевтична) канонів як стрижневих системотвірних концептів-мислеформ усвідомленої дійсності;

- *відкрита розвитковість* та *незавершеність онтології концептів* як досконалих інструментів мислєдіяльності і професійного методологування, а відтак й уреальнення базових першооснов багатопараметричної взаємодії у форматі “Людина – Світ”;

- *універсальність* світоглядного розвитку пізнання і відтворення діалектики мисленнєвої роботи у загальнонауковому (полідисциплінарному) мереживому полі [Там само, с. 162-163].

А.В. Фурман підкреслює, що *канонічна психологія* завдяки тому, що вона звертає свій погляд на взірцеві психічні канони, є *синтезом природно-наукової, експериментальної психології та психології гуманістичної, дискурсивної. Канон психології – це еталон суджень* “про багатоманітність психічних проявів із її завжди конкретно уособленим упредметненням – людським самопізнанням і переображенням” [190, с. 48]. Це “досконале відтворення всезагального. Людина “переступає” досконалий образ, щоб відчувати нескінченне, і переступає нескінченне, щоб у чуттєвості відчувати “вище захоплення” [109, с. 451].

Позаяк “поле психологічного дослідження з позиції канонічної психології охоплює *індивідуальну, соціальну та історичну активність людини* [тобто є епістемологічним], де вона виявляє себе найповнішим чином”, то цей напрям новітньої психології становить *феноменологічний канон*, у якому “ці три площини людського буття згортаються в єдиний канон” [Там само, с. 451]. Такий висновок незалежно підтримує В.О. Татенко, аналізуючи вчинок як єдність індивідуально-психологічного, суспільно-історичного та логічного [115, с. 405].

Грунтовному висвітленню постулатів канонічної психології присвячено дослідження П.А. М'ясоїда [109, с. 450]. Він, на ґрунті узагальнень наукових передбачень В.А. Роменця, пропонує зміст основного критерію канонічної психології у прямій постанові, включно й як психологічної формули: “*Каноном є вчинок. ... Учинок-канон має такі ж канонічні складові*” [Там само, с. 450]. Йдеться про *канон як учинковий принцип*, де всі складники вчинку пропонуються як канонічні для постнекласичної психології: 1) ситуація, 2) мотивація, 3) дія або акт творчості, акт освоєння світу та 4) післядія, пострефлексія [Там само, с. 387]. Зауважимо, що П.А. М'ясоїд формулює вихідні засновки канонічної психології, користуючись дефініцією “постулат” [Там само, с. 450], яка відповідає смислонаповненню “канон” й використовується синонімічно з цим терміном для уникнення тавтології.

Водночас до шеругу критеріїв (постулатів) канонічної психології цей дослідник у відповідному розділі монографії також відносить: 1) *критерій наукового аналізу у максимальній повноті екзистенції, існування людини*; 2) *критерій атрибутивності прагнення особи володіти світом через активність її психологічної сфери*; 3) *критерій іманентної придатності до канонічного оформлення атрибутів психологічної сфери людини* (характер, життєвий шлях, усі психічні процеси і явища, людська особистість, воля, мудрість, емоції й почуття, психічне життя в цілому) [Там само, с. 451-452].

Поглиблений рефлексивний аналіз наукової спадщини В.А. Роменця дозволяє уточнити номенклатуру критеріїв канонічної психології.

Трансцендентний канон, канонічний критерій трансцендентності психологічного знання, тобто здатності такого знання одночасно рекогнітивно, репродуктивно й нормативно репрезентувати дійсність у минулому, *hic et nunc* та у майбутньому, тому що “канон водночас “прагне” до чуттєвості і до подолання її, себто до трансцендентності (потойбічності) і посеїбічності” [135, с. 930]; тим більше, що “людина поєднує в собі два світи”. “Головне протиріччя історії — у прагненні людини розв’язати проблему взаємовідношення трансцендентального і феноменального, потойбічного і посеїбічного — залишається і вирішуваним, і

невирішуваним. ... В цьому і полягає прийдешнє завдання і сам предмет психології” [115, с. 608, 620].

Герменевтичний канон, канонічний критерій наукового функціонування мови, якою викладено теорію. У зв'язку з цим В.А. Роменець зауважував: “Мова визначає собою світогляд, так що можна говорити навіть про дійсність та актуальність теорії лінгвістичної відносності (Сепір та Уорф). Функції мови — позначальна, експресивна, смислова, комунікативна — пов'язані з психологічною стороною характеру народу і у своїй єдності перебувають у засновках побудови народного світогляду” [115, с. 616].

Епістемологічний канон, канонічний критерій іманентної історико-культурної сталості предмета теорії). В.А. Роменець обґрунтовує зміст цього канону так: “Формування нового світогляду завжди спирається на поступальний хід мови... Тут великим підґрунтям народного світогляду виступає фольклор, який дає певний набір своєрідних взірців поведінки окремих людей, груп, шарів (страт), народу в цілому. К. Юнг звернув особливу увагу на існування таких архетипів колективного несвідомого. Це, без сумніву, один із найтиповіших проявів психологічного канону, який формує вже розвинені типи не тільки поведінки, а й світогляду і мови” [Там само, с. 616].

Вкажемо на особливе значення для аналізу логіко-епістемної сутності психологічної теорії як складової канонічної психології дискурсу, який розпочинає відома українська психологиня, фундатор української наративної психології Н.В. Чепелєва. На матеріалі досліджень Й. Брокмейера і Р. Харре, що були присвячені науковій розвідці алгоритмів створення людиною культурних наративів, (мовою Е. Бетті – вербальних репрезентацій духовного життя людини у їх смислонаповнених формах), Н.В. Чепелєва пише, що “найбільш поширеними культурними схемами об'єктивування особистого досвіду є *оповідальні (наративні) схеми*” [124, с. 128]. За її висновками соціалізація людини й здійснюється як опанування такими схемами-концептами, що надає у подальшому їй змогу створювати їх самостійно. Це відбувається завдяки тому, що вона протягом своєї соціалізації звикає до широкого репертуару сюжетних ліній, тобто

вростає у *культурний канон наративних моделей* [Там само, с. 128]. Такий процес наративної і дискурсивної просвіти, себто цілеспрямованої соціалізації відбувається тоді, коли діти починають говорити та слухати історії [124]. Фактично йдеться про усі три сформульовані Е. Бетті стадії реалізації суб'єктом канонів (критеріїв) тлумачення зразків духовної культури у практиці наукової герменевтики – *рекогнітивної (розпізнавальної), репродуктивної (відтворювальної) і нормативної*, про що зауважувалось раніше. Отож-бо новітня психологічна теорія, здобуваючи статус складової канонічної психології, покликана відповідати формі *культурного канону наративних моделей*, що також підпорядковується атрибутам онтологічної організації наукової інформації [11; 67; 113; 117; 119; 251]. Культурний канон наративних моделей суттєво розвивається й уточнюється змістом канонічних ознак методологічної роботи, категорійними схемами і циклами, що були сформульовані А.В. Фурманом [187]. Атрибутивність відповідності нового психологічного знання каскаду філософських категорій “універсальне — загальне — особливе — одиничне — конкретне”, поданих у двох системах координат: 1) обсягу (мікро-, мезо-, макро- і глобальної науки) та 2) типів упредметнених наукових репрезентацій (теоретична, методологічна, прикладна та емпірична складові науки) створює зміст канонічного критерію, який вважаємо за доцільне поіменувати як *онтологічний канон*.

Таким чином, система критеріїв канонічної психології як методологічних засобів наукової репрезентації нового психологічного знання першочергово складається з таких канонів-компонентів:

1. Вчинковий канон (канонічний критерій, постулат вчинкової моделі перспективної теорії).
2. Герменевтичний канон (канонічний критерій, постулат наукового функціоналізму мови).
3. Трансцендентний канон (канонічний критерій, постулат трансцендентності психологічного знання).

4. Епістемологічний канон (канонічний критерій, постулат іманентної історико-культурної сталості предмета теорії, наукового аналізу в максимальній повноті екзистенції (життєдіяльності) людини).

5. Онтологічний канон (канонічний критерій, постулат онтологічної організації через категорійні схеми і цикли наративних моделей).

6. Феноменологічний канон (канонічний критерій наукового аналізу в максимальній повноті екзистенції (життєдіяльності) людини).

7. Канон екзистенційної активності психологічної сфери людини (постулат атрибутивності її прагнення володіти світом через активність її психологічної сфери).

Наведена система критеріїв канонічної психології та онтологічний статус ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності виявляють оргтехнічну можливість *онтологічного канону* для верифікації перспективної психологічної теорії. Саме останній спроможний стати своєрідним містком методологування, категорійним засобом інтеграції з-поміж психологічною теорією та універсальним міждисциплінарним підходом, який висвітлює ресурси і можливості онтологічного моделювання як конструюючого та верифікаційного засобу академічної психології.

Один із співзасновників наукового дискурсу і наряду онтологічного моделювання Т. Грубер (Thomas R. Gruber) вказує на його іманентну верифікаційну сутність. Він зауважує, що онтологічна модель здатна описати безліч об'єктів відповідної предметної сфери та зв'язків між ними на інтелектуальному фундаменті наведення сформульованих і таксономічно організованих у єдиний тезаурус концептів, так й опису відповідних емпіричних фактів, які сприймаються і передбачаються істинними в рамках певного соціального довілля і на основі загальноприйнятої прагматичної лексики [249; 250].

Закономірності онтологічного моделювання відповідають логіці репрезентації результатів психологічного пізнання, зокрема наведених раніше класифікації методів наукового дослідження В.М. Дружиніна (див. підрозділ

2.4). Це означає що атрибути онтологічної моделі [11; 113; 218; 249; 258-260] змістовно збігаються з емпіричними методами (онтологічна модель атрибутивно передбачає наведення фактів дійсності), теоретичними методами (така модель і створюється як концептуальна та відображає як здобутки відповідних проблематиці дослідження попередніх теорій, так й нові знаннєві моделі) та інтерпретаційних й описових методів (онтологічна модель атрибутивно створюється як у вербальній формі, так й у знаково-символічних схематизмах).

Італійський дослідник ігрових явищ І. Моска у власних розвідках цих явищ аргументує про поширення в ігрознавстві онтологічного підходу, зазначаючи, що це стало наслідком універсальної сутності цього підходу, його корисності для інформатики, історичних, психологічних і соціологічних досліджень. Він зауважує, що онтологічний підхід замінює конструктивістський, який використовувався протягом останніх трьох десятиліть. Важливою відмінністю онтологічного підходу І. Моска, у розвиток ідей Я. Богост, є його здатність давати об'єктивні результати, виходячи передусім із універсальної, загальної та особливої сутності явищ гри, замість уваги на суб'єктивних гіпотезах, зосереджених на респондентах-гравцях, що кардинально змінює програму верифікації результатів психологічного пізнання лексики [297; 221; 229]. Дослідження І. Моска та Я. Богост, передусім їх онтолого-моделювальна спрямованість, ґрунтуються на здобутках теорії соціоонтологічного аналізу реальності Дж. Сьорла [321; 322].

Онтологічне моделювання як перспективний спосіб побудови та верифікації нового психологічного знання оприявнюється, розгортається та узасаднюється у методологічній оптиці *принципу “чотирьох К”* (категорії – концепти – конструкти – концепція), автором якого є А.В. Фурман [187, с. 170-181] та *концепції емпіричного конструкту*, що унормована у науковому апараті англomовної, зокрема британської психології [339].

Емпіричний конструкт (англ. *empirical construct*) – це будь-який конструкт, щодо якого висувається гіпотеза або висновок на основі емпіричної оцінки, себто на основі спостережуваних фактів і даних. Разом із тим, що термін

конструкт позначає теоретичну або гіпотетичну сутність, прикметник емпіричний тут вживається, коли дані є достатньо послідовними та переконливими [339, с. 249].

Верифікаційні емпірично-конструктивістські сутність та функційність онтологічного моделювання аргументовано означено А.В. Фурманом, зокрема таким висновком: “Наукові побудови у предметному полі миследіяльних суб’єкт-суб’єктних відношень не є результатом безпосереднього абстрагування від емпіричних фактів та їх узагальнення, а швидше організуються як *розуміння смислово-значеннєвого поля цих відношень*” [187, с. 114], що безпосередньо відповідає сутності онтологічного моделювання та змісту дефініції “емпіричний конструкт”. Також цим вченим ґрунтовно досліджено сутність емпіричних конструктів, їх місце, роль і значення у загальній системі наукового пізнання, зокрема у науково-дослідницькому практикуванні на засадах принципу “чотирьох К” [Там само, с. 170-181]. На засаді наведеного принципу А.В. Фурман розвиває й удосконалює гносеологічну сутність дефініції “емпіричний конструкт”, обґрунтовуючи конструкти як теоретичні та емпіричні поняття, штучні (гносеологічні) утворення зі своїми службово-пізнавальними функціями, що відіграють роль *мисленнєвих інструментів-засобів задля здійснення переходу від емпіричного знання до концептуального й навпаки* [Там само, с. 173].

У сучасному науковому дискурсі існують численні зразки використання онтологічного моделювання як засобу верифікації нового наукового знання [209; 254; 300; 309 та ін.).

Н. Гараніна та співавтори онтологічний опис теоретичної системи й вимог до її змісту та структури узаasadнюють як основу для її формальної верифікації. Також цими дослідниками онтології систем процесів і нормативних стандартів вимог з їх формальною семантикою аргументуються як методологічне й програмне осердя розвитку систем підтримки формальної верифікації [254].

Сучасними дослідженнями доведено високий верифікаційний потенціал онтологічного моделювання для розробки прикладних систем, до прикладу, програмного забезпечення [300; 309], системного проектування, об’єктного опису

і відображення організаційних структур [264].

Зразок використання онтологічного моделювання для верифікації оптимальності організації та управління бізнес-процесами наведено у дослідженні К. Кореа та П. Делфман. Цими авторами обґрунтовується підхід, здатний на основі аналізу артефактів онтологічної моделі бізнес-процесу перевірити, чи відповідає такий процес правилам та умовам організації і ведення підприємницької діяльності [238].

У дослідженнях Д. Сан, Х. Ванг та Т. Ху доводиться доцільність проектування, розробки та верифікації на принципах і канонах онтологічного моделювання архітектонік програмного забезпечення. Авторами зауважується, що, незважаючи на важливість високорівневого опису проектування певної системи, відсутність формального концептуального опису її моделі перешкоджає розробці хороших моделей оптимальної мозаїки програмного забезпечення. Конфігурації цих проєктів, що представлені як онтологічні моделі, мають відповідати структурі і динамічній поведінці атрибутів онтології, закономірностям функцій та процесної взаємодії таких атрибутів [332].

На засадах семантико-онтологічної верифікації моделі процесів адміністрування життєдіяльності міської агломерації столичного рівня з населенням близько 580 тисяч мешканців М. Феллманом у співавторстві доведено доцільність застосування онтологічного підходу як методу верифікації моделей відповідних структур і процесів [247].

Науковий підхід О.І. Галян щодо використання відомих педагогічних систем та моделей організації освітнього довкілля як чинника емпіричної верифікації його дослідження, виник поза методологічною рамкою онтологічного моделювання. Однак є очевидними як онтолого-моделювальна сутність підходу О.І. Галян, так і його перспектива як оригінального засобу модернізації нормативів і процедур верифікації нового психологічного знання [39].

У цьому аналітичному контексті для нас очевидно, що саме онтологічне моделювання здатне забезпечити релевантну інтеграцію та валідну відповідність теоретичних у змістовлені з конкретними емпіричними об'єктами, феноменами

hic et nunc (тут-і-тепер), екземплярами актуальної історичної дійсності. Це відбувається у процесі створення завершеної формальної моделі певної предметної наукової галузі через індуктивний та дедуктивний методи пошуку знаннєвих зв'язків – від емпіричного до інтелігібельного, від конкретного емпіричного до універсального інтелігібельного і навпаки.

Тому програма верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності в оптиці канонічних постулатів і принципів психологічних та міждисциплінарних підходів являє собою структуру і процес обґрунтування та доведення наукової корисності завершеної наукової моделі, яка ґрунтовніше розкриває виявлені закономірності саме ігрового моделювання: а) в усіх його можливих оприявненнях (мінімум у вигляді доведених концептів), б) у всьому темпорально-топологічному просторі таких оприявнень, в) одночасно у двох об'єктивних вимірах життєдіяльності людини –зовнішньосередовищному та внутрішньосуб'єктному, г) з орієнтиром на канони розвиткового функціонування такого моделювання суб'єкта як універсальної форми та програмної основи його учинкового діяння.

Наведена теоретико-емпірична модель засвідчує канонічну онтопсихологічну сутність ігрового моделювання, доводить його відповідність, конвенційність та універсальність репрезентацій як експлікацій комунікативної раціональності та феноменологічного підходу (філософія), синергійної єдності вчинкового підходу, функціонального системогенезу і парадигми провідної діяльності людини (психологія), парадигми оптимуму соціальної рівноваги і класифікаційних закономірностей ігор (оптимум В. Парето, математична теорія ігор), а також указує на задіяння ресурсів формально-онтологічної методології (онтологічне моделювання).

Такою знаннєвою онтологічною моделлю обстоюваної тут теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є його *психологічна сигнатура*. Категорійне поняття “сигнатура” походить від пізньолатинського *signatura*, буквально – підпис, від латинського *signo* – позначую, вказую; *significans* – виразний, ясний, наочний; *significatio* – значення,

повідомлення, логічний наголос, акцентування, виразність, сила слова; *signum* – знак [88; 175; 288]. В даному дослідженні цей термін застосовується у його конвенційно прийнятому загальнонауковому розумінні як знаково-символічної системи, комплексу знаково-сміслових складників, що організовують сферний, смисловий простір: позначення особливої якості, що відрізняє щось від інших подібних даностей та полегшує його розпізнавання; опис-позначення способу виготовлення та використання засобу; числова характеристика математичної форми; описове позначення правильності здійснення процесу [305, с. 1197].

Український філософ, представник Київської філософської школи С.Б. Кримський використовує поняття “сигнатура” для пізнання семіотики софійності, “яка розкриває символи, знакову сферу сигнатур як “реальність духу” і трансформується в “ментальну онтологію” [92, с. 389].

Отже, в контексті цього дослідження психологічна сигнатура ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності – це:

1) об’єднане у суцільну онтологічну психологічну модель інтелігібельне, герменевтично збалансоване позначення особливої якості-повноти поліфеномену ігрового моделювання, що відрізняє його у шереху інших подібних поліфеноменів та полегшує його розпізнавання;

2) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-значеннєвих складників, що організовують інтелектуально-змісловий простір ігрового моделювання як психосоціального феномену з дескриптивною, прогностичною і нормативною функціями, презентованим для різних цілей пізнання та практикування;

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

Психологічна сигнатура ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності характеризується ознаками ізоморфізму та універсальності

експлікації, тобто оприявнюється у будь-якій ситуації суб'єктної екзистенції, і тому пояснює повно й спорадично виникаючі життєві ситуації, здатна до застосування у ролі прогностичного та верифікаційного засобу.

Конструювання психологічної сигнатури ігрового моделювання тяжіє до здійснення на всьому її об'єктно-предметному діапазоні: від найбільш простих, тривіальних форм гри як психосоціальної мімікрії, імпринтингу, зокрема таких, як дитяча, комерційна гра, флешмоб, косплей, акторська гра через більш складні, але також ітеративні, повторювальні, квазіігрові форми інтеракції в умовах агоністичного самоствердження підліткового та дорослого віку (ігроїди) до найскладнішого рівня екзистенції, психосоціальної самоактуалізації як цілісного вчинення, як вчинку-події (власне вчинкової екзистенційної гри). Тому методологічну оптику відповідного конструювання становлять засоби методологування, що пояснюють будь-який компонент та рівень наведеної психологічної сигнатури, включно атрибутивну, іманентну транзитивність її змісту на категорійних рівнях/поясах “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”.

Зміст та архітектоніка психологічної сигнатури ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності має репрезентуватись як універсальний комплекс системних компонентів завершеної онтологічної моделі відповідної теорії ігрового моделювання. Її знаково-сміслові складники відповідають поняттям (концептам), позначенням їх атрибутів, відношень та екземплярів-репрезентацій предметних понять вказаного моделювання, Закономірності (як аксіоми-обмеження чи правила) унаявлення концептів сигнатури, відображаючи фактичну плерому емпіричних екземплярів, дають змогу формулювати умови розпізнавання будь-яких окремих оприявнень (феноменів) ігрового моделювання у шереху інших подібних феноменів. До того ж онтологічні компоненти психологічної сигнатури зазначеного моделювання (поняття, їх атрибути та відношення, аксіоми-обмеження експлікації, окремі екземпляри експлікації ігроформ) у своїй структурно-функціональній інтеграції уможливають опис канонічних способів прагматичного використання такого

виду моделювання як універсальної форми та програмної психотехнології його учинкової діяльності

Психологічна сигнатура ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта топологічно охоплює п'ять рівнів-поясів таксономічної класифікації: 1) рівень феноменів, екземплярів гри, у класичному розумінні емпіричних репрезентацій ігроформ; 2) рівень традиційних ігроформ завершених сценаріїв; 3) рівень формоутворень гри, які таксономічно класифікуються за критерієм суспільного спрямування, предметної специфіки гри; 4) рівень ігроформ, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом певної, передусім провідної, діяльності і 5) рівень найвищої екзистенційної сили універсальної сутності гри, початковий рівень репрезентативного руху ігрового моделювання від мислеформи до вчинкової дії через бінарний клас ігроїдів та екзистенційних ігор), множин теоретичних понять (концептів, ейдосів).

Особливістю верифікації пропонованої нами теорії є той факт, що емпірично (у класичному розумінні) дослідити можливо лише ті феномени ігрового моделювання, які вже відбулися на всьому діапазоні репрезентацій. Здебільшого це ігроїди, які відзеркалюють історико-культурний аспект формування і розвитку репрезентацій вказаного моделювання. Концептуальні рівні психологічної сигнатури призначені для ґрунтовного і всебічного теоретичного та прогностичного моделювання його відповідних оприявнень, свідоцтв та показників.

Висновки до третього розділу

1. Тензор опанування суб'єктом невизначеністю актуальних ситуацій життєдіяльності екзистенційно поєднує комфортні ситуації гри як розваги або як спрощеного наuczіння-наслідування, 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 людини. 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.

2. Ігрове моделювання, головню через канал агентної участі габітусу, набуває характеру продуктивної програми життєдіяльності суб'єкта, інтегрує та організовує компоненти його психодинамічної системи, забезпечує дескриптивну, прогностичну, нормативну та конструктивно-моделювальну функції рефлексивних процесів, реалізацію ментальних репрезентацій шляхом задіяння їх емпіричних оприявнень. При цьому габітус окремої людини у своєму генезисі і розвитку організується і постає як онтопсихологічна програмна засада комплексу 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 основі універсальної онтологічної триплет-системи $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$ як діяльність суб'єкта (S) відносно об'єкта (O) через відношення/дію (R). Водночас відношення/дія (R) тут реалізується через: а) миследіяльність у формі умовиводів, ментальних інтелігібельних репрезентацій, б) вербальних і в) кінематичних праксисів як діяльнісних емпіричних оприявнень. Важливо, що активність габітусу відповідає психологічним закономірностям функціональної системи: об'єднує часопросторові показники життєзреалізування особи, індикатори результату, механізми та процедури його верифікації у вчинковому циклі будь-якого акту її ігрового екзистенціювання. Габітус із *згорнутої програми діяння* в актуальних ситуаціях, тобто від першого контакту свідомості із джерелом збудження психічної активності, екстеріоризується в усіх вузлових регулятивних механізмах функціональної системи, розгортається в *акт діяльності* та інтеріоризується *новим для суб'єкта досвідом* на етапі рефлексії, що завершує

дію-вчинення з потрібним, корисним або найменш неприйнятним результатом. Доведено, що 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. Окрім того, аргументовано, що вік ранньої юності (від 16 до 21 року) є визначальним для формування усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єкта, сенситивно важливим у його здатності досягати та зберігати вчинковий фоновий консенсус, спрямований на кооперативну, спільну і взаємовигідну діяльність через канал самоздійснення ігрового моделювання.

3. Ігрове моделювання в канонічних вимірах – це своєрідне програмне забезпечення вчинку, котре створює генетичний діапазон процесів формування поведінки людини від імітаційного модусу ігроїда до вчинкової екзистенційної гри, себто до модусу творчого продуктивного діяння. Використання нею в актуальній проблемній ситуації модусу ігроїда здебільшого спонукається прагненням зайняти пасивну життєву позицію, ухилитися від відповідального її розв'язання. Екзистенційна сповненість життєдіяльності особи, розвиток її габітусу досягається задяки домінуванню у її практикуванні вчинкової екзистенційної гри. Ігроїдними редуційованими репрезентаціями для дорослого є всі ігроформи, що були притаманні його онтогенезу як особистості. Якщо ігроїди онтологічно зорієнтовані на набуття досвіду соціальної взаємодії та адаптацію суб'єкта, то вчинкові екзистенційні ігроформи на у нього розвиток творчого ставлення до дійсності й видозміну самої дійсності. Значуще й те, що в перосоногенезі вчинкова екзистенційна гра, хоча й 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*

ігровіdnих репрезентацій. Домінування ігровіdnих, імпринтингових форм життєдіяльнiсного практикування спроможне занурювати дорослого в ананкастну спіраль ігрової залежності, ігроманії, гемблінгу.

4. Основою розвиткової реалізації *самоспрямованості* та інших атрибутів габітусу людини є *пріоритет інтерсуб'єктивної комунікативної раціональності*, фонового консенсусу та, як результат, *переважання спонтанної контрактної кооперації*, яка визначає межі ділової чи неформальної взаємодії людей і соціальних систем. *Кооперативна комунікативна взаємодія – це генетичне джерело габітуального розвитку, провідний фактор онтогенезу суб'єкта.* Комунікативна культура такого типу взаємодії особи із її екзистенційним обійстям чи довкіллям становить загальну мету її суб'єктно-габітуальних трансформацій.

5. Для трансформації габітусу людини онтопсихологічний зміст і значення мають закономірності класифікації математичної теорії ігор. На діапазоні від ігор з нульовою сумою до коаліційних (кооперативних) ігор відбувається *психокультурний розвиток особистості*. Загальні закономірності наведеної наукової дисципліни повинні збагатити зміст української психології. Мовиться щонайперше про те, що на підґрунті теорії ігор в репрезентаціях габітусу доцільно розрізняти: а) максимінну та б) мінімаксу мотивації й вектори буттєвості. В межах академічної психології теоретико-ігровий принцип мінімаксу-максиміну та принцип корисності як загальний системотвірний фактор проблемної ситуації набувають засадничої онтопсихологічної значущості.

6. Канонічність ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності репрезентується його онтопсихологічним статусом; конвенційністю та універсальністю різновидів названого моделювання як експлікацій комунікативної раціональності та феноменологічного підходу (філософія); вчинкового підходу, функціонального системогенезу і парадигми провідної діяльності людини (психологія); парадигми оптимуму соціальної рівноваги і класифікаційних закономірностей ігор (оптимум В. Парето, математична теорія ігор); формально-онтологічною методологічною оптикою

онтологічного моделювання. Перспективи обстоюваної тут теорії ігрового моделювання як складової канонічної психології пов'язані з її верифікацією відповідно до системи критеріїв останньої та наявного у науковому пізнанні верифікаційного статусу онтологічного моделювання.

7. Концептуальним осерддям висвітлюваної теорії ігрового моделювання, теоретичним і водночас формалізованим узагальненням адаптивно-розвивального потенціалу названого моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних обставинах проблемного повсякдення як *універсальної форми та програмної основи* його учинкової діяльності постає *психологічна сигнатура* цього виду моделювання, котра становить:

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

2) герметичний пізнавальний комплекс виразних знаково-значеннєвих складників, що організовують самісно-змісловий 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 життєзреалізування особи.

8. Програму верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у часопросторі невизначеності доцільно створювати і виконувати на методологічних засадах інтеграції комунікативної раціональності та феноменологічного підходу; вчинкового підходу, функціонального системогенезу і парадигми провідної діяльності людини; парадигми оптимуму соціальної рівноваги і класифікаційних математичних закономірностей ігор; формально-онтологічного підходу як побудову та обґрунтування *онтологічної моделі теорії – психологічної сигнатури ігрового моделювання життєдіяльності особи в умовах невизначеності*.

9. Верифікація теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта за невизначених ковітальних обставин має відбуватися шляхом застосування методології онтологічного моделювання у процесі побудови та репрезентації змісту психологічної сигнатури моделювального діяння на всіх категорійних рівнях сучасної соціогуманітарної теорії; забезпечення дескриптивного, прогностичного та нормативного поясів функціонування сигнатури, атрибутивної, іманентної транзитивності її змісту на категорійних рівнях “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Узагальнювальним результатом верифікації пропонованої тут 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.

РОЗДІЛ 4.

КАНОНІЧНІ ВИМІРИ ФОРМУВАННЯ, ФУНКЦІОНУВАННЯ ТА РОЗВИТКУ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

4.1. Особливості психологічної верифікації об'єктів інтелігібельної реальності

Проблеми емпіричної перевірки і верифікації нового психологічного знання залишаються актуальними чи не від початку становлення психології як наукової дисципліни. Виразним історичним свідченням цього є перманентні методологічні розбіжності між окремими галузями психологічного знання. Наприклад, довготривалими й певною мірою тотальними є розбіжності наукових норм верифікації результатів досліджень бігевіоризму, психоаналітичного напрямку, гештальтпсихології, психосинтезу, діяльнісного напрямку, когнітивної психології, психофізіології, коучингу та більшості інших гілок сучасної психології. Тому відсутність єдиної для цієї науки методологічної архітекτονіки, загальної технології експериментальної перевірки і верифікації нового наукового знання викликає низку проблем щодо об'єктивності відповідних досліджень, і якщо не критику, то цілковито заслужені зауваження і побажання.

На фундаментальні причини такого стану справ указували відомі мислителі різних епох. На початку формування сучасної науки шотландський філософ, психолог та історик, засновник асоціативної психології Дейвід Г'юм (1711-1776) узасаднив свою методологічну програму логікою того, що *причинно-наслідковий зв'язок нічого не засвідчує про об'єктивну реальність*, а є лише породженим звичкою переконанням у просторово-часовій суміжності двох подій — *причини і наслідку* [181; 210]. Він був першим із дослідників, хто актуалізував питання основоположень наукового раціоналізму, наголошуючи на тому, що *раціональні підстави базуються на сукупності суспільного досвіду, який безнастанно змінюється* [181, с. 139].

Британський філософ науки, математик та історик Бертран Рассел (1872-1970)

звернув увагу на те, що висновки Д. Г'юма стосовного того, що “чистий емпіризм не становить достатню засаду для науки” мають рацію [133, с. 562], і заклав у підвалини сучасної філософії основу сучасної філософії логічний аналіз, розробником якого увійшов в історію найбільш мудродійної думки.

Через більше як сто років після методологічних досліджень Д. Г'юма, німецький філософ і психолог Франц Brentano (1838-1917) наполягав на визнанні методологічною помилкою обмеження емпіричної верифікації нового знання лише лабораторним експериментом. Він вважав спостереження основним науковим методом, дотримуючись тієї програмної позиції, що повноцінний емпіричний підхід є більш об'ємним і повним порівняно із лабораторним експериментом, позаяк будь-який емпіричний науковий здобуток ґрунтується на даних, що отримані не лише експериментально, але і за результатами спостереження і особистого досвіду [210].

Американський психолог Вільям МакДугалл (1871-1938) на початку наукового постання бігевіоризму наполегливо вимагав недопустити перетворення лабораторно-експериментального методу в пріоритетний спосіб верифікації психологічного знання. Під час історичного диспуту із засновником бігевіоризму Джоном Уотсоном (1878–1958) він задля ілюстрації своїх аргументацій навів такий приклад: “Я входжу в зал і бачу, що людина шкребе по котячих кишках волоссям, видертим з кінського хвоста, а перед нею, в уважному захопленні, сидить тисяча людей, які час від часу починають аплодувати. Яким чином бігевіорист може пояснити ці дивні події? Як пояснити той факт, що коливання, які вироблюються котячими кишками, спонукають тисячі людей до повного мовчання і спокою, а припинення цих вібрацій раптом стає стимулом до якоїсь гарячкової активності? Лише *здоровий глузд і психологія* збігаються на тому, що аудиторія слухає музику із загостреною насолодою, даючи вихід власному захопленню і вдячності артисту вигуками та аплодисментами” [Там само, с. 322].

Як кризу в розвитку психології визначає неусталеність методологічних норм верифікації психологічного знання всесвітньо відомий психолог Л.С. Виготський (1896-1934) [29]. Урівноважуючи пріоритети наукових абстракцій та

емпіричних показників цей науковий достойник зауважував, що “у всякому безпосередньому, найбільш емпіричному, самому незрілому, одиничному природничо-науковому факті вже закладена первинна абстракція. Факт реальний і факт науковий тим і відрізняються один від одного, що науковий факт – це упізнаний у відомій системі знання реальний факт, себто певна абстракція деяких прикмет з невичерпної суми ознак природного факту. *Матеріальним змістовленням науки є не сирий, але логічно оброблений, обґрунтований за відомою ознакою природний матеріал*“ [Там само, с. 115].

Видатний мислитель, провідний представник неопозитивізму та логічного емпіризму, американський філософ німецького походження Рудольф Карнап (1891-1970) аргументує критику натуралістичної чуттєвої верифікації у науці самотійним статусом її теоретичної, дескриптивної складової. За його висновками наукове знання в рамках своєї гіпотетико-дедуктивної моделі постає таким, що підлягає не безпосередньо чуттєвій, а опосередкованій емпіричній верифікації [85; 180; 181; 333].

Наведену методологічну позицію Р. Карнапа власною теорією соціальної онтології (social ontology) та соціоонтологічного аналізу (socio-ontological analysis) реальності продовжує і розвиває представник аналітичного напрямку філософії Дж. Сьорл (народився у 1932 році) . Він доводить, що соціальна онтологія створюється людськими діями та ставленням до повсякдення, але водночас має епістемічно об’єктивне існування і є частиною природного світу, себто соціальна онтологія замикається (locks), локалізується у людську раціональність [321; 322].

У 80-ті роки минулого століття відомий філософ, психолог і методолог Г.П. Щедровицький (1929-1994), у розвиток фундаментальних інсайтів Іммануїла Канта, висногував, що протистояння натуралістичного (чуттєвого) і системодіяльнісного (інтелігібельного) модусів об’єктивізму як альтернативних методологічних засад наукового пізнання має завершитися їх певним синтезом на фундаменті закономірностей дослідницької мислєдіяльності [156, с. 198-200]. Водночас ці висновки лише узагальнили та надали програмного значення й

організованого оформлення давнім зауваженням і суперечкам щодо довершення методологічних основ експериментальної верифікації психологічних знань.

Наукова програма М. Вартофські вибудовується таким чином, що будь-яка модель, включно й передусім наукова модель, – це не лише відображення або копія деякого стану справ, а й передбачувана форма практикування, репрезентація майбутньої практики та освоєних форм діяльності. Відповідно до шестикомпонентної класифікації наукових моделей М. Вартофські, перспективна теорія вважається об'єктивно обґрунтованою, тобто верифікованою, якщо її змістовлення (поняття, структури, атрибути, відношення понять, їх функціональна мозаїка тощо) відповідають усім типам такої класифікації, пояснюють будь-які емпіричні прояви дослідженого явища, універсально засвідчують сполученість концептів, моделей і схематизмів перспективної теорії [356].

Буремне завершення ХХ століття і початок ХХІ-го лише загострили кризові явища у психології, що першочергово стосуються пошуку засновків та обґрунтувань для надійної верифікації (передусім інтелігібельної експериментальної природи) психологічного знання. Причиною цього стали об'єктивні соціальні зміни, щонайперше пов'язані із домінуванням атрибутів постіндустріального (інформаційного) суспільства та особливостей постмодерністської реальності. Актуалізувались також й суцільно інституційні виклики до організації, технології і протоколів добування нового раціонального знання, що пов'язані із діалектичними змінами типів наукової раціональності (від класичного через посткласичний і некласичний до новітнього постнекласичного) і певним гальмуванням як світової, так і вітчизняної психології на цьому шляху.

У зв'язку із піднятим колом проблемних питань А.В. Фурман наголошує, що не лише розвиток, а й функціонування вітчизняної психологічної науки також, потребують стрімкої та повноцінної методологічної модернізації через те, що “постнекласичний світогляд сьогодні у своєму особистісному масиві дослідників перебуває на узбіччі філософсько-наукового дискурсу, де, як не парадоксально, владарюють класичний і, в кращому випадку, пост- чи некласичний способи

світорозуміння“ [189, с. 7]. Українська психологія продовжує залишатися на рівні статистичної обробки зручних для емпіричної перевірки наукових об'єктів, критеріїв, показників і кореляцій, причому здебільшого без задіяння складних та унікальних дослідницьких, першочергово міждисциплінарних, стратегій, методологічних оптик і засобів, які “становлять окремий випадок *поліпарадигмальності*, котра сьогодні буйно процвітає передусім у соціогуманітарних науках як один із засадничих принципів постнекласичного світогляду” [Там само, с. 7].

Необхідність модернізації методологічних підходів до верифікації результатів наукового пізнання доктор філософських наук, професор Л.Г. Комаха доводить тим, що наявні емпіричні спостереження не можуть обґрунтувати гіпотезу раз і назавжди, вона повинна і надалі підлягати новим перевіркам, а її верифікація залежить від сумісності з інтерсуб'єктивно визнаними висновками про чуттєво дане і зумовлена не свавільною угодою, а закономірностями, що відкриваються різними суб'єктами, і дозволяють здійснити максимально об'єктивну верифікацію актуальної наукової розвідки [85]. Розкриваючи та аргументуючи, на основі дослідницької програми Р. Карнапа, засадничі умови модернізації нормативів верифікації результатів наукового пізнання Л.Г. Комаха продовжує принципову реформу емпіризму в науці. За її висновками така реформа повинна ґрунтуватися на: 1) відмові від звичної опори на індукцію; 2) врахуванні особливостей верифікації результатів досліджень об'єктів необмеженої загальності (надскладних одночасно інтелігібельних та емпіричних об'єктів пізнання), що втілюються у змісті загальних наукових положень; 3) врахуванні непридатності класичних засад емпіричної верифікації до унормування результатів наукового пізнання цих об'єктів [85, с. 116-117].

Т. Данилова, В. Жовтянська, О. Кухарук, О. Малхазов та О. Суший за результатами спільного дослідження засад психологічного забезпечення прогнозування соціальних процесів прогностичний потенціал наукової моделі вважають верифікатором такої моделі, одна із атрибутивних цілей якої полягає у визначенні характеру розвитку явищ дійсності на майбутнє і поясненні

відповідних психологічних механізмів розвитку [128].

У дискурсі модернізації нормативів верифікації результатів наукового пізнання доктор філософських наук Н.В. Іванова розглядає гуманітарне мислення в опозиції щодо натуралістично-емпіричного природничого передусім як варіант методологічного, дисциплінарного мислення. Дослідниця аргументовано вважає методологічні настановлення та схеми нормативними конструкціями гуманітарного мислення, яке в умовах розвитку сучасного наукового пізнання являє собою семіотичне утворення, що функціонує й змінюється через герменевтичні дискурси відповідно існуючої соціокультурної реальності [73].

Така логіка незалежно розвивається пошуками О.І. Галян, якою на прикладі досліджень педагогічної проблематики розвитку суб'єктності особистості учнів, обґрунтовано доцільність використання як показника емпіричної верифікації гуманітарно зорієнтованого освітнього довкілля відомих педагогічних систем, апробованих моделей організації такого довкілля [39].

Методологічні проблеми сучасних психологічних систем емпіричної, передовсім експериментальної (натуралістичної) верифікації результатів відповідних досліджень, на нашу думку пов'язані із наступним:

1. У ситуації дослідження психічних явищ, що у науковому сенсі мають фундаментальне значення об'єктів інтелігібельного простору (Аристотель, Авероес (Ібн Рушд), І. Кант, Й.-Ф. Гербарт, Е. Гусерль та ін. [133; 142; 181]), регіонотвірне значення (Е. Гусерль), виразні епістемологічний (М. Фуко), культурно-історичний (Л.С. Виготський) та діяхронний (Ф. де Сосюр) аспекти/виміри наукового пізнання, презумпція і домінування класичного натурекспериментального методу (природний чи лабораторний експеримент) є хиткою й умовно надійною методологічною процедурою. Мовиться передусім про фундаментальні психологічні явища/упредметнення першочергово *форм і результатів соціальної, культурної взаємодії/інтерації*, таких як: *комунікація/спілкування, праця, соціалізація, інтерсуб'єктивність, владарювання/керування, емерджентність, творчість, колективний досвід, любов, цивілізація, гра, моделювання, синхронія, вчинок, диспозиція, соціальна*

цінність, групова рефлексія, колективне несвідоме, командна згуртованість, міжособистісна атрактивність/довіра, дискурс, наратив і т. ін. Зазначені упредметнення є психокультурними універсаліями, об'єктами інтелігібельної реальності вічних сутностей [181, с. 109-110; с. 129-130; с. 230], які позначають окремі філо- та онтогенетичні способи взаємодії людини зі світом, будь-якої соціальної взаємодії. Якість надійної емпіричної верифікації отримуваних психологічних знань щодо наведених явищ більшою мірою залежить не стільки від побудови поточного природного або лабораторного експерименту, скільки від актуальної, звісно станом на час проведення дослідження, загальної моделі адекватного відображення психологічного поля відповідного психічного явища. Під такою моделлю розуміємо пізнавально повновагомий, гармонійно структурований, оптимально вичерпний, логічно урівноважений, герменевтично когерентний, епістемно релевантний, конструктивно зрозумілий знаннєвий субстрат наукової інформації про явище-об'єкт психологічного вивчення наявне на момент його існування. Мовиться про необхідність обрання за методологічну програмну основу психологічного пізнання не натуралістично-експериментального, а в особливий спосіб організованого інтелігібельного дескриптивного методу, який, за умови компетентного задіяння, стає надійним способом верифікації нового психологічного знання.

2. За умов застосування класичної експериментальної верифікації результатів психологічного дослідження формулювання відповідних висновків першочергово ґрунтується на множині експліцитних статистичних показників, реальних фактів, отриманих за наслідками експерименту, проведеного конкретним дослідником. Атрибутивні особливості такого виду емпіричної верифікації наукових продуктів вимагають від науковця відштовхуватися від певної актуальної репрезентативної вибірки учасників експерименту. Водночас за логікою максимальної об'єктивності отримуваного наукового знання такі експліцитні факти мають бути порівняні з відповідними показниками усіх раніше проведених іншими дослідниками емпіричних пошукувань. Також це має відбуватися незалежно ані від історичної кількості самих експериментів, ані від кількості відповідних

експериментальних вибірок. У рамках категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії мовиться про атрибутивну, іманентну транзитивність наукових даних на усіх категорійних рівнях/поясах: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне” [187; 189]. Тобто йдеться про *епістемну, герменевтичну наступність психологічного знання*, доступного оприявлення аналізованого явища у його культурно-історичній спадковій емпіриці. Якщо ці умови виконано, то раціогуманітарне знання становитиме суцільний досвід наявних та усіх попередніх природничо-наукових фактів, причому як поточних, так і тих, що були зафіксовані й узагальнені усіма попередніми мислителями усіх відомих часів і навіть тих (у вигляді моделей), що лише прогнозується здобути як актуальні, перспективні проєкти мінімум найближчого майбутнього (реалізована контингентність явища).

3. Ігрове моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності, як і низка подібних фундаментальних, регіонотвірних соціальних явищ, інших культурних і цивілізаційних світоглядних універсалій, фундаментальних психокультурних феноменів, має виразний соціально-психологічний генезис, особливу структуру і функціональну мозаїку. *Як об’єкт наукового аналізу гра набагато більш об’ємна і складна порівняно із феноменами індивідуально-психологічного, суто суб’єктного, плану.* Відтак дослідження гри та їй подібних соціодуховних явищ має бути пов’язане не стільки з індивідуальними показниками членів певної вибірки, скільки з *інтерсуб’єктивними характеристиками, критеріями вивчення взаємодії* людей згідно з експериментальними, дослідницькими сценаріями, особливо за умов проведення природного експерименту. Отож, якщо для класичного експерименту достатньо вибірки учасників, то, скажімо, дослідження гри, ігрової взаємодії потребує додаткових *інтерперсональних показників*, окремої вибірки, що складається не стільки з осіб, скільки із *ситуацій та інтеракцій*. Водночас будь-які емпіричні дослідження, включно й соціально-психологічні, традиційно організуються на логіці індивідуальних, суб’єктивних оцінок, особистих відношень і реакцій. *Явища, котрі мають виразну інтерсуб’єктивну природу, породжуються*

винятково системним ефектом і з'являються лише у емерджентній соціальній взаємодії, продовжують вивчатися засобами статистичного складання, імплікативного узагальнення індивідуальних показників. А це означає що методологія дослідження оприявнених соціальних явищ, того, що атрибутивно має динамічну, плинну, не завжди лінійну, мінливу та ймовірнісну структуру і функціональний перебіг (гра, влада/керівництво, спілкування, моделювання, творчість, соціалізація, вчинок, конвенційність (консенсус), конфліктність, компроміс, атрактивність взаємодії, згуртованість, конформізм, лідерство, стереотипність, паніка, суспільний настрій, ідеологія, дискурс, навіювання, зараження тощо) редукується до технологій і протоколів вивчення множини, суми відносно гомогенних індивідуальних показників. Варто нагадати, що такий формат експериментального емпіризму ґрунтується на механістичній, статистичній інтеграції індивідуальних/індивідних показників, коли системний/інтерсуб'єктивний ефект лише евентуально проголошується, але фактично позбавлений своєї критерійної інтерсуб'єктивної основи. Це відбувається через брак самих критеріїв інтерперсональної, а не індивідної, оцінки та, відповідно, формального наукового аналізу. Такий стан є об'єктивною проблемою (якщо не парадоксом), позаяк через це у психологічних дослідження соціальних явищ оприявнюється, але досі не враховується, принцип невизначеності (співвідношення невизначеностей), коли неможливо одночасно вимірювати статику психічних явищ та їх динаміку, насамперед в умовах аналізу глибинних, складних і динамічних явищ на кшталт гри.

4. Для психологічного дослідження ігрового моделювання життєдіяльності людини як фундаментального об'єкта інтелігібельної реальності вічних сутностей: а) складно віднайти єдину універсальну натуралістичну експлікацію, природний факт-денотат, який би дозволив здійснити об'єктивну і повноцінну емпіричну верифікацію нового предметного знання; б) майже неможливо сформулювати щодо такого об'єкта класичну експериментальну репрезентативну вибірку. Тим більше, що це навіть концептуально не вважається можливим, позаяк, до прикладу, гра, виходячи щонайперше з її культурно-історичних

різновидів й упредметнених модальностей, є надзвичайно розмаїтим явищем, яке характеризує майже всі сторони та аспекти динамічної життєдіяльності людини в усі історичні часи. Умови класичної (натуралістичної) експериментальної верифікації результатів психологічного вивчення гри (яка сама по собі, за визначенням, змістом і структурою є поліфеноменальною), на всьому діапазоні вірогідних життєреалізаційних експлікацій/оприявнень (від предметної гри дворічної дитини до організаційно-діяльнісної гри або гри суспільно-значимого вчинку дорослого) вимагали б надзвичайно великої і строкатої репрезентативної вибірки. Також у випадку формування такої вибірки для дослідження гри і подібних регіонотвірних феноменів, об'єктивно постають фактори одночасної системної залежності її складових, а саме: 1) показники гомогенності; 2) певні онтогенетичні модуси гри (предметна гра, сюжетно-рольова гра, ділова гра, бернівські ігри-транзакції, комерційні та салонні ігри, цифрові медіа-ігри, організаційно-діяльнісна гра, гра-вчинок, воєнні ігроформи, соціальна мімікрія/косплей тощо); 3) вікова періодизація актуальних предметних форм/експлікацій, ігроформ; 4) статус і роль ігрової діяльності у період домінування всіх наступних за грою видів провідної діяльності; 5) етно-культурні та інші суспільно-усталені особливості гри. Крім того, встановлення транзитивних кореляцій з-поміж усіма наведеними субвибірками (класами, множинами вибірок) об'єктивно становить самостійну, окрему проблематику, що у кращому випадку умовно долається стохастичними апроксимованими узагальненнями.

5. Досліджувані явища соціогуманітарної, психологічної сфери мають лише відносну лінійність, тобто вони ймовірнісні. Це створює об'єктивний епістемологічний ризик щодо релевантності перенесення експериментальних одноразових даних *hic et nunc*, актуальних природничо-наукових фактів навіть у найближче майбутнє. Водночас ідеальний, у культурно-історичному сенсі інтелігібельний, високовірогіднісний опис таких експериментальних даних вповні можливий, але не як результат натуралістичної лабораторно-експериментальної верифікації, а як наслідок повновагомої, епістемологічно обґрунтованої, глибокої

системомиследіяльнісної, онтофеноменологічної експертизи і вивірки нового раціонального знання на засадах *глибокої наукової дескриптивної реконструкції*. Таким чином, є підстави очікувати, що експериментальна верифікація результатів психологічного дослідження буде більш релевантною і надійною, якщо її здійснювати як *дескриптивне, онтофеноменальне, чітко упередметнене реконструювання (критичне онтологічне моделювання)* наукової інформації (предметного поля, предметного регіону) з урахуванням її усіх епістемологічних і герменевтичних особливостей, що доступні науковцю на час узагальнення отриманих результатів. Це уможливило би створення *епістемологічного інтелігібельного (умоглядного, ноуменального) субстрата – дескриптивного, знаннєвого поля певного наукового об'єкта з відповідною науково-референційною функцією*. Водночас для того, щоби такий епістемологічний субстрат якісно виконував цю свою функцію відносно тривалий час, тобто без потреби здійснення його регулярної емпіричної ревізії та уточнення, інформація про відповідний об'єкт повинна бути структурована, сформульована/дефініційована таким чином, щоби являти собою максимально повне у пізнавальному відношенні, гармонійно структуроване, оптимально вичерпне, логічно урівноважене, герменевтично когерентне, епістемно релевантне, конструктивно зрозуміле знаннєве поле.

Окреслені об'єктивні оргтехнологічні проблеми емпіричної верифікації результатів психологічних досліджень, зокрема проблематики гри, потребують пошуку такої методологічної програми верифікації наукового знання, яка хоча би відносно, формально забезпечила їх урахування, якщо не вирішення. Також вагомим науковим внеском була би універсальність подібної програми відносно до перспективних психологічних пошукувань, а також, за потреби, і до перевірки/ревізії достовірності наявних наукових знань. Реалізацію таких завдань на прикладі реконструювання психологічного знаннєвого поля гри, на нашу думку, дозволяє застосування у статусі і ролі психологічного наукового засобу дієвого універсального методологічного інструменту, яким є *онтологічне моделювання* (також синонімічно використовуються назви “концептуальне моделювання”, “формальна онтологія”, “формальна онтологізація” та

“онтологічний інжиніринг”) [11; 113; 218; 249; 258-260].

В чинному авторському дискурсі онтологічне моделювання розуміється як: а) психологічний метод дескриптивної реконструкції наукового знання; б) засіб верифікації результатів психологічного вивчення дослідницького об’єкта “гра”; в) продуктивна програма завершальної стадії психологічного дослідження гри як наукового регіону серед інших універсалій – глибинних, фундаментальних поліфеноменів, що мають переважно позапросторовий і позачасовий соціально-психологічний генезис, складну структуру і функційну динаміку; г) спосіб мислення сучасного науковця соціогуманітарного профілю в умовах швидкоплинних змін емпіричного матеріалу; д) засіб створення архітектонічної інтелігібельної моделі-матриці психологічного поля ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності.

Виконання завдань пошуку методологічної основи для перспективної верифікації результатів психологічного дослідження складних явищ (на прикладі гри та її похідного виду – ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта у повсякденні невизначеності); створення відповідного *знаннєвого субстрату наукової інформації* через окремо організований *інтелігібельний дескриптивний метод*, відповідна логіка організації процедур верифікації нового психологічного знання ґрунтується на низці особливих чинників та умов. Передусім такі чинники та умови пов’язані з тим, що *психологічні поля* певних фундаментальних упредметнень (за Е. Гусерлем – *регіони*, за Г.П. Щедровицьким – *сфери об’єктів*) є у більшості епістемологічно (“вертикально” у хронотопах розвитку науки, у діахронному аспекті системності історичного розвитку знання) усталеними/непорушними, завдяки тому що вони об’єднуються навколо конкретних світоглядних універсалій, що існують поза часом, фізичним простором, культурними або соціальними особливостями. Такі універсалії мають виразний трансцендентальний і у певному розумінні трансцендентний характер, змістовно формують й ентропійно утримують як загальнолюдську, так й індивідуально-особистісну психокультуру. Їх наукове, передусім філософсько зорієнтоване психологічне пізнання у методологічному відношенні має

охоплювати всі рівні категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії [181, с. 150], тобто забезпечувати довершену наукову концептуалізацію досліджуваного явища у загальнонауковому категорійному діапазоні. Відповідно до доведеної методологічної моделі категорійної матриці А.В. Фурмана такий діапазон охоплює п'ять рівнів наукової концептуалізації [187]:

1) рівень **конкретного**, одноразового, суто емпіричного, природничо-наукового факту *hic et nunc* (натуралістичний емпіричний факт, що встановлений “тут і тепер” через новітній, свіжий природний або лабораторний експеримент);

2) рівень **одиничного**, одиничних оприявнень досліджуваного явища у його епістемній, культурно-історичній емпіриці (суцільний досвід емпіричних фактів “тут і тепер”-експерименту, результатів усіх доступних досліднику минулих натуралістичних фактів);

3) рівень **особливого**, окремишніх експлікацій інваріантів досліджуваного явища залежно від різних онтогенетичних умов такого оприявнення (наприклад: вікові залежності; особливості розвитку людини, етапів її соціалізації, соціальної та професійної самореалізації тощо; у психології це передусім пов'язано із видами провідної діяльності людини);

4) рівень **загального**, спільних атрибутів та модусів експлікацій досліджуваного явища, що присутні у кожному факті всієї доступної науковцям буттєвої картини емпіричної реальності актуального та попереднього історико-культурного діапазону;

5) рівень **універсального** – ноуменально вкорінені атрибути явища, що не залежать від буттєвих, передусім *хронологічних, просторових, ситуаційних передумов* і притаманні будь-якому, навіть уявному, змодельованому, майбутньому оприявненню/експлікації досліджуваного явища (див. рис. 4.1).

Виходячи із наведеної методологічної диспозиції зауважимо, що класичний натуралістичний (природний чи лабораторний) експеримент дозволяє верифікацію лише на першому і (у кращому випадку додатково) на другому рівні наукової концептуалізації. А це означає, що така концептуалізація відбувається на рівні конкретного емпіричного факту “тут и тепер” і на щаблі одиничних

експериментальних оприявнень досліджуваного явища у його епістемній мозаїці культурно-історичної емпіричної розгортки (див. рис. 4.1 та рис. 4.2).

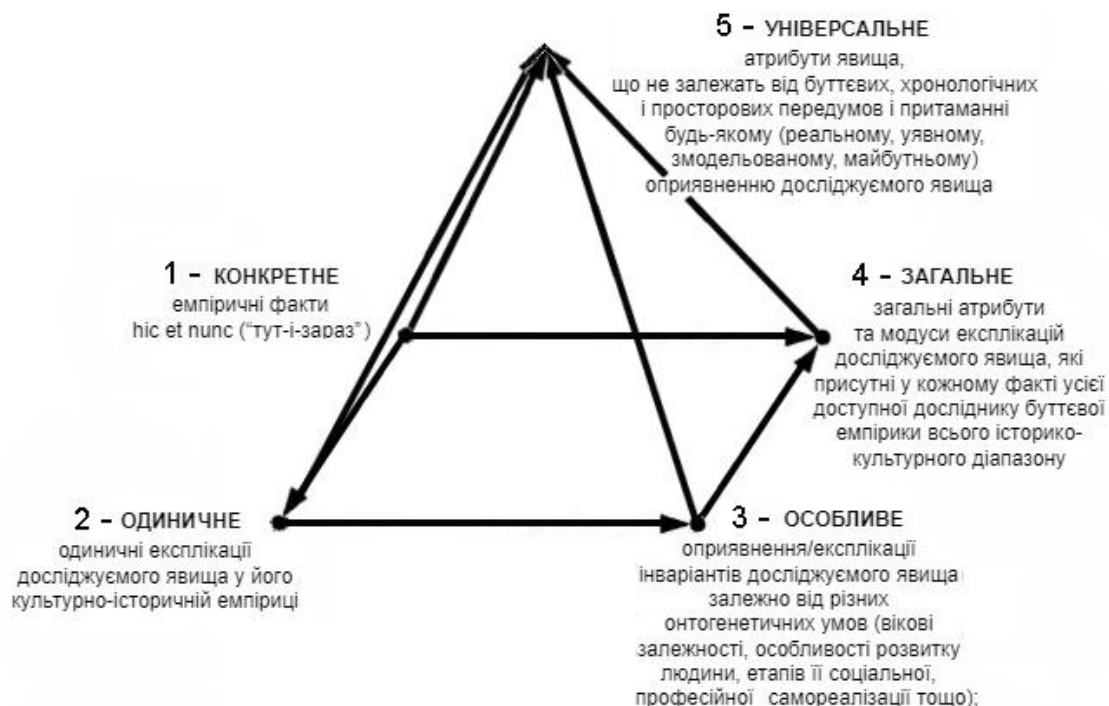


Рис. 4.1. Епістемологічна структура наукової концептуалізації відомостей (інформації) про об'єкт психологічного дослідження (створено на основі методологічної моделі категорійної матриці А.В. Фурмана [187]).

Водночас синхронно (за збалансованої реальності поточного етапу історичного розвитку знання, "горизонтально") (див. рис. 4.2), на кожному діалектично обґрунтованому епістемологічному/генетичному вимірі науково-дослідницького поступу в осмисленні певної проблематики, такі психологічні поля/регіони представлені класами відповідних герменевтичних узагальнень, що концептуально розвивають науковий зміст відповідної універсалії аж до життєвих, уреальнених експлікацій ("конкретне" та "одиничне"), тобто натуралістичних, фізично наявних "тут і тепер" фактів.

Слід зауважити, що пріоритет натуралістичного варіанту експериментальної верифікації нового знання здебільшого жорстко "прив'язаний" до певної наукової епохи (етапу, епістемі, парадигми, школи, *усуспільненої наукової докси*, політичної ідеології). У вірогідній структурі

епістемологічного розвитку психології (рис. 4.2) це доцільно схематизувати як висхідну модель хронологічно поступових парадигмальних переходів умовно від А через Б і до В, а також надалі у системно-діахронному вимірі, у перспективу майбутніх психологічних досліджень. При цьому рівні “конкретного”, “одиничного”, “особливого” і “загального” забезпечують системну синхронію, себто “горизонтальність” наукового розвитку, тоді як рівень “універсального” рефлексивно узагальнює результати певної “горизонтальної” стадії епістемологічного збагачення психології і стає системно-діахронною, “вертикальною” основою для подальших, майбутніх наукових програм, що у комплексі забезпечує діалектичну наступність її здобутків в окремих знаннєвих полях/регіонах поступу вперед. *Ігнорування або імітація забезпечення такої наступності суттєво знижує якість наукового пізнання.* Це відбувається завдяки мимовільному або й довільному знеціненню, або ж і свідомому ігноруванню з боку дослідника: а) життєвих явищ і відповідних компонентів знання, які не піддаються чи важко піддаються лінійному аналізу, моделюванню та лабораторній експериментальній перевірці; б) фундаментальних, передусім філософсько-онтологічних, наукових здобутків учених попередніх поколінь, які складно транслювати, адаптувати і лінійно верифікувати у нових, але класичних/звичаєвих/*токсичних, експериментальних моделях*; в) новітніх, як правило, *полідисциплінарних методологічних підходів*, що демонструють свою універсальність, але які складно експериментально верифікувати за допомогою існуючого психологічного апарату. Виправити такий стан справ, як засвідчує чинне дослідження, дозволяє онтологічне моделювання.

Наведена логіка епістемологічного розвитку психологічного знання як формально-онтологічного інтелігібельного фундаменту психології нами формулюється відповідно до висновувань французького філософа Мішеля Фуко (1926-1984), який для позначення особливої конфігурації “слів”, “речей” та “уявлень” задає умови для можливості різних точок зору, знань і наук, характерних для певної історичної епохи і пропонує дефініцію “епістема” (від грецьк. *épistémè* - знання).

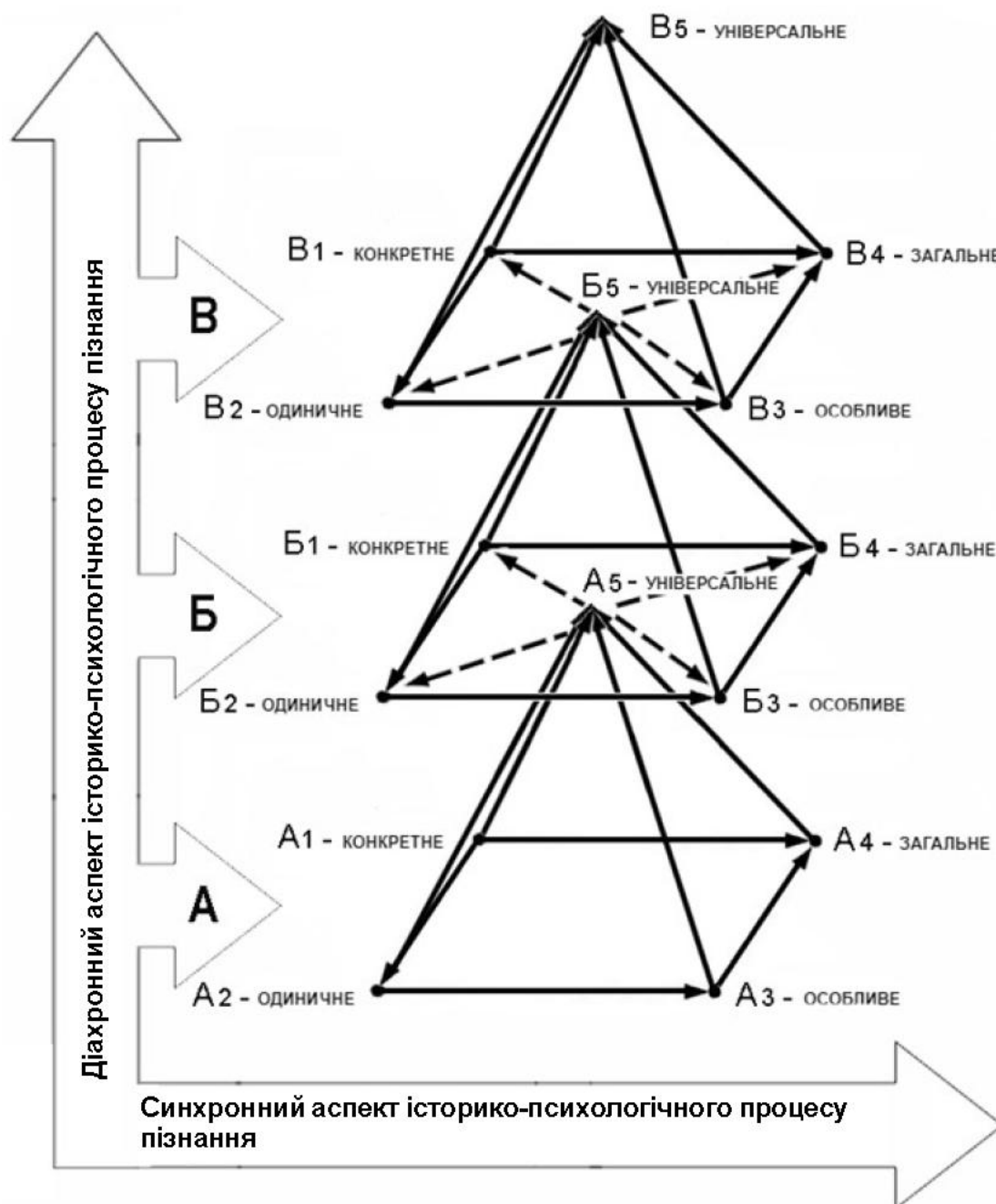


Рис. 4.2. Схематична модель історичної еволюції психологічного знання.

Поняття “епістема” з’явилося внаслідок спроб цього філософа описати семіотичний рівень та історико-культурні типи знакових співвідношень між словами і речами. Також під поняттям “епістема” розуміється сукупність об’єктивних категорій, деяких історико-пізнавальних апріорі, які, своєю чергою, визначають спроможності думок, теорій, наук у різні історичні періоди; спосіб буття певного наукового знаннєвого порядку та його сприйняття людиною [251].

Наскільки б спекулятивним не виглядало обрання онтологічного

модельовання у ролі перспективної методологічної основи для верифікації результатів психологічного дослідження гри та інших поліфеноменів, така пропозиція у певному розумінні не становить новизну і не є оригінальною. Г. Башляр, Б. Рассел, М. Фуко, Г.П. Щедровицький у пошуках надійних методологічних засад науки наголошували на тому, що сучасна їм *наука базується на проєкті, вона навчається на тому, що конструює*. Тому науково-дослідницька діяльність здійснюється через *конструкти* (від лат. constructio - побудова) – *теоретичні або аксіоматичні побудови, концепти, схеми, конфігуратори* (Г.П. Щедровицький), *епістемологічні диспозиції* (М. Фуко), *функціонали свідомості* (А.В. Фурман). Конструкти, виконуючи у пізнанні різні функції (вихідних положень, умов аналізу, синтезу і розвитку різномірних уявлень та ін.), мають те спільне, що постають як продукти досконалої наукової діяльності, передусім проєктування, конструювання, перетворення.

Г.П. Щедровицький був першим, хто запропонував формулювання “онтологічне подання змісту знання” [207]. Також цей філософ зауважував: “саме методологія і теорія пізнання, як це не дивно виглядає на перший погляд, виявляються вченням про об’єкти і сфери об’єктів [про регіони, за Е. Гусерлем], тобто обов’язково задіюють онтологію, яка моделює світ”; до того ж “методологічна онтологія не має нічого спільного з натурфілософією: вона існує у системі методології і створюється не на ґрунті аналізу фізичної, хімічної чи якоїсь іншої емпірії, а на засновках аналізу людської діяльності - виробництва (практики) і мислення” [Там само, с. 13].

Парадигма верифікації наукового проєкту на засадах онтологічного модельовання як фундаменту отримання об’єктивного психологічного знання починає складатися у рамках реалізації концепції “інтегрального раціоналізму” французького філософа, методолога науки Гастона Башляра (1884-1962) згідно з якою *творча здатність науковця до абстрактних узагальнень, синтезу різномірних знань і методів їх здобування, відкритість до експериментальних спростувань, відмова від утвердження будь-якої остаточної наукової істини є атрибутами третього етапу розвитку науки як системи знань – етапу власне*

некласичної науки [181, с. 48-49]. Водночас панування чистого емпіризму цей мислитель взагалі не вважає науковим явищем, і залишає його у донауковому фронтірі пізнання як соціально значущої сфери людської діяльності. Етап *класичної науки* він пов'язує із виникненням *раціонального абстрактного мислення*, спроможності наукової спільноти до у змістовленого абстрагування “конкретного” у вигляді послідовних концептів “одиничного”, “особливого”, “загального” та “універсального” і на цій основі подальшого проєктування, конструювання, інтегрування, синтезу і прагматичної реалізації раціонального знання [25; 181].

Влучні передбачення Г.П. Щедровицького про те, що з часом диференціювання наук (як мінімум, соціогуманітарних) відійде у небуття через те, що конструкти будуть свідомо проєктуватися у рамках і предметних полях *загальної, універсальної інтелігібельної методології*, сьогодні здаються не настільки вже й спекулятивними: предметні поля, методологічні, технологічні й технічні засоби більшості соціогуманітарних наук перетинаються, гібридизуються, перетворюються на дійсно єдиний науковий – теоретичний та емпіричний простір. У засновках такого підходу знаходиться *конструктивізм* – напрямок в епістемології і філософії науки, що ґрунтується на уявленнях про активність суб'єкта, який пізнає явища світу і життя через використання спеціальних рефлексивних процедур при побудові (конструюванні) образів/ейдосів, понять, міркувань і суджень. Інакше кажучи, будь-яка *наукова діяльність передусім є конструюванням об'єктів, предметів, образів, моделей, мислешем та інших знаково-символічних репрезентацій об'єктів пізнання* [95; 156; 181; 187; 201].

Надійним методологічним обґрунтуванням й уточненням *конструктивізму* як наукового підходу вважається *логічний конструктивізм* – повновагома експлікація *принципу логіцизму* (І. Кант, Г. Фреге, Б. Расел, А.Н. Вайтгед, Л. Вітгенштайн, Р. Карнап, В. ван О. Квайн, А.В. Фурман, З.С. Карпенко, Л.М. Шенгерій, А.С. Синиця та ін.). Започаткований у роботах Г. Фреге, Б. Рассела, А.Н. Вайтгеда *логічний конструктивізм* вимагає зведення усіх понять і

понятійних систем будь-якого наукового дослідження до пізнавально повновагового, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно зрозумілого набору/конструкції *понять через означення, дефініцію* (від лат. definitio – роз’яснення, витлумачення значення, сенсу). У пізніх роботах Б. Рассела таку програму було поширено на природничі науки і психологію, адже *фізичні і психічні феномени творяться із чуттєвих даних як логічні конструкти, концепти, конструкції* [150; 154; 181].

Філософський принцип логіцизму узаasadнює наукову програму мовних та мовленнєвих ігор Л. Вітгенштайна (1889-1951). Цей видатний представник аналітичної філософії аргументував базове узагальнення: *думка є логічним образом/ейдосом факту*, а мисленнєвий вираз (вираз думки), що сприймається суб’єктом чуттєво, визначає судження/пропозицію, оформлену реченням (в термінах Г. Фреге це і є *Gedanke*, себто німецькою “думка”). І далі він стверджує, що *сукупність усіх істинних (у формально логічному сенсі) елементів пропозицій/речень становить дзеркальне відображення усіх ситуацій світу, через що простір і межі мови визначають простір і грані реального світу, а всеохватний формат мови задають онтологічні рубежі, тому що світ відображає мову, а її логічна структура ідентична онтологічній структурі світу* [24; 150; 154; 181; 201].

Філософський логіцизм вимагає логічного конструювання понять, тобто *зведення/згортки всіх понять та поняттєвих систем до певного структурованого набору дефініцій*. Як раніше зазначалось, Б. Рассел поширює таку програму і на психологію, позаяк фізичні і психічні феномени творяться з чуттєвих даних як логічні конструкції [133; 150; 181]. Принципи філософського логіцизму реалізуються в онтологічному моделюванні як *конструювання наукових понять і систем* на засадах чотирьох фундаментальних відношень: 1) *приналежності елемента певному класу*, 2) *застосуванні функції до аргументу*, 3) *пойменуванні* (теорія пойменування за Р. Карнапом є сутнісно онтологічною, такою, що у термінології сучасної інформатики прийнята як *система-ядро* [79;

155], 4) *відносинах “частина – ціле”* [11; 113; 218; 249; 260].

Наведений методологічний підхід відповідає засновкам структуралізму, одним із засновників якого є відомий американський філософ і психолог Едвард Тітченер (1867–1927). Основоположним предметом психології він вважав *вивчення свідомісного досвіду людини і підкреслював, що структуралізм, як система психології, має справу саме із цим досвідом, що залежить від суб’єкта, який його відчуває. Тому об’єкт психологічного дослідження треба описувати не звичайною побутовою мовою, а мовою термінів усвідомленого сприйняття, мовою дефініцій* [210, с. 24; 133].

Американський психолог Кларк Халл (1884–1952) запропонував авторську методологічну систему верифікації нового наукового знання, що панувала у північноамериканській психології у період її розквіту, в 40-60 роках минулого століття. Відповідна система передбачала, що верифікація повинна; 1) ґрунтуватися на даних історичного аналізу відповідного об’єкта дослідження (тобто охоплювати емпірику природного експерименту з усіма епістемологічними визначеннями явища); 2) виявлені психологічні закономірності об’єкта вивчення узгоджувати з результатами (при їх наявності) інших наукових підходів щодо нього; 3) ці закономірності адаптувати до наукового моделювання та абстрагування (наприклад, формально-онтологічного) [210, с. 336].

Наведена методологічна позиція К. Халла втілювалась у фундаментальні для бігевіоризму *принцип і наукову доктрину операціоналізму*. Відомо, що операціоналізм – це загальний підхід або принцип, метою якого є *вироблення найбільш точної та об’єктивної термінології і позбавлення таким чином науки від тих проблем, які не можуть бути фактично спостережуваними чи здатними до фізичного відтворення (так званих псевдопроблем)*. Його адепти стверджують, що значущість конкретних наукових даних або теоретичних побудов залежить від важливості тих операцій, які використовувалися для отримання цих даних чи утворення таких побудов [Там само, с. 329]. Як наукова доктрина операціоналізм обстоює тезу, що фізичне поняття може бути сформульовано (defined) у точних термінах, які залежать від набору операцій чи процедур, що їх визначають [203].

Окрім того, К. Халл описав чотири методи, які вважав фундаментальними для психології. Серед таких методів три вже перебували у застосуванні, четвертий був запропонований самим дослідником. Три відомих методи: 1) просте спостереження; 2) систематично контрольоване спостереження та 3) експериментальна перевірка гіпотез. Четвертий – це *гіпотетико-дедуктивний метод*, який використовує дедукцію на підґрунті набору формулювань, що визначаються *a priori* [Там само]. Він передбачав встановлення постулатів, на засновках котрих у дедуктивний спосіб здійснюється умовивід. Якщо такий умовивід не підтверджується результатами досвіду, спостереження та експериментів, то, за висновками автора, він має бути переглянутий, якщо ж підтверджується, то може бути долучений до системи наукових понять [Там само].

Методологічну боротьбу за верифікаційну презумпцію між *фактом природничої емпірики* певного упредметнення (рівні категорійної матриці “конкретне” й “одиничне”) і *науковим знанням як інтелігібельною системною і як дефініційною згортокою усіх виявлених закономірностей* (рівні категорійної матриці “особливе”, “загальне” та “універсальне”) щодо такого упредметнення у психології може бути припинено завдяки прикладному тематизмів і методологом аналітичної філософії, зокрема підходу американського філософа, математика, логіка і методолога Віларда ван Ормана Квайна (1908-2000). Цей видатний вчений убачав поєднання емпіричних та інтелігібельних (теоретичних) методів в онтологізації наукових апаратів, методологій і дослідницьких програм незалежно від типу, напряму або предметної сфери окремої наукової дисципліни: “*Межа системи має узгоджуватися із досвідом, а решта, з усіма її міфами та фікціями, має за свою мету простоту законів. З цього погляду, онтологічні питання дорівнюють питанням природничої науки*” [79, с. 24-25].

Відомо, що В. ван О. Квайн, розвиваючи доробок І. Канта, запропонував розрізняти *два фундаментальні види наукового знання: аналітичні знання або знання, що ґрунтуються на незалежних від фактів значеннях, і синтетичні знання або знання, що фундуються винятково на природничих фактах*. Також він

сформулював як методологічне завдання і запропонував зразок доведення безпідставності надання верифікаційного пріоритету будь-якій одній із цих двох форм наукового знання, що засвідчує “розмивання меж з-поміж спекулятивною метафізикою та природознавством” [Там само, с. 9]. У засновки авторської *теорії онтологічних зобов’язань*, що базується на постулаті “*Бути – означає бути значенням зв’язаної змінної*” [150, с. 157], він закладає логіку розміркувань того, що обидва – *аналітичний і синтетичний* – модуси наукового знання як методологічні пріоритети верифікації сутнісно є ідентичними [79, с. 22]. Аргументується ця позиція так: “Істина висловлювань узагалі очевидно залежить від мови та позамовного факту. Ми також зауважили, що ця очевидна обставина містить як наслідок – не логічно, а надто природно – відчуття, що істина висловлювання якимось чином підлягає розкладанню на *мовний компонент і фактичний компонент*. Якщо ми емпірики, то останній має скорочуватися до низки підтверджувальних досвідів, а в надзвичайних випадках, коли лише мовний компонент відіграє роль, тоді істинне висловлювання є *аналітичним*” [Там само, с. 22]. Свої висновки В. ван О. Квайн ґрунтує на здобутках Р. Карнапа, яким в основу будь-якої наукової теорії закладалась її мова і аксіоми логічної побудови як знаннєвої експлікації. З цього приводу Квайн зауважує: “Мова, яку Карнап обрав за свій відправний пункт, не була мовою чуттєвих даних у вузькому сенсі, тому що вона також містила позначення логіки, аж до вищого обрису теорії. По суті, вона містила всю мову чистої математики. *Імпліцитна в ній онтологія (тобто область значень її змінних)* охоплювала не лише чуттєві події, а й класи, класи класів тощо. Карнап був першим емпіриком, який, через незадоволення твердженням про редукованість науки до термінів безпосереднього досвіду, вдався до серйозних кроків задля здійснення [такої] редукції” [Там само, с. 21].

Отже В. ван О. Квайн та Р. Карнап розвивають, прагматизують і технологізують передбачення французького філософа та історика науки Еміля Мейєрсона (1859-1933), який своїм висновком, що “онтологія становить одне ціле з самою наукою та не може бути від неї відокремленою”, ще у 1908 році пророкував та передбачив появу наприкінці ХХ століття *онтологічного*

модельовання як універсального методологічного засобу наукового узагальнення, верифікації і розвитку [Там само, с. 25].

На теренах української психології наведений методологічний вектор/дискурс *презумпції апріорного наукового знання як системної інтелігібельної згортки закономірностей психологічних об'єктів/упредметнень* чи не найпершим розвивав один із засновників діяльнісного підходу у психології, професор Київського національного університету Георгій Іванович Челпанов (1862-1936). У теорії наукового пізнання він був прихильником концепції апріоризму І. Канта і тлумачив процес пізнання як функціонування апріорних форм, що породжуються внаслідок діяльності людського духу. Водночас він намагався по-своєму трактувати апріорність, яку розглядав у двох площинах – у гносеологічній і психологічній. Гносеологічна апріорність на думку цього вченого позначала логічні передумови сприйняття, психологічна апріорність пропонувалась як похідна функції свідомості [50, с. 10-11].

В сучасних умовах розвитку вітчизняної психології також актуалізуються наукові розвідки оптимального методологічного інструментарію, здійснювані на основі досягнень філософського апріоризму і логіцизму, наведених раніше методологом аналітичної філософії.

Знана вітчизняна дослідниця З.С. Карпенко, зважаючи на історично вмотивовану нагальність в аксіологічному повороті сучасних психологічних студій, адекватних викликам постнекласичної стадії методологічних і наукознавчих пошукувань, обґрунтовує *модельовання як універсальний науковий метод* [78]. Вона відштовхуючись від здобутків методологічної прагматизації результатів розвідок Т. Клауса та О.Б. Старовойтенко, зосереджує увагу на тому, що *сутність психологічного модельовання полягає в оперуванні моделями як відображенням факторів, речей і відношень певної царини знань у вигляді більш простої і наочної матеріальної структури* (Т. Клаус). Крім того, доводиться, що таке модельовання потребує дослідження психічних процесів і станів з допомогою їх реальних (фізичних) чи ідеальних, передусім математичних моделей [Там само]. І тут можливі два способи конструювання моделей. Якщо

перший ґрунтується на емпірично виявлених властивостях і залежностях об'єкта й у подальшому втілюється у його моделі, то другий уже у вихідній точці передбачає *переддосвідне відтворення об'єкта в моделі*, й оскільки модель відома, то вважається пізнаним також і її об'єкт. Останній спосіб репрезентує *апріорний конструктивістський підхід* заснований на *принципах логіцизму та психологічного операціоналізму*, на пріоритеті *гіпотетико-дедуктивного методу наукового пізнання*. У будь-якому разі показово, що З.С. Карпенко посилює наведені нами методологічні пропозиції, що погоджені із розвідками О.Б. Старовойтенко, висовуванням: “загальнопсихологічне знання гуманітарного типу має створюватися у формі дослідницьких, пояснювальних та інтерпретаційних моделей, що являють собою концептуальні схеми, логіки, когнітивні техніки, структури, типології, багатовимірні класифікації та континууми. Моделі розробляються у вигляді вербально-логічних конструктів, або ж у вербально-образній, вербально-символічній, образно-символічній формах” [Там само, с. 141].

Українська дослідниця В.В. Жовтянська узагальнення власної наукової розвідки психологічних *закономірностей репрезентації дійсності* [63] вибудовує на тій вихідній позиції, що, “аналізуючи проблему пізнання, нові європейські філософи не одразу, але дійшли висновку, що *загальні категорії — або ті самі ідеї — не виводяться з емпіричного досвіду, але самі уможливлюють його появу*” [Там само, с. 40]. І далі вона, на матеріалі аналізу низки різноманітних явищ (від абстрактного мистецтва, гри, поетичної метафори, історії Середньовіччя до мистецтва маніпуляції, прагматичних політтехнологій та сучасної урбаністики), аргументує, що в центрі її авторської теорії перебуває *поняття смислу як основи формування репрезентацій*. Такий *смысл* розглядається нею, як пошукова гіпотеза, що має *недискретний, плинний характер і спирається на наявний в особи досвід, актуалізований через асоціативні зв'язки, пов'язані з предметом пошуку*. Водночас наголошується, що існує небезпека консервації звичних патернів поведінки, що пов'язані з функціонуванням традиційних соціальних норм (міфів, стереотипів, пересудів, маніпулятивних впливів та ідеологічного

диктату). Тому розуміння *механізмів формування, функціонування і розвитку репрезентацій* авторка формулює як “важливий інструмент, якщо не для повного усунення, то, принаймні, для зменшення когнітивних викривлень дійсності і пов’язаних з ними можливостей упокорення людини” [Там само, с. 6]. Такий підхід повністю відповідає нашому вектору/дискурсу онтологізації психологічного предметного поля, підтверджує релевантність і надійність обраних методологічних орієнтирів та окреслює перспективний статус і роль української психології як засобу забезпечення повноцінної екзистенції/життєдільності суб’єкта – сучасної людини та етнонаціональної системи.

Фундаментальним узагальненням наведених аргументів на користь обрання онтологічного моделювання перспективним засобом методологічної роботи з емпіричної верифікації нового психологічного знання нами сприймається програмна позиція відомого українського філософа В.О. Сабадухи (1953-2024), яку він формулює у тому числі й на основі здобутку А. Баумейстера [142, с. 85-86]. Така позиція ґрунтується на подоланні упередження щодо метафізики й доводить її значущість для суспільного буття. Центральне узагальнення полягає у тому, що *людська практика потребує інтелігібельних первоначал*. Тому є безумовною необхідністю “повернення практичної філософії до проблеми умов та сенсу доброго життя”. Методологічна позиція цього мислителя передбачає аналіз фундаментальних питань обґрунтування раціональних засад практики (суспільного буття) та, в інтеграції з А. Баумейстером, виокремлення двох підходів до розуміння й розв’язання цієї проблеми. Перший – *реалістичний/емпіричний підхід* (первинним утіленням якого є наукова програма Аристотеля). В його основі знаходиться припущення, що фундаментальні структури суцього існують самі по собі, сприймаються людиною як реальність і визначають структуру мови. Підхід отримав назву *онтологічного реалізму*. Другий – *конструктивістський підхід* (уособленням є філософська програма, що започаткована І. Кантом і реалізована усім корпусом аналітичної філософії), який тлумачить *структури суцього як втілення фундаментальних структур мови*. Цей

підхід отримав окрему назву онтологічний конструктивізм. На думку В.О. Сабадухи, обидва підходи мають певні недоліки, що потребують прагматичного врахування, якщо не виправлення: “Онтологічний реалізм трактує реальність статично, а свідомість людини її віддзеркалює, проте процес формування структур сущого залишається поза увагою. Онтологічний конструктивізм підкреслює активність мислення, його здатність не лише впливати на фундаментальні структури реальності, але й формувати їх” [142].

Таким чином, *комплементарна інтеграція онтологічного реалізму і онтологічного конструктивізму* повинна орієнтуватись на: 1) максимально об’єктивне відображення реальності, 2) придатність і зручність сприймання свідомістю пересічної людини, 3) прозорість і конкретизацією процесу формування структур опису сущого, тобто *онтологічної моделі явища*, 4) спонукати до активності мислення, 5) не лише науково і прагматично описувати фундаментальні структури реальності, але й формувати такі структури. У статусі і ролі наукового психологічного засобу сучасного універсального методологічного інструменту наведеним атрибутам, на наше переконання, повновагомо відповідає *онтологічне моделювання*.

4.2. Перспективи онтологічного моделювання як комплексного методу психологічного дослідження об’єктів інтелігібельної реальності

Епістемологічна мозаїка перспективної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності ґрунтується на світових та вітчизняних наукових здобутках у галузі онтологічного моделювання [11; 67; 113; 117; 119; 218; 258-260]. Відомо, що у відповідній національній парадигмі під *формальною онтологічною моделлю*, або *онтологією наукової сфери, регіону* (надалі – онтологією), узагальнено розуміють “*систему понять деякої предметної ділянки як набору сутностей, з’єднаних різними відношеннями*” [11, с. 6]. Нами уточнено такий зміст шляхом задіяння до поданого визначення наведених раніше чотирьох фундаментальних принципів конструювання,

зреалізованих на засновках філософського логіцизму: 1) *приналежність кожного елемента і компонента онтології певному класу*, 2) *застосування функції до аргументу*, 3) *пойменування* (що у термінології сучасної інформатики названо як *система-ядро*), 4) *відношення “частина – ціле”*.

Термін “формальна онтологія” уперше сформулював й використав у власній роботі “Логічні дослідження” Едмунд Гусерль (1859-1938) для означення тих формальних структур і відношень компонентів структури і самої структури щодо інших, що існують у тематиках різних наук [218, с. 19]. Онтології використовують для формальної специфікації понять і відношень, які характеризують певну галузь раціонального знання. Їх перевагою як способу організації знань є їхня *формальна структура*, яка також спрощує подальшу діджиталізацію відповідного знання. Онтологія наукової предметної галузі/регіону об’єкта інтелігібельного простору становить *фундамент для побудови, ревізії та епістемологічного оновлення відповідних теорій*. Невід’ємною частиною будь-якої онтології є *класифікаційна таксономічна структура* (тезаурус), тому таку онтологічну модель часто застосовують у спеціальних класифікаціях і системах наукової індексації, включно й тих, що придатні до технологічної діджиталізації.

Відправною точкою при створенні будь-якої моделі знань про предметну сферу є вибір її *категорійного апарату* та обрання *категорійної матриці* [11, с. 9]. Розробнику онтології потрібно пам’ятати, що онтологія - це модель реального світу, і поняття в ній покликані максимально точно й повно відображати таку реальність. Тому під час конструювання онтології досліднику насамперед треба продумати й опрацювати категорійний апарат, необхідний для подання предметних знань. Поняття (терміни) в цій онтології повинні бути близькими до об’єктів (фізичних чи логічних) та до їх зв’язків/відношень у межах відповідного наукового, предметного поля. Зазвичай це *іменники* (об’єкти), *дієслова* (їх відношення і функціональні атрибути), *прикметники* (описові атрибути) у пропозиціях, які описують обрану царину упредметнення [11, с. 10].

За висновками Е. Хові, онтології позиціонуються залежно від набору

елементів, які вони містять, а також типів застосовуваних до них відношень [11, с. 12]. Тут аргументовано виокремлюють так звані “термінологічні онтології” та “справжні онтології”. Перші містять лише сутності, явища, властивості, зв’язки предметної сфери, структурні відношення, які їх об’єднують. Натомість другі – “справжні” онтології – на доповнення утримують також дефініційні та інформаційні відношення. До прикладу, до складу останніх входять аксіоми, обов’язкові правила, що визначають взаємозалежності між концептуальними відношеннями та поняттями і що повноцінно транслуються в емпіриці фізичного оприявлення таких відношень і понять [181, с. 14-15]. Е. Хові вибудовує детальну класифікацію різних характеристик онтологій, за якою ключовими параметрами онтології є *форма* (те, як формується онтологія), *зміст*, а також *засоби її коректного використання*.

Конструктивне формулювання онтологічних аксіом предметної сфери є складним завданням, яке вимагає застосування механізмів моделювання, що уможлиблюють розширення пізнавальних спроможностей багатьох наук. Для “справжніх” онтологій характерним є обмежений набір узагальнених відношень, які можна вважати базовими (таких, як родовидові, відношення частина – ціле та асоціативні). У цих онтологіях верхні щаблі містять дефініції, що позначають *сутність* досліджуваного явища, його *об’єкти, процеси* та *ролі* цих об’єктів [11, с. 12].

Під час проєктування онтологій застосовують категорійний апарат, опрацьований у роботах філософів, лінгвістів, логіків, фахівців інформатики та профільної наукової галузі. Обґрунтуванням такого апарату будь-якої онтології пов’язано, з одного боку, з виявленням *концептуальних об’єктів* природної реальності і *відношень між ними*, з іншого - з їх поданням, репрезентацією. Один із провідних вітчизняних фахівців у галузі онтологічного моделювання Т.М. Басюк акцентує увагу на тому, що *інтерпретація мови наукових текстів пов’язана з розумінням її як знакової системи*, будь-то мова математики, мова хімії чи психології, тобто з виробленими у різних науках штучними символічними мовами із, знову ж таки, *штучною лексикою та синтаксисом*. Ці

мови входять до наукового тексту як частина мови науки, роблячи його вповні штучним утворенням. Тому спочатку потрібно визначити *конструкцію знака категорійного апарату* як основи знакової системи [11, с. 11-12].

Категорійно-поняттєвий апарат онтології та її побудова повинні забезпечувати виконання рекомендацій групи АСМ/IEEE (спілка авторитетних міжнародних організацій у галузі комп'ютерної обробки даних), завдяки чому уможлиблюється створення архітектонічної моделі організації пізнавально повновагового, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно зрозумілого психологічного поля. Рекомендації виокремлюють дванадцять ключових (наскрізних) понять, визнаних фундаментальними в інформатиці та побудові онтологічних моделей: 1) *зв'язування* (binding), 2) *складність великих завдань* (complexity of large problem), 3) *концептуальні та формальні моделі* (conceptual and formal models), 4) *несуперечність і повнота* (consistency and completeness), 5) *ефективність* (efficiency), 6) *еволюція* (evolution), 7) *рівні абстракції* (levels of abstraction), 8) *впорядкування у просторі* (ordering in space), 9) *впорядкування у часі* (ordering in time), 10) *повторне використання* (reuse), 11) *безпека* (security), 12) *компроміси та врахування їх наслідків* (tradeoffs and consequence) [11, с. 17]. Відтак онтологічна модель будь-якого довершеного знаннєвого поля має атрибутивно відповідати наведеним настановам.

Окрім відповідності категорійній матриці, побудова психологічної онтологічної моделі повинна консонувати *методологічним вимогам постнекласичного психологічного дискурсу*. Першочергово це досягається поступеневою реалізацією векторів пізнання і конструювання, упредметненої експлікації наукового знання, здійснюваних ресурсами постнекласичної методологічної оптики [63; 78; 187; 189]. За висновками А.В. Фурмана, такий підхід передбачає [189, с. 39-40]:

1) ситуаційну зосередженість свідомості науковця на виявлених ідеалізованих чи ідеальних об'єктах оперування, її вмотивована інтенційність на

проблемних ділянках актуальних упредметнень реальності;

2) атрибутивну наявність цілей і завдань конкретного дослідження у рамках окремого наукового проєкту чи міждисциплінарної програми, термінологічного апарату та авторської концептуальної мови, сконструйованої теоретичної схеми пізнання-творення об'єктивної реальності, перспективного мисленнєвого конструювання відеальненого фрагмента світу;

3) врахування того, що продукт пізнання (у рамках нашого дослідження це онтологічна модель психологічного поля гри) атрибутивно постає у чотирьох модусах: а) багатозначного *інтелігібельного посередника* між дослідником, пізнаваною ним реальністю і суб'єктами усіх наступних досліджень; б) окремого *функціоналу* налаштованості дослідницької свідомості на пізнання, мисленнєве конструювання, розумове опрацювання і підсумкове рефлексування *надскладного багатоупредметненого об'єкта-системи*; в) *пізнавального засобу* раціонального осягнення та пояснення раніше невідомого, здійснюваного з допомогою понять і категорій; г) дослідницького інструменту мислєдіяльнісного оперування та інтерпретації ноуменально вкорінених феноменів людської буттєвості, котрі вирізняються винятковою екзистенційною складністю і суб'єктивністю (свідомість, свобода, гра, мислення, віра, істина, справедливість та ін.);

4) категорійні зорганізованості як інструментальні засоби постнекласичного методологування у форматі здійснення повноцінного *вчинку* такого *методологування із його ситуацією* (“сприймання - розуміння - дослідження – пізнання”), *мотивацією* (“спонування/диспозиція - бажання - інтенціювання – Я-мислення”), *дією* (“активність - дія - діяння – вчинення”), *післядією* (“самооцінювання - самозвітування - рефлексія – саморефлексія”).

Як переконливо зауважував Карл Лінней, “Наука – це класифікація” [63, с. 160]. В умовах побудови психологічних онтологічних моделей класифікація одночасно є умовою, процесом і результатом такої побудови. Категорійна матриця як осердя онтологічної моделі універсально інтегрує будь-яке наукове поле/регіон у цілісний рефлексивно-вчинковий регулятивний механізм/онтомоделі, що онаявлюється системою *п'яти порівнево організованих*

(за філософськими категоріями “універсальне – загальне – особливе – одиничне – конкретне”) *методологічних модулів-класів* [189, с. 43]. Ці модулі-класи у своєму змістовленому розгортанні у логіці концептуалізації емпіричних явищ від фактичного уреальнення явища (*денотат*) до його універсального концептуального опису (*десигнат*), тобто від “конкретного” до “універсального”, й утворюють *центральне осердя онтологічної моделі*. Таким чином здійснюється визначення її меж, масштабу і структури, що визначається як першочерговий крок розроблення формальної онтології [11, с. 10]. Надалі дослідником обґрунтовується *функціональність онтології*, яка повинна бути орієнтована на виконання наведених дванадцяти ключових засадничих рекомендацій відносно побудови онтологічних моделей, що робить її придатною до практичного використання [11, с. 10; с. 17] .

У засновках структурно-змістової мозаїки наукової онтологічної моделі (формальної онтології) предметної сфери як набору сутностей, поєднаних різними відношеннями, перебувають такі методологотвірні поняття/дефініції: “тезаурус”, “термін/поняття”, “атрибут поняття”, “відношення поняття/понять”, “клас/множина термінів/понять”, “аксіоми/правила/обмеження” (для понять та їх відношень), “екземпляр” (опис конкретного емпіричного факта) [11; 67; 113; 117; 119; 218; 260].

Концептуальною одиницею/клітиною формальної онтології є *термін* (від грецьк. *τέρμα* - кінець, межа) – одиниця лексичного рівня (слово або словосполучення), яка позначає певне поняття у відповідній галузі людської діяльності, утворює функціонально-тематичний клас галузевої лексики і є органічним (системним чи позасистемним) елементом термінологічного фонду [25, с. 22]. Термін в онтологічному моделюванні існує на ґрунті логічної структури, що отримала метафоричну назву “трикутник Фреге”, зміст якого сформульовано видатним німецьким філософом, логіком і математиком, одним із засновників аналітичної філософії Готлобом Фреге (1848-1925). Такий зміст пояснює, що будь-який реальний природний фізичний об’єкт/явище доцільно сприймати та формулювати у вигляді триєдиної комплементарної композиції: 1)

D – *власне реальний фізичний об'єкт/явище (денотат)*; 2) F(D) – *знак (мовний або спеціальний), тобто ім'я/назва/позначення об'єкта*; 3) C(D) – *поняття про D, концептуалізація D (десигнат), тобто смисл, який означається ім'ям/знаком F(D), що позначає D, денотат, фізичний об'єкт/явище. У такий спосіб “трикутник Фреге” концептуалізує співвідношення між об'єктом спостереження (денотат), мовним знаком (ім'я денотата) і поняттям (десигнат, смисл денотата), що повновагомо реалізується дефініцією “термін”. Концептуалізація якогось природного об'єкта/явища/денотата власне й відбувається як дефініціювання, формулювання такого об'єкта (явища, денотата) на принципах логіки “трикутника Фреге” [11; 25].*

В умовах застосування онтологічного моделювання як засобу конструювання та верифікації результатів психологічного дослідження наукового об'єкта “гра” у модусі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, створення архітектонічної оптики пізнавально повновагомого, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно зрозумілого психологічного поля гри центральним поняттям/дефініцією та осердям відповідної онтологічної моделі є “тезаурус”.

Тезаурусом (“термінологічною онтологією” за Е. Хові [11]) є найпростіша форма онтологічної моделі деякої предметної ділянки чи сфери; словник, що подає лексику певної мови в усьому її обсязі з прикладами її використання в тексті; осердя будь-якої формальної онтологічної моделі. У тезаурусі слова, що належать до якої-небудь галузі знань, розміщено за тематичним принципом і показано семантичні відношення між лексичними одиницями [59, с. 696].

Побудова тезаурусу починається, як зазначалось раніше, конструюванням категорійної матриці онтологічної моделі досліджуємого явища. У нашому дослідженні для цього обрано методологічний підхід А.В. Фурмана [187], центральні атрибути якого організовані як категорійні рівні “універсальне”, “загальне”, “особливе”, “одиничне”, “конкретне”, що збагачені конструктами, дефініціями, мислесхемами та закономірностями/аксіомами/обов'язковими

правилами першочергово циклічно-вчинкового підходу та математичної теорії гри. Відтак, тезаурус становить осереддя онтологічної моделі явищ гри у ключовому інваріанті – ігровому моделюванні життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Він, окрім того, містить таксономічно структуровані концепти, що експлікативно утворюють *вузлові регулятивні механізми онтології ігрового моделювання: гра, ігроїд, екзистенційна гра*, інші різнорівневі за категорійною матрицею його *модуси, габітус, ситуація, пропріум, диспозиції, репрезентації* та похідні комунікативні інваріанти, що узмістовлюють і формують життєдіяльність суб'єкта: *культура, стратегії, тактики, комунікативні дії/акти та ін.*).

У подальшому всі компоненти тезаурусу онтологічної моделі досліджуваного явища зводяться до єдиної таксономічної структури-композиції через визначення їх атрибутивних і модальних зв'язків: предикатів, характеристик (ознак, властивостей), функцій/дій, відношень і аксіом/обмежень/правил емпіричної експлікації та екземплярів/конкретних явищ такої експлікації. Зміст і сутність термінів усіх наведених ознак компонентів тезаурусу, що використовуються в онтологічному моделюванні, відповідають актуальному загальнонауковому розумінню і трактуванню [11; 181; 187].

Вузловий регулятивний механізм онтології у межах онтологічного моделювання – це компонент онтології, дескриптивне поняття (універсалія, категорія, ейдос), концепт/десигнат із власними фіксованими атрибутами, кон'юнкційний комплекс певних формально-онтологічних позицій, котрий як *система-ядро* генерує/встановлює серед елементів і компонентів онтології *відносини “частина – ціле”*, що забезпечує її таксономічно-мережеву, а також системну (від елемента до структури) організацію на усіх рівнях категорійної матриці досліджуваного явища. Вузлові механізми різних рівнів останньої утворюють онтологічну архітектуру ігрового моделювання аж до унявлення фізичного ситуаційного оприявлення, його емпіричного факту. Окрім різнорівневих за категорійною матрицею модусів ігрового моделювання вузловими регулятивними механізмами його онтологічної моделі є габітус та його атрибути, такі як пропріум, види диспозицій, репрезентацій та похідні

комунікативні інваріанти, що узмістовлюють та формують життєдіяльність суб'єкта: культура, стратегії, тактики, комунікативні дії/акти.

Аксіоми/обмеження/обов'язкові нормативи-правила емпіричної експлікації (для понять та їх відношень) [11; 181, с. 14] у рамках нашого дослідження ґрунтуються на функціонально-системному (або ще системогенетичному) підході (П.К. Анохін, Е. Ласло). А це означає, що на усіх рівнях категорійної матриці вони проектується як такі, що відповідають вимогам *принципу вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи* та чотирьом центральним ідеям/принципам філософії систем, котрі фундують ідеальний стан функціональної системи: це – 1) *упорядкована цілісність*, 2) *само стабілізація*, 3) *самоорганізація*, 4) *ієрархізація*, що посідають місце центральних, вершинних онтологічних аксіом.

У будь-якому разі вся психологічна онтологічна модель, як і її частина-компонент, атрибутивно містить певний набір аксіом, обов'язкових правил, деонтичних конвенцій, що творяться на засадах-засобах концептів/термінів/понять та відношень між ними. Водночас у дедуктивний спосіб такий набір аксіом на лінійці від “універсального” до “конкретного” (як і навпаки, індуктивно) може уточнюватися і набувати своєї розлогости безмежно і постійно. До того ж він емпірично оприявнюється діалектичним рухом-поступом наукового знання як у діахронії/вертикалі його історико-раціонального, епістемного розвитку, так й у синхронії/горизонті екзистенційного практикування суб'єктів на підвалинах і ресурсах такого знання.

Аксіоми (критерії) емпіричного ігрового практикування, диференціювання ігроформ (фінітність, ітеративність, критерії класифікації математичної теорії ігор та ін.) визначають рамкові обмеження, методологічні правила, форми виконання *принципів* ігрової діяльності, зокрема й вивільнення/обмеження компонентів системи від надлишкових ступенів свободи; дотримання принципів організаційної філософії систем, котрі фундують ідеальний стан функціональної системи; закономірностей ігрового моделювання, обґрунтованих математичною теорією ігор.

Виходячи із того, що відповідно до критерію аксіоматизації онтології можуть містити аксіоматизовану і неаксіоматизовану частини/ділянки [11, с. 13], в онтологічній моделі психологічного поля ігрового моделювання ігроїди утворюють його аксіоматизований сегмент, екзистенційна гра – слабо-аксіоматизований та неаксіоматизований сегменти.

Терміном “екземпляр” (модус *конкретного*, фізичної експлікації явища) у побудові психологічної онтологічної моделі узагальнено позначається будь-який онтичний, емпіричний, природний, реальний, фізичний об’єкт/явище; конкретний уреальнений денотат; денотативне емпіричне упредметнення/експлікація поняття, подане описом його натурального фізичного вигляду.

Відповідно до процедурних настанов онтологічного моделювання побудова онтологічної моделі психологічного поля гри може відбуватися двома траєкторіями: 1) як *висхідний процес* – від “конкретного” до “універсального”, від денотативного рівня екземплярів/явищ до універсальних дефініцій/концептів верхнього рівня, або навпаки, 2) як *спадний, низхідний процес* – від “універсального” інтелігібельного до “конкретного” емпіричного. Той чи інший вибір траєкторії за зреалізування онтологічного моделювання не містить якогось принципового сенсу, тому обирається дослідником довільно. Нами обрано *спадний, низхідний процедурний формат побудови психологічної онтології ігрового моделювання*, відповідно до чого першочергово належить скласти поняттєву вертикаль його тезаурусу від 1) *верхнього рівня універсальних дефініцій/концептів/ейдосів гри*, послідовно через 2) *рівень загальних модусів гри та ігрового моделювання*, які присутні у доступній емпіриці на всьому історико-культурному діапазоні; 3) *через наступний рівень особливих формовиявів інваріантів ігрового моделювання* залежно від різних онтогенетичних умов їх існування; 4) *рівень його одиничних оприявнень* до 5) *денотативного рівня конкретних одноразових емпіричних фактів* *hic et nunc* або екземплярів/явищ ігрового моделювання життєдіяльності особи в умовах проблемного повсякдення.

Тезаурус психологічної онтології будь-якого наукового регіону за визначенням, за обстоюваною нами методологією, має відповідати

загальнонауковим родо-видовим закономірностям, що суттєво уточнює як структуру, так й змістовне наповнення векторів упредметненої експлікації категорійної матриці від рівня “універсальне” до рівня “конкретне”. Відтак побудова тезаурусу постає як специфічний випадок відображення діалектики одиничного, особливого, загального, згідно з якою рід охоплює всю багатоманітність різновидів, а видові особливості живляться родовими характеристиками всезагального [181, с. 79], й у підсумку відповідає такій характеристиці на будь-якій ланці/частці/множині онтології ігрового моделювання.

Відомо, що у формальній логіці *вид і рід* характеризують відношення між класами різного обсягу і використовуються як одиниці класифікації. Зв'язки між видом і родом становлять родо-видові відношення, які становлять принцип упорядкування класифікаційних систем і передумову логічних процедур (до прикладу: визначення, поділу обсягу поняття, визначення залежностей та ін.) [Там само, с. 79]. Саме на основі родо-видових формально-логічних закономірностей організовуються відношення понять тезаурусу, які умовно характеризуються бінарністю і стосовно гри як предмета дослідження, розподіляються на: а) *концепт-операційні відношення “від частки до структури”* (родо-видові і предикативні відношення концептів, відношення семантичного і синтаксичного ускладнення понять, включно критерії інтелігібельної (розуміння суб'єктом інформації) визначеності – аспекти синтаксичної і семантичної невизначеності; б) *таксономічні відношення “від гнозису до праксису, від концепту до фізичної дії”* (відношення узмістовлень, що становлять досвід суб'єкта та зміст аферентацій/умов його життєдіяльності за рівнями категорійної матриці від “універсального” до “конкретного”, реалізація яких об'єднує мислєдіяльнісне (гнозис) та фізичне (праксис) практикування особи).

Концепт-операційні відношення понять “від частки до структури” генерують зміст габітусу суб'єкта у його екзистенційному розвитку. Відношення понять “від гнозису до праксису” обумовлюють узмістовлення, перебіг та наслідки життєдіяльності суб'єкта через активність його габітусу.

Змістовне наповнення векторів упредметненої експлікації категорійної матриці, завдяки реалізації вимог *принципу упорядкування за родо-видовими ознаками* уточняється категорійним поняттям “*визначеність*”, завдяки якому оцінюються дескриптивні можливості дедуктивної теорії [181, с. 80]. Загальнонаукова методологічна матриця онтологічного моделювання вказує на те, що існують *два типи визначеності: семантична*, яка характеризує відображення об’єктів дійсності, їх властивостей і відношень у дедуктивній теорії (аспект визначеності через розуміння смислу термінів), та *синтаксична*, що вказує на взаємозв’язок термінів теорії, можливість визначення одних смислів через інші (аспект визначеності через розуміння смислових взаємозв’язків термінів). У сучасній логіці *формальні критерії визначеності* реалізуються за допомогою *логічної семантики і синтаксису логічного* (транзитивність, інтерпретація, виконуваність, доведеність, диз’юнкція, кон’юнкція, синсемантичність тощо). Властивості визначеності мають атрибутивне значення при побудові, модернізації, спрощенні, порівнянні теорій, під час оцінювання їх змістовності та полідисциплінарних перспектив розвитку [Там само]. Таким чином всі елементи і компоненти онтології (поняття/десігнати, їх атрибути та відношення, аксіоми/правила тощо) структурно вибудовуються *за родо-видовим принципом і на підвалинах ресурсів семантичної і синтаксичної визначеності*, що атрибутивно передбачається також і методологією онтологічного моделювання.

Реалізація у дослідженні наведених закономірностей дала змогу виконати рекомендації групи АСМ/IEEE і створити знаннєвий субстрат наукової інформації про явище ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта з урахуванням психологічних принципів, закономірностей та поняттєво-категорійних засобів його формування, функціонування та розвитку в умовах невизначеності.

4.3. Психологічна сигнатура теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як онтологічна модель

За натхненню метафору завдань і процесів побудови психологічної сигнатури (онтологічної моделі) ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності і верифікації теорії названого моделювання вбачаємо слушним обрати геніальний вислів відомого французького письменника Антуана де Сент-Екзюпері: “Досконалість досягається не тоді, коли вже немає чого додати, але тоді, коли вже нічого вилучити” [151].

Методологічною основою створення вказаної психологічної сигнатури ігрового моделювання є інтеграція досконалих наукових галузей – філософії комунікативної раціональності та феноменологічного підходу, вчинкові-циклічного підходу, функціонального системогенезу та концепції провідної діяльності людини, парадигми оптимуму соціальної рівноваги і класифікаційних математичних закономірностей ігор, формально-онтологічного підходу та поняттєво-категорійних засобів сфери професійного методологування.

Пошук методологічних збігів у герменевтиці феноменологічного підходу, функціонального системогенезу і формально-онтологічного підходу (онтологічного моделювання) як загальнонаукових методологічних осередків та генетично незалежних, проте змістовно симетричних, предметних сфер, засвідчив, що їх механізми мають змістовну тотожність (див. табл. 4.1). Передусім це спричинено тим, що структура і функціональна цілісність онтологічного моделювання відповідає принципам і нормативам феноменологічного підходу, а логіка побудов теорії системогенезу еквівалентно тотожна їх змістовому наповненню [див. підрозділи 3.1 та 3.2]. Застосування наведеної методологічної оптики для створення психологічної сигнатури теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності свідчить про методологічні збіги логіки та загальної архітекτονіки профільної психологічної складової названої теорії із системними компонентами типової онтологічної моделі.

Методологічні ізоморфізми (збіги) як системотвірні атрибути психологічної сигнатури теорії ігрового моделювання

Загальний тезаурус ігрового моделювання	Феноменологічний підхід		Онтологічне моделювання	Функціональний системогенез	
Гра	Д а н о с т і у в с і х і х м о д и ф і к а ц і я х	Феномен (поліфеномен)	Формальна онтологія	А р х і т е к т о н і к а с и с т е м и	Ціле
Ігроїди та екзистенційна (вчинкова) гра		Системно пов'язані ейдетичні інтелектуальні форми (ейдоси). Телеологічні зв'язки пізнання.	Тезаурус онтологічної моделі.		Система
Корисність індивідуальна (егоїстична) та суспільно зумов-лена (фоновий консенсус (Ю.Габермас), етика відповідальності (Г. Йонас), Парето-критерій оптимальності суспільного добробуту)			Атрибути та відношення понять онтологічної моделі.		Системотвірні фактори
Види ігор (ігроформи): імпровізована, ненавмисна гра (play), гра за правилами (game), предметна, паралельна, рольова, сюжетно-рольова, ділова, дидактична, азартна, символічна оргдіяльнісна та ін.		Рівні (порядки) феноменологічної редукції. Ейдетичні інтелектуальні форми (ейдоси).	Поняття (універсалії, категорії, класи, ейдоси), концептуальні носії-позначення. Атрибути та відношення понять онтологічної моделі.		Вузлові регулятивні механізми Вузлові регулятивні механізми
Критерії диференціювання ігроформ (фінітність, ітеративність, критерії класифікації математичної теорії ігор та ін.)		Телеологічні зв'язки пізнання.	Аксіоми-обмеження оприявнення/експлікацпо нять онтологічної моделі.		Системотвірні фактори
Діапазон ігрових оприявнень (експлікацій): від цільових мовленнєвих (перформативних) актів, рухів-кінем до екзистенційних ситуацій ігрової взаємодії.		Ейдетичні інтелектуальні форми (ейдоси), єдині предметні кореляти.	Окремі екземпляри – денотативні експлікації понять, концептів у фізичній, емпіричній реальності.		Рівень емпіричного функціонування компонентів та елементів.

Зокрема очевидно, що знаково-сміслові складники психологічної сигнатури відповідають поняттям, позначенням їх атрибутів, відношень та екземплярів експлікації понять онтологічної моделі. Водночас аксіоми-обмеження експлікації понять як екземплярів гри дозволяють формулювати умови розпізнавання будь-яких окремих оприявнень (феноменів, емпіричних репрезентацій) ігрового моделювання життєдіяльності людини в шеругу інших подібних феноменів.

До того ж онтологічні компоненти (поняття, їх атрибути та відношення, аксіоми-обмеження експлікації, окремі екземпляри експлікації ігроформ) у своїй структурно-функціональній інтеграції дають змогу описати *канонічний спосіб* прагматичного використання адаптивно-розвивального потенціалу ігрового моделювання життєдіяльності особи в обставинах проблемного повсякдення як універсальної форми та програмної основи її учинкового діяння.

Виходячи із адаптивно-розвивальної сутності та значення для життєдіяльності суб'єкта ігрового моделювання, імплементація відповідних узмістовлень (ейдосів-ігроформ, ментальних та діяльнісних репрезентацій) відбувається на всій структурі психологічної сигнатури теорії названого моделювання. Зазначена імплементація відбувається як *онтологічна гібридизація* через перетворення таксономічних відношень компонентів ігрового моделювання “від концепту до фізичної дії” в лоно емпіричних проявів реальності чи, як мінімум, через створення життєздатних моделей-акцепторів. Такі гібридизовані, мислєдіяльнісні перетворення моделі дії у фізичну дію, задуму у справу відбуваються також як ускладнення концепт-операційних відношень компонентів ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта за логікою “від елементів до структури”.

Протягом онтологічної гібридизації від рівня максимально інтелігібельних концептів до конкретики емпіричних фактів форми, структури та цільові програми ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта не змінюються, але набувають додаткових, нових, передовсім стосовно викликів довкілля властивостей.

У загальному вигляді універсальна структура формалізованої сигнатури-онтології ігрового моделювання являє собою *адаптивно-розвивальну таксономію онтологічної гібридизації програм ігрового моделювання суб'єкта*. Така гібридизація відбувається від найпростіших (скажімо, психосоціальна мімікрія, імпринтингова дитяча сюжетно-рольова гра, паралельна гра дитини чи дорослого, комерційна гра, флешмоб, косплей, акторська гра тощо), через більш складні, але також ітеративні квазіігрові інтеракції, амбівалентне та агоністичне самоствердження підліткового і дорослого віку, до найвищого щодо психосоціальної самоактуалізації особистості екзистенційного рівня її буттєвості – вчинення і вчинку як його підсумку.

Наведена наступність рівнів опанування суб'єктом ситуацій, що сприяють формуванню у нього надійних потенціалів екзистенційної сповненості, виявляє ту закономірність, що психологічний вектор онтогенетичного ковітального ускладнення життєдіяльності характеризується *послабленням ітеративності* (повторюваності) та *посиленням унікальності для особи ситуацій прожиття* на переході від *проблемних ситуацій навчально-детерміністського характеру* до *екзистенційно ризикованих ймовірнісних ситуацій реальної життєдіяльності особи*.

Диференціація ситуацій життєдіяльності людини, у яких засобово оприявнюється ігрова програма, відповідає психолого-онтологічному розподілу двох фундаментальних класів гри: 1) ігроїдам як *форми адаптації* та 2) вчинковій екзистенційній грі як *універсальної вчинкової програми її життєздійснення*. Адже очевидним є те, що з ускладненням екзистенційних ситуацій *фінітність* та *ітеративність* на векторах складності, динаміки та невизначеності таких ситуацій поступово втрачається.

У контексті наведеного сигнатурного розподілу ситуацій життєдіяльності людини за різними критеріями (характеристиками невизначеності, актуалізації явищ гри як виду провідної діяльності, умов гейм-дизайну тощо) центральною проблемою і предметом є вивчення можливості щодо знаходження найбільш вигідного (в інтерсуб'єктивній настанові) розв'язання окремої життєвої задачі в

умовах невизначеності. Вочевидь суб'єкту доводиться мати справу з плеромою можливих ситуацій й, отже, множиною моделей потенційних рішень та розв'язків, оскільки кожен з опонентів чи пропонентів, як правило, не має достатньої інформації про наміри інших учасників і може прийняти рішення, здатне кардинально змінити хід-перебіг усієї проблемної ситуації певного дійства-події.

Теоретико-прикладні аспекти формування, функціонування та розвитку названого ігрового моделювання найкраще висвітлити як послідовно пояснювальну побудову *психологічної сигнатури (онтологічної моделі) теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності*, загальна епістемологічна мозаїка якої наведена на рис. 4.3.

Психологічну сигнатуру як онтологічну модель теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у повсякденній невизначеності (в подальшому – психологічна сигнатура) створено на матеріалах системного аналізу проблематики моделювання життєактивності людини за обставин неясності, волатильності та строкатості подій повсякдення [розділи 1 та 2], узагальнень та висновків щодо змісту феноменальних та онтопсихологічних аспектів трансформації її габітусу у просторі такого мислевчинення, формулювання програми верифікації авторської теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності [розділ 3] та на методолого-технічній основі онтологічного моделювання як засобу *емпірично-дескриптивної інтелігібельної верифікації результатів дослідження психологічного феномену ігрового моделювання*. Як теоретична основа онтологічного (матричного) типу, психологічна сигнатура містить ключові, розкриває та об'єднує у завершену теорію інші описані у дослідженні компоненти, що розкривають і пояснюють психологічні механізми формування, функціонування та розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта за складних умов проживання.

Онтологічну основу психологічної сигнатури й цілісної теорії названого ігрового моделювання складає категорійна матриця, що універсально інтегрує будь-яке наукове поле у цілісну онтологічну модель, у *п'ять порівнево організованих* (за філософськими категоріями “універсальне – загальне – особливе – одиничне – конкретне”) *методологічних модулів-класів*, які у своєму змістовленому розгортанні за логікою концептуалізації природних явищ від *фактичного уреальнення окремого явища* (денотата) до його *універсального концептуального опису* (десигната), тобто від “конкретного” до “універсального”, й утворюють *центральне осереддя онтологічної моделі* обстоюваної тут теорії.

П'ять структурних поясів онтологічної таксономії ігрового моделювання ковітальності суб'єкта в актуальних умовах, за якими моделюються, створюються та реалізуються цільові програми актів життєдіяльності:

1) рівень найвищої екзистенційної сили універсальної сутності гри, початковий ступінь репрезентативного руху ігрового моделювання від мислеформи до дії через бінарний клас ігроїдів та екзистенційних ігор) і плетиво теоретичних понять (концептів, ейдосів);

2) рівень ігроформ, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри із видом певної, зокрема й провідної, діяльності;

3) рівень формоутворень гри, які таксономічно класифікуються за критерієм суспільного спрямування, предметної специфіки гри;

4) рівень традиційних ігроформ завершених сценаріїв;

5) рівень феноменів, екземплярів гри у класичному розумінні емпіричних репрезентацій всеможливих контингентних ігроформ;

Тезаурус психологічної сигнатури становлять такі *дефініції/десигнати* та одночасно онтологічні *вузлові регулятивні механізми* поступового перетворення теорії в окремий спосіб практикування, концептів у їх фізичні уреальнення/експлікації (див. рис. 4.1).

I. Вищий рівень наукової концептуалізації, перший ступінь психологічної сигнатури, пояс категорійної матриці “УНІВЕРСАЛЬНЕ”,

вершинний рівень універсальних психологічних дефініцій ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Наведемо основні поняття вищого рівня концептуалізації, універсальні поняття тезаурусу теорії.

Гра – це:

1) *світоглядна універсалія*, категорія культури, функціональний архетип, універсальна онтофеноменальна форма екзистенції людини і спільноти;

2) *матриця організації та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта* в реальних умовах його соціальної взаємодії;

3) *спосіб буття людини й суспільства*, що здатний забезпечувати процеси життєдіяльності людини або соціальної групи за будь-яких обставин;

4) *єдина модальність узаємопов'язаних екстеріоризації та інтеріоризації*, на атрибутивних засадах свідомого “подвоєння світу”, буття одночасно на двох планах-вимірах активної свідомості – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб'єктного, які існують за принципами надскладної взаємної співдії, доповнюваності, комплементарності;

5) *вид діяльності* (категорія “діяльність” є родовим поняттям), який: а) акумулює історично накопичений соціальний досвід; б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу; в) виявляється як базова структура людської свідомості, що має універсальне функціонування; г) відіграє роль глибинної онтологічної програми соціального життя, яка серцевинно містить інваріанти інтелігібельного всезагального змісту; г) характеризується смисловим наповненням, що зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу певної епохи, спільноти, особистості.

Отож гра у науково-психологічному сенсі передовсім є видом діяльності, котрий відрізняється від інших низкою специфічних ознак, зміст яких виокремлюємо із наявних наукових тлумачень та об'єднуємо такі ознаки за їх логіко-функціональною подібністю. Поліфеномен гри охоплює таку низку характерних і специфічних ознак:

1. Розвага, забава, приємне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію.

2. Специфічна форма активності людини у період дитячого, підліткового та юнацького віку.

3. Довільна діяльність, яка здійснюється задля збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.

4. Розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних життєвих ситуацій.

5. Професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання кваліфікаційних ситуацій фахового спрямування.

6. Утаємничена за насолодою та цілеспрямована за усвідомленням активність із прихованою особистою чи груповою метою.

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

8. Прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомислєдїяльнїснїй методологїї.

9. Оргдїяльнїсна технїка та оргучинкова технологїя професїйного методологування.

Екзистенційно-прикладну сутність гри репрезентує явище *ігрового моделювання життєдїяльностї суб'єкта в умовах невизначеностї*, яке має низку наступних визначень, а саме це:

1) універсальна форма учинкової діяльності, ось-буття суб'єкту; неспецифічний психічний процес життєдїяльностї 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. Функціональний перебіг ігрового моделювання посилюється від дескриптивної (описової) до функційно повновагомого триплету (реалізація всіх трьох функцій) залежно від ступеню когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень та життєвої невизначеності, а в підсумку – екзистенційної сили певної моделі діяльного втілення.

Психологічне функціонування ігрового моделювання життєдіяльності людини відбувається відповідно до сутності двох фундаментальних та універсальних класів ігроформ: 1) гри унікального генезису як програми розвитку, вчинкової програми життєдіяльності людини та 2) класу ігор, котрі унааявлюються як фінітні та ітеративні форми суб'єктної адаптації і є традиційними й звичними ігровими сценаріями (на зразок салонних та спортивних ігор, ігор казино або флешмобу). У теоретичній моделі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта такі класи репрезентуються концептами вчинкової екзистенційної гри та ігроїда відповідно.

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, що задані до початку екзистенційно-ігрового дійства;

3) формоутворення виродженої або спрощеної екзистенційної гри;

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

Вчинкова екзистенційна гра – це:

1) ігровий модус унікального вчинкового генезису, а саме як довершена програма життєдіяльності людини з ознаками канонічно зрілого вчинку;

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

3) генетичне джерело творчого ставлення людини до дійсності і формування її як натхненної особистості.

Екзистенційним агентом, індивідним утіленням психологічних механізмів ігрового моделювання життєдіяльності людини, центральним концепт-ядром теорії є поняття *габітусу суб'єкта* – психологічного концепту, явища й утворення, що через формат такого виду моделювання забезпечує реалізацію ним соціальної гри як його вродженої психічної функції та у змістовлюється як:

1) універсальна, матрична психодинамічна структура та психічне осердя суб'єкта, результуючий наслідок його соціалізації, інтеріоризації референтних рольових моделей і вчинкової екстеріоризації;

2) принцип, який породжує практики і який підкоряється логіці практикування невизначеності, властивій повсякденню життєактивности особи;

3) атрибутивний, системотвірний, агентний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як особистісної і соціальної динаміки та програмної основи його міжособистої 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 діяльнісний, поведінковий план (діяльнісні емпіричні репрезентації).

У змісті психологічної сигнатури *концепт габітусу* як її генеральний вузловий регулятивний механізм об'єднує собою усі системні явища, вузлові механізми, системотвірні фактори, які стосуються внутрішньосуб'єктного простору особи на будь-якому рівні онтологічної моделі теорії ігрового моделювання її життєдіяльності в актуальних обставинах повсякдення.

В емпіричному та інтелігібельному пізнавальних сенсах перший рівень психологічної сигнатури (як онтологічної моделі) теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта становлять *теоретичні поняття* (концепти, ейдоси, образи тощо), себто концептуальні моделі найвищої екзистенційної сили універсальної сутності ігрового моделювання життєдіяльності, початкового рівня його репрезентативного руху-розвитку від мислеформи до вчинкової дії, хоча й тільки через бінарний клас ігроїдів та екзистенційних ігор.

В дискурсі теорії ігрового моделювання на цьому первинному рівні організації життєдіяльності актуалізуються екзистенційні, базисні (hegemonic) соціальні репрезентації (екзистенціали, генеральні інтелігібельні моделі, котрі генерують усі інші оприявлення життєздійснення включно й емпірично-вчинкові)

Такими базисними (hegemonic) загальносоціальними репрезентаціями є дві протилежні екзистенційні напрями:

1) *інтерсуб'єктивна, соціальна обумовленість життєдіяльності*, прагнення соціального консенсусу, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного добробуту через загальні для всіх раціональні комунікативні дії та

2) *особистісно-егоїстична зумовленість життєдіяльності*, прагнення свідомо й довільно контролювати та керувати поведінкою людей через здійснення маніпулятивного впливу, приховано спонукаючи їх вести себе у вигідний для

суб'єкта впливу способ, або через відкриту конфронтацію, але на підґрунті винятково власних егоїстичних мотивів та індивідуальної користі.

Наведені генеральні інтелігібельні моделі-репрезентації визначають габітуальну (поведінкову та вчинкову) активність суб'єкта на всіх стадіях продуктивної життєдіяльності (пізнання обов'язковості змін – проєктування змін – впровадження змін – контроль результативності такого впровадження) та на всіх задіяних ланках цих стадій (зацікавлення – ініціювання – дослідження – моделювання – продукування – апробування – обґрунтування – експертизування – розповсюдження – практичне використання). Цим забезпечується повнота реалізації дескриптивної, прогностичної і нормативної функцій ігрового моделювання життєвого шляху суб'єкта на усьому діапазоні репрезентацій (дескриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова) модель, теоретична ментальна (мисленнєва) модель, реальний емпіричний, фізичний об'єкт, факт-подія життєдіяльності).

Миследіяльнісний рух-поступ двох базисних (hegemonic) загальносоціальних репрезентацій життєдіяльнісного ігрового моделювання в напрямку від ментальної моделі до емпіричного оприявлення початково відбувається як *недостатньо* чи *відносно*, або ж *й повноцінно, свідомий, довільний* (у тому числі вчинковий у разі вповні свідомого вибору) *суб'єктний вибір* з-поміж двох фундаментальних модусів ігрового практикування: 1) модусу ігроїдів, або 2) модусу вчинкової екзистенційної гри.

Основоположним внутрішньосуб'єктним психологічним механізмом ігрового моделювання суб'єкта та вузловим регулятивним механізмом (ядерним ендо-компонентом) психологічної сигнатури (онтологічної моделі теорії) є габітус суб'єкта.

Внутрішньосуб'єктний габітуальний комплекс системотвірних факторів ігрового моделювання особи в актуальній ситуації повсякдення складається із психологічних компонентів, механізмів габітусу: 1) із компонентів пропріуму з домінуванням її самоспрямованості як суб'єкта; 2) із дескриптивної, прогностичної і нормативної функції ігрового моделювання як габітуальних

потенціалів людини; 3) із афективно-мотиваційних (мотиви, диспозиції) та 4) операційно-технічних (досвід, компетентності, уміння, навички) потенціалів особи-гравця, що впливають на вибір актуальної програмної стратегії (мінімаксної чи максимінної корисності з урахуванням ситуативного BATNA-прогнозу та спроможності її як суб'єкта до визначення фокальної точки ситуації).

Провідну роль у процесах ігрового моделювання має афективно-мотиваційний компонент (мотиви, диспозиції участі) як *система актуалізованих мотивів ігрового моделювання*: 1) особливість відчуттів; 2) фантазування; 3) оповідання, драматичний наратив; 4) складність і виклик; 5) товариство; 6) пошук і відкриття нового; 7) самовираження; 8) безумовне прийняття; 9) диспозиція випереджувального задоволення; 10) очікування катарсису через прогнозоване завершення; 11) радість з приводу втрат опонента; 12) дарування; 13) гумор; 14) можливість вибору; 15) гордість від перемоги як результату; 16) сюрпризи; 17) захоплення без ризику втрати; 18) перемога над обставинами і 19) зачудовування та рольові моделі життєдіяльності, котрі були привласнені суб'єктом на момент актуальної ситуації.

Операційно-технічний компонент ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта охоплює світогляд, культуру, комунікативні стратегії, тактики, досвід моделей безпосередніх дій, компетентності, знання, уміння, навички (зокрема й вербальні, мовленнєві та інші утворювальні стосовно знаково-символічних репрезентацій).

Основоположним зовнішньосередовищним психологічним механізмом ігрового моделювання суб'єкта та вузловим регулятивним механізмом (ядерним екзо-компонентом) психологічної сигнатури (онтологічної моделі теорії) є актуальна ситуація життєдіяльності.

Будь-яка ситуація життєдіяльності (як звичаєва, так і екзистенційна), відповідні аксіоми (обмеження, обов'язкові правила) вищого рівня психологічної сигнатури моделюються передовсім залежно від темпоральних й топологічних аспектів життєактивності суб'єкта, а також з урахуванням трикомпонентної класифікації видів невизначеності.

Темпоральний діапазон ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта

містить такі компоненти (складові, рівні, щаблі екзистенційного каскаду вітальності за рівнями їх субординацій):

- 1) атрибутивна упорядкована цілісність;
- 2) іманентна психологічна самостабілізація;
- 3) вчинкова самоорганізація;
- 4) екзистенційно сповнена психосоціальна участь у суспільній ієрархізації відносин та інтеракцій.

В емпіричних діяльнісних вимірах субординаційні рівні екзистенційного каскаду вітальності відбуваються у модальних типах ситуацій життєдіяльності: 1) рутинна (звична) ситуація; 2) очевидна проблемна ситуація; 3) напівочевидна проблемна ситуація; 4) неочевидна проблемна ситуація та 5) невідома проблемна ситуація – повна невизначеність.

Ймовірність прояву того чи іншого типу невизначеності (комбінаторна невизначеність, стохастична невизначеність, стратегічна ігрова невизначеність), залежно від типу ситуації, розподіляється у процесах ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта відповідно до такої класифікації:

Комбінаторна невизначеність (складність та динаміка) притаманна меншою мірою рутинним (звичним) ситуаціям та більшою мірою очевидним суб'єкту проблемним обставинам повсякдення.

Стохастична (ймовірнісна) невизначеність (рандомність моделей вибору) меншою мірою притаманна очевидним проблемним ситуаціям та більшою мірою – напівочевидним проблемним умовам буденності.

Стратегічна (ігрова) невизначеність (неочевидність або відсутність даних, інформації) меншою мірою притаманна напівочевидним проблемним ситуаціям та більшою мірою – неочевидним й особливо невідомим ще проблемним обставинам соціального життя.

Топологічний обшир ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта існує як *таксомія* рівнів-просторів репрезентацій суб'єкта:

- 1) внутрішньосуб'єктний простір духовної сутності людини;

- 2) побутова (звичаєва, рутинна) діяльність особи;
- 3) вчинкова діяльність особистості;
- 4) масова комунікація як вищий рівень унікальної діяльності, соціально продуктивної самореалізації суб'єкта.

На вищому рівні наукової концептуалізації (першому шаблі психологічної сигнатури) зовнішньосередовищний комплекс системотвірних факторів ігрового моделювання в актуальній ситуації (зовнішні умови, аферентації практикування суб'єкта) також містить наступні аксіоматичні критерії диференціювання:

1. Фінітність сценаріїв явищ та умов життєдіяльності.
2. Ітеративність сценаріїв явищ та умов життєдіяльності.
3. Характер взаємин у ході взаємодії: антагоністичний, безкоаліційний, конкурентний, “з нульовою сумою” модус ігрового моделювання чи кооперативний лад.
4. Кількість учасників взаємодії: взаємодія двох осіб, як правило, є конкуренцією, взаємодія за участю більше як двох осіб виразно передбачає можливість кооперації і партнерства.
5. Характер здобутку, “виграшу”: взаємодія “з нульовою сумою”, на противагу кооперативному модусу ігрового моделювання, здебільшого призводить до здобутку одного учасника за рахунок іншого; кооперативний лад уможливорює спільний здобуток.
6. Ступінь повноти інформації про життєву актуальну ситуацію.
7. Кількість можливих актів/ходів протягом актуальної ситуації: модус кінцевої ситуації (як правило, ігроїди) на противагу нескінченній ситуації необмеженої кількості актів/ходів (модус вчинкової екзистенційної гри).
8. Кількість необхідних патернів, моделей дій (ситуативних стратегій) для вирішення завдань актуальної ситуації: ситуації з кінцевим числом стратегій (здебільшого ігроїди) та ситуації з безкінечними стратегіями (модус вчинкової екзистенційної гри).
9. Унікальність функціональних засобів та інструментарію ігрового моделювання, включно емпірична вербальна дія, емпірична рухова форма,

матеріально-технічне знаряддя: модус ігрового моделювання з тривіальним інструментарієм (ігроїди) побутової (звичаєвої, рутинної) діяльності суб'єкта чи модус ігрового моделювання унікального інструментарію (вчинкова екзистенційна гра).

Другий рівень психологічної сигнатури, пояс категорійної матриці “ЗАГАЛЬНЕ” – це рівень дефініцій/позначень загальних форм ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Його утворюють ігроформи, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом певної провідної діяльності. Відповідно розрізняються: 1) власне ігри, 2) ігрові формоутворення навчання, 3) гра-програма як спосіб реалізації суспільно-корисної діяльності та 4) ігрові модуси професійної (трудової, наукової, службової тощо) діяльності.

Позаяк гра у науково-психологічному сенсі передовсім є “видом діяльності”, який відрізняється від інших низкою специфічних ознак, то зміст таких ознак кон'юнкційно перетинається із змістом інших фундаментальних видів провідної діяльності (навчання, суспільно-корисна діяльність, професійна діяльність), чим і спричиняє конструювання всіх решти концептів гри та її емпіричні екземпляри/оприявлення.

Названі ознаки за їх логіко-функціональною подібністю класифікуються у такі групи:

1. Розвага, забава, приємне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію (настільні ігри, спортивне спорядження, музичні інструменти тощо).
2. Специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку.
3. Довільна діяльність, котра здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.
4. Розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних ситуацій.

5. Професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам засобами моделювання життєвих ситуацій повсякдення.

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

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

8. Прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомиследіальнісній методології.

9. Оргучинкова технологія як універсальна форма і метод професійного методологування.

Концептуальне розгалуження та змістовне формулювання аксіом (правил), а також системотвірних факторів вищого концептуального рівня (універсальне) на матеріалі дефініцій/позначень масиву ігроформ (загальне), генерується кон'юнкційним синтезом певних провідних видів діяльності і кожної із наведених ознак логіко-функціональної подібності ігроформ.

Третій рівень психологічної сигнатури, пояс категорійної матриці “ОСОБЛИВЕ” – обсяг дефініцій/позначень особливих форм ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності, що містить і репрезентує формоутворення, які таксономічно класифікуються за критерієм суспільного спрямування (предметної специфіки) явищ ігрового моделювання життєдіяльності.

Прикладами таких класів є інституціоналізована соціальна гра, організаційно-діяльнісна гра, військова гра (ведення реальних бойових дій, навчальна воєнна гра, військово-спеціальна гра, військово-тактичний ігровий шаблон-стратагема), соціальна квазігра, комерційна гра, медійна (телевізійна) гра, гра на біржі, комп’ютерна гра, сюжетно-рольова гра дитячої або навчальної практики, ділова гра, дидактична гра, комерційна гра, спортивна гра, гра-перформанс, театралізована індивідуальна або групова гра та ін.

Системотвірні фактори репрезентацій ігрового моделювання у їх розвивальному розгалуженні від вищого універсального концептуального рівня,

через рівень факторів загальних форм, відповідають *суспільній специфіці*, предметному призначенню особливих форм вказаного моделювання, що забезпечує розв'язання проблем певної соціальної (наукової, управлінської, професійної, службової тощо) сфери на ресурсах врахування її психологічних особливостей та закономірностей.

Четвертий рівень психологічної сигнатури, пояс категорійної матриці “ОДИНИЧНЕ” – обсяг дефініцій/позначень одиничних форм завершених сценаріїв ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Клас одиничних форм ігрового моделювання життєдіяльності термінологічно/дефініційно позначає сформовані у процесі культурного розвитку людства *форми усталених (доксичних, традиційних) механік, клас ігор завершених сценаріїв*. До цієї множини ігрових концептів відносяться, наприклад, інституціоналізована соціальна гра CSCS, організаційно-діяльнісна гра “Місто”; військова (командно-штабна) гра “Контрнаступ”; військово-тактичний ігровий шаблон-стратагема “Заманити тигра з гори на рівнину”; соціальна (бернівська) квазігра “Кут”; комерційна гра “Монополія”; медійна (телевізійна) гра “Форт Буаяр”; біржова гра “Продаж акцій”; комп'ютерна гра “Age of Empires”; сюжетно-рольова гра “Сім'я”; ділова гра “Переговори”; дидактична гра “Знайди зайве”; комерційна карточна гра покер (преферанс, блек джек тощо); спортивна гра футбол (шахи, кьорлінг, більярд тощо); косплей (індивідуальна гра-перформанс) “Монстр”, флешмоб (групова гра-перформанс) “Завмирання” та ін.

Системотвірні фактори множини репрезентацій ігрового моделювання цього рівня таксономічно ґрунтуються на усіх попередніх – вищого рівня універсальних, загальних, особливих аксіоматичних унормуваннях та являють собою у випадку ігроїдів чітко сформульовані переліки ігрових правил та сценарії фактичного оприявнення на рівні конкретних ситуацій. У випадку вчинкової екзистенційної гри відповідні системотвірні фактори генеруються самими обставинами, аферентаціями обстановки актуальної ігрової ситуації, невизначеної

або неочевидної для суб'єкта напочатку її розгортання.

На цьому рівні оприявлення/експлікації масиву ігроїдів у синхронійній логіці епістемного розвитку психологічного поля гри остаточно відокремлюються від класу екзистенційних ігор. Пояснимо це наступним прикладом. Будь-яка одинична ігроформа зародилась, сформувалась і набула культуро-доксичного (традиційного) змісту протягом певного історичного часу. До прикладу, сучасний волейбол еволюціонував із античної сакрально-ритуальної гри центрально-американських індіанців пок-та-пок [277], ігровий інструментарій усіх салонних карткових ігор має своє походження від прадавньої системи культурних архетипних символів Таро [248].

П'ятий (онтичний, класичних емпіричних репрезентацій) рівень психологічної сигнатури, пояс категорійної матриці “КОНКРЕТНЕ”, множинний рівень-плерома дефіцій/позначень конкретних емпіричних ситуацій, фактів-подій (денотативних упредметнень) ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

Множина суто емпіричних (споглядальних) у класичному розумінні репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності будь-якого різновиду, змісту та спрямування, його фізичних праксисів (у термінології онтологічного моделювання – екземплярів) позначає онтичний шерег реальних ситуацій аналізованого моделювання (фактичних ігор, ігор-ситуацій відповідно до глосарію математичної теорії ігор), у яких бере участь суб'єкт.

Рівень екземплярів онтологічної моделі психологічної теорії (окремі факти ситуацій – денотативні упредметнення (експлікації) понять у фізичній реальності) абстрактно містить усю можливу палітру емпіричних репрезентацій ігрового моделювання суб'єктом його життєдіяльності: від цільових мовленнєвих (комунікативних, перформативних) актів, рухів-кінем до унікальних екзистенційних ситуацій прожиття.

Емпіричні екземпляри ігрового моделювання життєдіяльності стаються як темпорально завершені або довготривалі, і такі, що потребують неодноразової експлікації як ситуації-феномени. На цьому рівні діють усі системотвірні фактори

вказаного моделювання. Особливістю його конкретних емпіричних ситуацій-екземплярів на відміну від онтологічних інтелігібельних концептів (від першого до четвертого поясів психологічної сигнатури), є те, що вузлові регулятивні механізми та системотвірні чинники усіх рівнів концептуалізації об'єднуються *кватерною матрицю екзистенції-практикування “ситуація – мотивація – дія практикування – пост рефлексія”*, що придатна для ось-буттєвого розгалуження в різноманітних ситуаціях повсякдення людини незалежно від будь-яких умов, рамкових нормативів та обмежень. Така універсальна реалістичність механізму ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта за її актуальних та майбутніх обставин, можлива завдяки канонічним закономірностям діяльнісного і вершинного –вчинкового – звершення.

В атмосфері повноцінного розгортання і належної для суб'єкта пострефлексії ситуацій, у яких він був активним, вчинковим учасником, *ігрове моделювання його життєдіяльності* як універсальна форма та програмна основа буттєвості, габітуальний модус особистісної і соціальної динаміки, спосіб і метод соціалізації, оптимально забезпечує якість проживання-екзистенціювання та усебічність його психосоціального розвитку як особистості та індивідуальності.

Центральними (вершинного щабля) онтологічними аксіомами на усіх рівнях психологічної сигнатури є принципи співдіяння учасників ситуації прожиття, вивільнення компонентів їх психологічних систем від надлишкових ступенів свободи, аспекти топологічного обширу і темпорального діапазону ігрового моделювання життєдіяльності таких суб'єктів.

З урахуванням об'єктивного об'єднувального (відповідно до трьох фундаментальних законів діалектики) характеру екзистенційного розвитку людини і соціальної групи логічним убачається інтегрування наведених принципів в єдиний *універсальний деонтичний комплекс онтологічних аксіом ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта*. У такому універсальному деонтичному комплексі аспекти топологічного обширу і темпорального діапазону вказаного моделювання виконують центральну пофазно розвиткову системотвірну функцію на усьому категорійному діапазоні станів суб'єктів від: 1)

конкретного ситуаційного стану в актуальному модусі *hic et nunc*, через 2) одиничне як звичні рутинні стани суб'єкта, 3) особливе як ситуаційні стани в умовах екзистенційної гри (обставини загрозливої та критичної невизначеності) до 4) загального та як результат, до універсального стану поступового екзистенційного удосконалення габітусу життєактивної особистості.

Кожний рівень наведеної психологічної сигнатури має емпіричний системотвірний характер. У своїй генетичній наступності ігрового моделювання життєдіяльності – від поясу ментального усвідомлення його універсальної сутності до моменту реалізації як екземплярів, феноменів, емпіричних подій – такі рівні за допомогою інтеграційних факторів та вузлових регулятивних механізмів моделюють і корегують загальний онтогенетичний процес розвитку габітусу суб'єкта та його потенціалів, спроможностей щодо ігрового вчинення в умовах актуального та майбутнього життєздійснення.

Критерії розподілу форм ігрового моделювання на класи ігроїдів та вчинкової екзистенційної гри, раніше наведені ізоморфні критерії диференціації ігроформ (за ступенями складності, динаміки, невизначеності; критерії математичної теорії ігор; критерії, що прийняті у педагогічній науці тощо) дозволяють побудувати збалансовану в родо-видовому відношенні (мінімум як тезаурус понять) класифікаційну, універсальну, теоретичну модель формування та функціонування ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в актуальних умовах його повсякдення і протягом усього життєвого шляху.

Універсальні (канонічні) психологічні атрибути формування, функціонування і розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності оприявнюються передусім у процесах його буттєвої орієнтації на суспільно зумовлену, конвенційно-суб'єктну, інтерсуб'єктивну, соціальну корисність.

Самоспрямованість суб'єкта, відпочатково задіявши афективно-мотиваційні ресурси ігрового моделювання його життєдіяльності, емпірично реалізується у двох протилежних, позбавлених компліментарності, екзистенційних напрямках як інваріантах здобуття корисності: 1) у суб'єктивній, індивідуальній, *особистісно-*

егоїстичній вигідності та 2) у суспільно зумовленій чи конвенційно-суб'єктній, *інтерсуб'єктивній, соціальній добродійній корисності*. Позитивна життєактивність людини спрямована на досягнення суспільно зумовленої, конвенційно-суб'єктної, *інтерсуб'єктивної, соціальної корисності*. Її психосоціальною формою є вчинок як фундаментальний екзистенційний психологічний канонічний діяльності, як єдина форма досягнення екзистенційної сповненості особи та еталонний культуротворчий інваріант ігрового моделювання, у якому 1) її габітус функціонує максимально упредметнено, цілеспрямовано, розвитково повновагомо, творчо і напружено; 2) спроможні оприявнюватися всі без винятку закономірності та особливості зазначеного моделювання; 3) має відображення широка контекстна подієвість життєдіяльності, видів провідної діяльності.

Формування нагальних для продуктивної участі у ситуаціях ковітальності патернів поведінки, моделей дій (ситуативних стратегій) суб'єкта в теорії ігрового моделювання його життєдіяльності ґрунтується передовсім на психологічних закономірностях принципу мінімаксу-максиміну. Обрання як першооснови для моделювання дій особи в актуальній ситуації *мінімаксної стратегії ігрового моделювання* (стратегія мінімізації максимальних втрат) рекомендується тоді, коли ситуація оцінюється нею як така, що становить небезпеку, а власні ресурсні потенціали недостатні для досягнення суспільно цінного здобутку.

Максимінна стратегія ігрового моделювання (стратегія максимізації мінімального прирощення здобутків) як основа ситуативної розробки патернів поведінки, моделей дій (ситуативних стратегій) рекомендується особі для ситуацій, котрі вона впевнено оцінює їх як такі, що уможлиблюють отримання нехай незначної, проте ймовірної суспільної вигоди, а власні ресурсні потенціали вважає достатніми для отримання певних здобутків з незначною ймовірністю більшої, ніж така користь, втрати.

Для практичного застосування принципу мінімаксу-максиміну суб'єкту життєдіяльності рекомендується в усіх життєвих ситуаціях, що вимагають індивідуального вирішення чи здолаття та характеризуються нестійкою динамікою

й вірогідністю ускладнень, застосовувати спосіб ігрового моделювання BATNA (завчасне визначення найбільш прийнятної альтернативи результату зі всіх можливих) для обґрунтування меж і переходів у діапазоні мінімаксної та максимінної стратегій моделювання у процесі розвитку актуальної ситуації.

Істотно уможлиблює практичну реалізацію у проблемних ситуаціях (передовсім ситуаціях конфлікту) принципу мінімаксу-максиміну та BATNA-прогнозу здатність діяча до застосування універсального психологічного регулятивного механізму фокальної точки (виявлення найкращої моделі-акцептору дії) за актуальних ситуативних умов.

Вчинкова самоспрямованість суб'єкта моделюється та оприявнюється як домінування максимінної стратегії ігрового моделювання у якомога більшій кількості його життєвих ситуацій з орієнтуванням на *інтерсуб'єктивну, соціальну корисність*.

Самоспрямованість суб'єкта на переважно адаптивні форми життєздійснення з пріоритетами суб'єктивної, індивідуальної, особистісно-егоїстичної корисності гальмує та спотворює його особистісний розвиток, збіднює та нівелює його екзистенцію і життєві перспективи психодуховного зростання.

Критичним етапом для закріплення інтелігібельних, ментальних та емпіричних, діяльнісних репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності, спрямованих на інтерсуб'єктивну, соціальну корисність як життєвого базису, є вік ранньої юності. З огляду на те, що цей вік має визначальний характер для усталеності механізмів екзистенційного розвитку суб'єкта, у теорії ігрового моделювання життєдіяльності дитинство, підлітковий вік та вік ранньої юності позиціонуються як найголовніший період зростання самісного екзистенціювання людини і суспільних систем. Тому всі аспекти соціалізації особи у цей період повинні бути спрямовані на формування і розвиток *кооперативної комунікативної самоспрямованості*, що першочергово визначає будь-які перспективи життєдіяльності суб'єкта та є генетичним джерелом його габітуального розвитку, провідним фактором онтогенезу і подальшої життєвої

успішності.

У розподілі двох фундаментальних класів гри – *ігроїдів* як модусів адаптації та *екзистенційної гри* як учинкової програми життєдіяльності людини – провідне онтологічне значення для розвиткових трансформацій габітусу має диспозиційна модель психокультурного зростання – вчинкова екзистенційна гра.

Висновки до четвертого розділу

1. Методологічні розбіжності з-поміж окремими психологічними напрямками щодо нормативів верифікації результатів емпіричних досліджень набули ознак традиційної антиномії, стали основою для критики психології представниками так званих точних наук та їх окремих дисциплін. Ця поки що нерозв'язана проблема склалася історично. Вона 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.

2. Методологічні проблеми сучасних систем верифікації результатів психологічних досліджень виникли та залишаються актуальними через те, що класична натуралістична парадигматика фрагментарно справляється із цим завданням, коли об'єктами розвідок стають фундаментальні психічні явища соціальної, культурної, інтерсуб'єктивної взаємодії, тобто культурні універсалії, об'єкти інтелігібельної реальності ноуменальних сутностей, котрі мають виразний апріорний характер та історію емпіричних репрезентацій. Якість релевантної і надійної емпіричної верифікації нових психологічних знань щодо наведених явищ більшою мірою залежить не стільки від побудови поточного природного чи лабораторного експерименту, скільки від реалістичності (звісно станом на час

дослідження) онтологічної моделі психологічного поля конкретного психічного чи соціального явища.

3. 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 категорійній матриці сучасної соціогуманітарної теорії, яка забезпечує іманентну транзитивність психологічних даних на усіх категорійних рівнях: “конкретне”, “одиничне”, “особливе”, “загальне” та “універсальне”. Окрім того, пропонується підхід здатний забезпечити герменевтичну наступність психологічного знання, релевантні результати психологічного дослідження явища ігрового моделювання життєдіяльності особи у його послідовній історико-раціональній емпіричній розгортці.

4. Психологічне вивчення ігрового моделювання життєдіяльності людини в актуальних умовах прожиття об'єктивно потребує урахування принципу невизначеності (співвідношення невизначеностей), коли одночасно неможливо емпірично вимірювати статику психічних явищ та їх динаміку. Це стає можливим, якщо психологічне дослідження здійснювати передовсім як дескриптивне онтофеноменальне предметне реконструювання (критичне онтологічне моделювання) доступної досліднику наукової інформації.

5. 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 оптики.

6. Некласичну методологічну оптику модернізації норм верифікації результатів психологічного дослідження ігрового моделювання життєдіяльності

людини, здійснювану на засадах онтологічного моделювання, становлять філософський апіоризм і логіцизм, методологічні позиції аналітичної філософії, постнекласичної зорієнтовані 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, що створена та апробована А.В. Фурманом й об'єднує п'ять епістемологічних рівнів наукової концептуалізації (універсальне, загальне, особливе, одиничне, конкретне). 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.

Водночас процес верифікації останньої відбувається шляхом репрезентації обгрунтованої та релевантної щодо загальнонаукових засад і методології онтологічного моделювання психологічної сигнатури названої теорії як її онтологічного осереддя-моделі.

7. 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.

8. 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.

РОЗДІЛ 5.

ЕМПІРИЧНИЙ ПРАКСИС КАНОНІЧНОЇ ТЕОРІЇ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ СУБ'ЄКТА В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

5.1. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: аспект індивіда

Емпіричний світ об'єктів інтелігібельної дійсності, до яких відноситься явище ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, у психологічному дослідженні має певні особливості [див. підрозділи 2.4 та 4.2]. Ці особливості джерелять та обґрунтовуються розподілом репрезентацій (оприявнень, експлікацій) вказаного моделювання як поліфеномену, явища інтелігібельної буттєвості, на два основні класи: інтеріоризовані ментальні репрезентації-моделі та діяльнісні репрезентації екстеріоризації відповідних ментальних моделей, тобто ті які втілюються у зовнішньому ковтальному вимірі у вигляді емпіричного акту, включно вербальні, символічні та інші здатні бути чуттєвими описові форми. Очевидно, що не лише науковий емпіризм, але й фактична наявність інтеріоризованих ментальних репрезентацій будь-якого явища (нехай би найбільш простого, такого, що не потребує створення складних наукових інтелігібельних моделей) можлива тільки через *deskриптивну модель*, структурований опис якогось завершеного факту практикування у царині окремої предметної галузі досліджуваного явища. Сутності і змісту такої моделі на початковому рівні перетворення емпіричного, феноменального в інтелігібельне, ноуменальне відповідає *емпіричний конструкт* – штучне гносеологічне утворення та мисленнєвий інструмент-засіб, що на основі емпіричної оцінки, себто на основі спостережуваних фактів, що надаються послідовно та переконливо, забезпечує здійснення переходу від емпіричного знання до концептуального й навпаки (див. підрозділ 3.3). Тому, на нашу думку, будь-які конвенційні у пізнавальному плані *емпірично- та теоретично конструктивні патерни*, котрі розкривають сутність,

зміст і функціональну мозаїку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, є його *емпіричними верифікаційними оприявненнями* (див. рис. 5.1).

Дефініція “патерн” (англ. pattern – зразок, шаблон, модель, візерунок, схема) використовується тут у сенсі *схеми-образу-моделі явища*, його *емпіричного конструкта*, що діє як посередник уявлення, або як феноменальне (чуттєве) поняття, завдяки якому в режимі одночасності сприйняття і мислення виявляються об'єктивні закономірності об'єкту пізнання. У форматі просторового або темпорального розташування окремих елементів патерний орієнтир забезпечує створення складного цілого [216, с. 770; 288, с. 929].

Емпіричний горизонт гри та її прагматичної експлікації – ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності, є одним із прикладів виразно обширного й різноманітного апейрону оприявнень. Темпоральний відлік названого моделювання у часопросторах актуальних та історичних умов, за свідченнями науковців, розпочинається зі згадувань у стародавньоєгипетських папірусах про поширену на той час гру сенет [274; 341]. Виразну і давню історичну усталеність мають, скажімо, ігри, котрі становлять базові дисципліни змагань Всесвітніх інтелектуальних ігор (за зразком організації та проведення Олімпійських ігор): го, шахи, шашки, сянці (східна настільна гра, що нагадує шахи) й брідж. Наведені та інші звичаєві побутові форми ігрового моделювання, що мають давню історію, застосовувались не лише для розваг – у переважній більшості різних історичних суспільств (Стародавній Єгипет, середньовічні країни, Стародавній Китай) вони мали, як власне ігри, високу когнітивну складність й атрибутивно передбачали здатність особи до стратегічного мислення, входили у комплекс офіційних випробувань для кандидатів на різні, передум високі, посади у державних структурах країн того часу.

Методологічні ресурси дослідження ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта

Полідисциплінарний методологічний комплекс канонічної психології та її постулати в оптиці провідних підходів у дослідженні явищ гри і моделювання, що у наведених розвідці першочергово репрезентуються такими підходами:

- філософська парадигма гри як онтологічної основи пізнання і практикування людини (Платон, І. Кант, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Гросс, 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. Сьюрі, М. Вартофський, В.М. Дружинін, А.В. Фурман, З.С. Карпенко, Л.М. Шенгерій, А.С. Смирніца 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. Коробльова, Г.В. Воронова та ін.);
- психологічна парадигма гри в оптиці діяльнісного підходу (С.Л. Рубінштейн, Л.С. Віготський, О.М. Леонтьєв, Д.Б. Ельконін, 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. Оппорт, 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. Халп, 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. Апелль, Ю. Габермас, Х.-П. Грайс та ін.);
- математична теорія ігор (В. Парето, Дж. Нейман та ін.);
- педагогічна парадигма ігрової діяльності (А. Валлон, В.О. Сухомлинський, К. Фопель, С.А. Шмаков та ін.);
- психолінгвістична парадигма мовно-мовленнєвої гри (Л. Вітгенштайн, В.В. Зірка, Н.В. Кутуза, О.П. Пушкар та ін.).

Теорія

ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності

Емпірія

явищ ігрового моделювання людини і соціальних систем

ЕМПІРИЧНІ КОНСТРУКТИ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ

Ось-буттєве практикування. Габітуальний ігровий емпіричний праксис від ментальної моделі-репрезентації до емпірії вчинку чи ігроїда

Запропоновано та обґрунтовано авторське визначення та функціональну модель ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності; опис його онтопсихологічного статусу у проблемних ситуаціях ось-буття через аналіз концептуальних та емпіричних взаємозалежностей явища гри і моделювання.

Зміст теорії, її побудова та емпіричні приклади відповідають категорійній матриці УНІВЕРСАЛЬНЕ — ЗАГАЛЬНЕ — ОСОБЛИВЕ — ОДИНИЧНЕ — КОНКРЕТНЕ, а також методологічній, теоретичній, прикладній та емпіричній складовим наукової теорії.

Емпірично і теоретично обґрунтовано складові теорії:

- а) концепція габітусу — ядра теорії;
- б) концепції ігроїда і вчинкової екзистенційної гри;
- в) науковий апарат, лексикон теорії;
- г) зміст психологічної сигнатури теорії ігрового моделювання як онтологічної моделі теорії та відповідні пояснення до неї;
- ґ) тривимірне середовище проблемних задач життєдіяльності суб'єкта, що мають ігрову природу;
- д) аксіоматичні умови психологічних актів ігрового моделювання відповідно до темпорального (час) і топологічного (місце) аспектів онтогенезу суб'єкта;
- е) авторське узагальнення результатів історико-психологічного процесу пізнання явищ гри і моделювання;
- є) концепція атрибутивності ігрового моделювання для індивідуально-психологічного, соціального та суспільно-історичного аспектів онтогенезу людини;
- ж) концепція застосування логіко-семантичного триплету (S, O, R) як методологічного, технологічного і технічного засобу психологічного дослідження.

Емпіризм теорії ігрового моделювання обґрунтовується дескриптивним, прогностичним і нормативним функціоналізмом його репрезентації одночасно у діапазонах:

- а) класичного натуралістичного емпіризму — форм дійсного об'єкту або події на первинному рівні фізичного уреаулення КОНКРЕТНЕ категорійної матриці "універсальне-загальне-особливе-одичне-конкретне";
- б) внутрішньосуб'єктного репрезентативного емпіризму — теоретичної ментальної (мисленнєвої) моделі;
- в) емпіричного психологічного конструктивізму — дескриптивної (знаково-символічної, інтерпретаційної, описової) наукової, технологічної, технічної та побутової моделі.

Емпірико-натуралістичну основу дослідження становлять екземпляри ігрових явищ відповідно до п'яти структурних поясів онтологічної таксономії ігрового моделювання когніальності суб'єкта, за якими моделюються, створюються та реалізуються цільові програми актів його життєдіяльності:

- 1) рівень найвищої екзистенційної сили універсальної сутності гри, початковий ступінь репрезентативного руху ігрового моделювання від мислєформи до дії (через бінарний клас ігроїда та екзистенційних ігор) і плетиво теоретичних понять (концептів, ейдосів);
- 2) рівень ігрових форм, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри із видом певної, зокрема і провідної, діяльності;
- 3) рівень формоутворення гри, які таксономічно класифікуються за критерієм суспільного спрямування, предметної специфіки гри;
- 4) рівень традиційних ігрових форм завершення сценаріїв;
- 5) рівень феноменів, екземплярів гри у класичному розумінні емпіричних репрезентацій всемогливих контингентних ігрових форм.

Психологічне пізнання. Габітуальний ігровий інтелігібельний гнозис від ад нос-емпіїр вчинку до цілісного габітусу у його розвитку

Рис. 5.1. Емпіричний конструктивізм як спосіб верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

На дійсний час у світі функціонують вісімнадцять офіційних міжнародних ігрових асоціацій, що об'єднують гравців та організовують регулярні змагання світового рівня, включно з наведених раніше п'яти видів (базових дисциплін) змагань Всесвітніх інтелектуальних ігор. Сучасна емпірика ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, що охоплює всі рівні його топологічного обшину й темпорального діапазону, щоденно здійснюється на сценаріях більш як 250 суспільно та науково інституціоналізованих ігроформ [274; 341].

Водночас завдяки розвитку цифрового простору масової комунікації з'являються нові різноманітні ігроформи, передовсім комерційного, розважального характеру, що спрямовані не стільки на екзистенційний розвиток людини, скільки на задоволення наведених раніше (див. підрозділ 1.3) дев'ятнадцяти критеріїв ігрової мотивації у річищі розвитку популярних комерційних продуктів й надання відповідних послуг.

В економічній сфері емпіричний простір ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності чи не найбільше відповідає фундаментальній властивості (атрибуту) такого моделювання надавати особі змогу досягати максимуму за мінімальних втрат. Скажімо, Дж. Мак-Доналд, автор монографії *Game of Business* [289], наводячи змістовні паралелі з науковими здобутками математичної теорії ігор, демонструє приклади й аналізує історичні, передовсім економічні і політичні, події, у яких оприявнювались закономірності названої теорії, надає зрозумілі інтерпретації формалізовано викладених думок Дж. фон Неймана та інших теоретиків математичних концепцій ігор. Зокрема цей дослідник обґрунтовано узагальнює, що *багато людей сприймають ігри як явища з нульовою сумою* (“щоб я виграв, ти повинен програти”), які зазвичай передбачають випадковість і завжди містять конфлікт. Але також він на емпіриці низки історичних й важливих для світової економіки подій (щонайменше як прецедентних взірців оптимальної економічної поведінки) наводить історичні приклади того, що у економічних або політичних іграх не обов'язково з'являються переможені: тут для кожного учасника, незалежно від

його потенціалів у грі, завжди є можливості, бодай і невеликі, але шанси все ж не програти, та й *реальність частіше, аніж прийнято вважати, характеризується коаліційною (кооперативною) грою*, тобто продуктивною співпрацю, а не конфліктом. До прикладу, класична економіка передбачає опозиційні, конфліктні стосунки між покупцем і продавцем, але Дж. Мак-Доналд наводить зворотні приклади *стосунків, котрі є сутнісно й потенційно співробітницькими відносинами*, у яких обидва можуть, за бажанням та згодою, отримати вигоду. Саме на емпіричних прикладах ситуацій, що увійшли в історію ринкової економіки і соціальних відносин, переконливо показано, що *виграш типової економічної або соціальної гри не є нульовою сумою*, тобто *соціальне та економічне життя сутнісно й у перспективі наповнене конвенційністю, кооперативністю стосунків у системі “виробник – споживач”* [Там само].

Закономірності застосування гейміфікації у господарчих та бізнес-процесах указують на виняткову корисність розбудови управлінських аспектів бізнесу на прикладних засадах ігрового моделювання [357]. В умовах цілеспрямованого й атрибутивного використання ігрових засобів як організаційно-управлінських *працівники відчують підвищену мотивацію до результативної праці завдяки добре розробленим у ігровому сенсі корпоративним функціям*. В умовах ігрового стимулювання підвищення продуктивності праці грошові винагороди втрачають свій пріоритет, позаяк *винагородою є захоплива й вмотивована участь у виробничих процесах як у ігровому дійстві*. Скажімо, К. Вербак та Д. Хантер наводять емпіричні приклади цього і порівнюють неутилітарну ігрову вмотивованість у продуктивних виробничих процесах з участю у цифрових відеоіграх: люди, до прикладу, інвестують величезні ресурси на придбання віртуальних об'єктів і досягнень, які не мають фактичної матеріальної цінності [Там само].

Гейміфікація та ігрове моделювання життєдіяльності організацій має виразні перспективи стати новою бізнес-практикою та потужним набором інструментів для вирішення бізнес-завдань, причім незалежно від характеру корпоративної діяльності. Перспективи виробничої й будь-якої іншої

продуктивної праці колективного характеру, організаційної згуртованості залежать передовсім від розуміння керівниками та персоналом процесів досягнення мети поступального розвитку організації через ігровий дизайн таких процесів [184; 269; 319; 357]. У цьому аналітичному розрізі показово, що нами опрацьовано власний зразок прикладного застосування ігрового дизайну у організаційному (корпоративному) практикуванні. Задля дотримання закономірностей ігрового моделювання для удосконалення рефлексивної компетентності офіцерів Збройних Сил України тактичної ланки військового управління автором було розроблено і застосовано експеримент з розвитку наведеної компетентності у зазначеній категорії учасників.

Експеримент включав поетапне проходження двох рефлексивних вправ (перший етап – вправа “Зустрітися в Одесі”, другий етап – вправа “Про що запитав професор?”) на самостійне виявлення учасниками фокальної точки (точки максимального збігу варіантів індивідуальних рішень) у проблемних ігрових ситуаціях. Вправи були розроблені нами на основі прикладних матеріалів математичної теорії ігор і зразків вправ для розвитку в людини потенціалів ігрового моделювання – прийняття продуктивного рішення у ситуації стратегічної (ігрової) невизначеності (неочевидність або відсутність даних, інформації) [242; 320]. Експеримент відбувся у період з жовтня 2016 року по січень 2018 року. В ньому взяли участь 224 офіцери-слухачі різних навчальних груп Національного університету оборони України. Завдання вправи “Зустрітися в Одесі” полягало у самостійному визначенні учасниками місця й часу можливої зустрічі в Одесі із відомою лише датою зустрічі, без можливості учасників домовитися про її місце і конкретний час. До початку вправи її умови та завдання учасникам не були відомі.

Експеримент було змодельовано на підставі висновку про те, що в умовах невизначеності вправність дій особи у ситуації стратегічно-ігрової невизначеності залежить від його здатності:

- бути толерантним до невизначеності;
- нестандартно підходити до розв’язання проблемних ситуацій такого виду;

- адекватно та своєчасно реагувати на обставини, що відбуваються у процесі зміни умов та вимог проблемної ситуації;
- бути чутливим до суперечностей конкретної проблемної ситуації;
- чітко, креативно та продуктивно мислити протягом усього часу перебігу ситуаційної динаміки миследіяння.

Результатом завершення та виконання вправи передбачався факт збігу місця та часу зустрічі у двох та більше учасників.

Із 124 учасників лише 22,6% (28 осіб) від кількості всіх партнерів впоралися із завданням та умовно зустрілися у визначених містах Одеси. Такий обсяг здатності до виявлення фокальної точки свідчить про недостатньо розвинену здатність до прийняття продуктивних рішень в умовах стратегічної (ігрової) невизначеності, дефіциту інформації. Примітно те, що самі учасники експерименту, які відчували найбільші труднощі у встановленні часу та місця умовної зустрічі і не дійшли продуктивного результату, засвідчували своїми реакціями та поведінкою активний вплив стереотипного мислення і виразну когнітивну напруженість. Водночас вправа показала свій високий навчальний потенціал: найбільш успішні у її виконанні офіцери (найкращий показник – три хвилини обмірковування) на етапі обговорення результатів висловлювали слухні зауваження та особисті думки щодо факторів, які сприяли та заважали успішному рішенню вправи.

Офіцерам, які не змогли вирішити завдання вправи “Зустрітися в Одесі” було рекомендовано самотійно, без допомоги інших людей (колег, викладачів тощо), без звернення до спеціальної літератури, здійснити аналіз власної роботи над вправою для встановлення причин негативного результату. У подальшому, щонайменше через два й найбільше через три місяці, з тими ж самими офіцерами було проведено схожу за метою, але відмінну за сценарієм ситуації вправу “Про що запитав професор?”. Кількість офіцерів, які надали вірні відповіді склала 72 учасника (58,1%). Учасники, котрі початково (вправа “Зустрітися в Одесі”) показали незадовільний результат, але все ж таки успішно виконали вправу “Про що запитав професор?”, протягом її виконання демонстрували більшу особисту

впевненість й під час обговорення результатів висловлювалися про практичну корисність вправ і про перспективи ігрового моделювання під час вироблення замислу військових дій та їх забезпечення.

Наведені вправи ігрового моделювання дій за навчальними проблемними сценаріями виявили активізаційне та актуалізаційне поля розвитку певних компонентів габітусу учасників. Так, в аспекті самооцінювання констатуємо таке: протягом виконання вправ більшість діячів демонстрували виразне зниження впевненості у можливості розв'язання ігрової задачі-ситуації. Аспект саморозвитку полягав у тому, що ті з учасників, у яких самооцінка залишилась на звичному рівні, засвідчували високу мотивацію віднайти раціональні підстави для виявлення варіантів начебто нерозв'язної проблеми.

Аспект раціонального мислення уприсутнювався тоді, коли учасники, які творчо й упевнено підійшли до виконання проблемних завдань, у підсумку їх завершення змогли послідовно, лаконічно та вичерпно описати процес обмірковування способу досягнення результату та хибі мислення, які гальмували його віднаходження.

Аспект Я-образу кожного офіцера внутрішньо інтенсифікувався тоді, коли учасники, які не впоралися з обома вправами, після їх завершення демонстрували виразну ситуативну розгубленість, деякі зневіру. Додаткові заняття з ними, що були проведені пізніше, допомогли їм проаналізувати чинники, які завадили виконати вправи.

Аспект самоспрямованості особисто актуалізувався в тих учасників, котрі за результатами вправ надали вірні відповіді та підтверджували виразну зосередженість, відчуття і контроль дій задля досягнення мети, при цьому не задавали будь-яких навідних запитань на відміну від тих колег, хто не зміг змобілізуватися для самостійного пошуку вірних відповідей, тяжів до підказок і надав за підсумками помилкові відповіді.

Аспект самоусвідомлення засвідчував ті моменти рефлексії, коли після завершення вправи учасники, котрі протягом ігрової ситуації виявляли високу вмотивованість та продуктивну зосередженість на завданні, відверто та

ініціативно висловлювалися про її корисність для розуміння алгоритмів ігрового моделювання і про універсальність прийомів, завдяки яким вони здобули вірну відповідь.

Екзистенційний універсалізм теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності має різні, часто протилежні у своїх емпіричних оприявненнях, полюси практикування.

Одним із поширених прикладів емпіричної репрезентації закономірностей ігрового моделювання суб'єкта в умовах невизначеності, що складає універсальну й часто нездоланну проблему соціальної, передовсім виробничої та інших групових форм (військова, освітня, мистецька, політична тощо), є ефект Рінгельмана [216, с. 921]. Такою концептуальною моделлю позначається тенденція груп людей ставати менш продуктивними, виходячи із закономірності зменшення індивідуального внеску кожного учасника через збільшення чисельності групи. Ефект названий на честь Макса Рінгельмана (1861-1931), французького сільськогосподарського інженера, який вивчав продуктивність коней, волів, людей та машин у різних сільськогосподарських галузях. Він виявив, що групова діяльність часто перевершує індивідуальну, водночас після певного оптимуму входження до групи кожного нового члена дає менший приріст продуктивності. Наступні дослідження показали, що ця втрата продуктивності викликана зниженням індивідуальної мотивації при колективних завданнях (виникає соціальна лінь) .

Вочевидь тут має місце безпосередній зв'язок ефекту Рінгельмана із висновками американського дослідника економічної поведінки в умовах невизначеності В. Бернстайна [227] про тяжіння людей до спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити, та соціальним парадоксом “Дилема в'язня” (Prisoner's Dilemma) [230; 242], котрі демонструють конфлікт між індивідуальною та колективною раціональністю з тією тенденцією, що при збільшенні невизначеності людина звичайно тяжіє до зменшення відчуття власної відповідальності за суспільні процеси та їх продуктивність. Це своєрідна азартна

екзистенційна гра з випадком, у якій певні особи з-поміж власної відповідальності за суспільний добробут та очікування цього від інших обирають останнє.

Тяжіння звичайної, персічної людини до перебування у стані ігрової активності, котре ґрунтується на тому, що мало хто спроможний утриматися від спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити, в умовах домінування сучасного цифрового простору масової комунікації перетворює можливість зрозумілого і захопливого ігрового моделювання у високоліквідний комерційний продукт. Скажімо, цифрова гра World of Warcraft приносить майже два мільярди доларів щорічно. Компанія Zynga, яка створює безкоштовні соціальні ігри для Facebook, лише через чотири роки після заснування (2011 рік) отримала 1,1 мільярда доларів доходу та майже 200 мільйонів доларів прибутку передовсім завдяки монетизації віртуальних товарів [357, с. 8].

Комерційне поширення і розлога диверсифікація ігроформ у просторі масової комунікації, здійснювані на основі цифрових технологій, засвідчує негативну тенденцію змасовіння ігроїдних (алаптивних) форм ігрового моделювання життєдіяльності людини в імітаційних умовах псевдоневизначеності [2; 69; 235; 280; 331].

Рейтинг негативних наслідків, що викликані або посилені азартними іграми, в економічно розвинених країнах свідчить, що такі наслідки спроможні позначатися на якості основних чинників соціального благополуччя населення. Загалом рейтинг наслідків ігрової залежності охоплює погіршення: а) соціальних стосунків (24,9%), б) стану здоров'я (20,6%), в) психоемоційного стану (18,6%), г) фінансового становища (15,6%), а також негативні наслідки на роботі та у навчанні (8,6%) та інші наслідки (11,7%) [331, с. 4]. Водночас наведені показники не повинні заспокоювати у тому, що хоча частка негативних наслідків гемблінгу в роботі та у навчанні становить всього 8,6%, то це не є суттєвим й достойним виняткової уваги. Загальні майже 80% вагомості негативного впливу залежності суб'єкта від традиційних ігроїдних форм життєдіяльності вказують на те, що ігрова адикція (лудоманія, гемблінг) набули ознак екзистенційної небезпеки для сучасного суспільства і людської цивілізації в цілому.

Дослідження Національної асоціації США щодо проблем азартних ігор засвідчують, що середньостатистичний мешканець будь-якої країни з вірогідністю 6% може стати карним злочинцем. Така вірогідність найбільше зростає в осіб, які залежні від азартних ігор (до 48%). І це суттєво менше, ніж у залежних від вживання наркотичних речовин (до 32%) та у залежних від зловживання алкогольними напоями (до 34%). Патологічна ігрова залежність часто поєднується з алкоголізмом: за статистикою особи, котрі схильні до зловживання спиртними напоями, у 23 рази частіше втягуються до систематичних ігрових форм активності порівняно з тими, хто не зловживає алкоголем [2, с. 6].

З 2005 року в Україні також поступово актуалізується проблематика патологічної ігрової залежності українських громадян. У період з 2005 до 2009 року, головно завдяки комерційному розповсюдженню ігрових інтернет-платформ, залів цифрових (комп'ютерних) та механічних ігрових автоматів, виникла своєрідна епідемія гемблінгу (лудоманії) [2; 69; 235; 331].

Результати досліджень Міністерства охорони здоров'я України та громадської спілки “Центр відповідальної гри” щодо вивчення видів та поширеності залежності українських громадян від азартних ігор (лудоманії) вказують на актуальність для українського соціуму ризиків ігрової залежності у громадян різних вікових категорій. Передовсім це пов'язано з умовами воєнного часу, тривалим перебуванням населення у стані тривожності, дефіцитом можливостей отримання доступної кваліфікованої психологічної допомоги [2; 69].

Відомі адаптивні закономірності ігрової діяльності дозволяють людині на простих сценаріях ігрового процесу створювати на певний час ілюзію психологічного благополуччя, відсутності екзистенційних проблем, що пов'язані з війною.

Цікавою й перспективною стосовно використання із соціально позитивною метою є психологічна (психофізіологічна) *особливість ігрової діяльності гальмувати та максимально мінімізувати відчуття страху*. Г. Хютер та К. Кварх використовують у вивченні ігрової діяльності результати нейрофізіологічних експериментів, що стосуються особливостей ігрового стану особи. Дослідники

зазначають, що у мигдалеподібному тілі мозку людини, котра грає у захопливу гру, за наслідками послаблення активності нейронних зв'язків у цій складовій мозку знижується споживання кисню, що засвідчує про гальмування, або відсутність, відчуття страху. Відтак під час ігрового процесу людина або не відчуває страх, або ця емоція представлена мінімально та спорадично [269]. Зазначена залежність, можливо, і є головним системотвірним психологічним механізмом, *суб'єктивно корисне задоволення від якого й спонукає людину до систематичної ігрової активності*, що протягом певного часу викликає звикання, ігрову адикцію, стійку лудоманію та у подальшому призводить до її патологічних форм. Водночас, психологічна (психофізіологічна) особливість ігрової діяльності гальмувати та максимально мінімізувати відчуття страху потребує проведення спеціальних психологічних досліджень.

Втрата у кризовий час почуття внутрішнього комфорту, рівноваги, безпеки стає для багатьох вирішальним фактором у виборі адиктивної стратегії поведінки у відповідь на вимоги довкілля. В українському суспільстві зростає кількість громадян з ігровою адикцією. На жаль усе більше в адиктивні форми проведення часу втягується молодь [2, с. 93].

Опитування фахівців Міністерства охорони здоров'я України та громадської спілки “Центр відповідальної гри” 9 617 постійних відвідувачів ігрових комерційних інтернет-платформ виявило необхідність програмних заходів щодо зниження поширеності патологічної ігрової залежності серед населення країни. Виявлено домінування для осіб з такою залежністю агресивності, депресивних станів, порушення режиму сну, неспроможність відмовитися від початку гри, або зупинятися у випадку невдалої гри. Більше 90% осіб з виразною ігровою залежністю заходять у комерційні ігри щоденно (70,2%), або декілька разів на тиждень (20,5%), 60% проводять у грі за один день від трох до п'яти годин. 70% мають досвід проведення більше п'яти годин гри на добу. 96% осіб з ігровою залежністю – це чоловіки. 65% усвідомлюють небезпеку ігрової залежності [69].

Підлітки віком від 15 до 17-18 років легше й швидше втягуються у систематичні азартні ігри [2, с. 7]. У таких осіб проблеми, що впливають на якість їх життєдіяльності через ігрову залежність, виникають частіше, ніж в інших категорій населення України, що підтверджує раніше наведені висновки науковців про визначальний характер цієї вікової стадії екзистенційного розвитку для усталеності психічної дії його регулятивних механізмів. Через формування й розвиток у юнаків і дівчат цієї вікової категорії стійкої ігрової залежності гальмується та спотворюється їхній соціальний дебют повновагового функціонування як рівноправних учасників ковітального повсякдення, унеможлиблюється своєчасний, відповідний фізіологічному розвитку, початок повноцінної екзистенції, спроби суспільного самоствердження набувають паталогічного характеру паралельної гри дорослого.

В Україні, як і у багатьох інших країнах, законодавство забороняє брати участь в азартних іграх особам молодше 18 років. Водночас в Україні підтверджується загальна тенденція порушення таких вимог: майже три чверті підлітків, юнаків і юнок порушують вимоги заборони долучатися до комерційних азартних ігор. Показники розповсюдженості серед молоді проблемної ігрової активності, включно й паталогічного гемблінгу, майже у два рази перевищують їх порівняно з дорослими [2, с. 7].

У сучасній психологічній науці існують безпосередні підтвердження наведених у цьому дослідженні закономірностей теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Унікальною особливістю таких підтверджень є те, що вони мають, так би мовити, *бінарний емпіризм*, а саме як: 1) узагальнення типових для повсякдення особи актів, у яких оприявнюються закономірності гри та ігрового моделювання її життєдіяльності та 2) емпіричні репрезентації у ролі інтелігібельних концептів, створених відповідними авторами за результатами таких узагальнень. Наведемо, на нашу думку, найбільш релевантні, повновагомі та науково інформативні концепції, які підтверджують канонічність пропонованої нами теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності.

У когнитивній теорії особистості Дж. Келлі [267] габітуальний план людини розкривається через поняття-уявлення ролі. В межах цієї теорії роль визначається як *форма, патерн поведінки*, що логічно впливає з того факту, що людина розуміє, як мислять інші люди, які пов'язані з нею у її діяльності протягом всього процесу соціалізації та екзистенційного розвитку як суб'єкта. Автор позиціонує такі ролі як *значимі фігури життя*. Для аналізу і привласнення цих виразно габітуальних форм поведінки суб'єкту не обов'язково мати безпосередні, прямі рольові відносини. Система референтних габітуальних рольових моделей універсального типу, яку Дж. Келлі розробив та імплементував у вигляді відомого “Репертуарного тесту рольового конструкту” (Реп-тест), містить опис п'ятнадцяти рольових моделей, котрі від народження людини є важливими для формування і розвитку її як особистості. Універсальна габітуальна сутність рольових моделей у когнитивній теорії особистості обґрунтована тим, що ці *моделі життєдіяльності мають загальний для людства культурно-історичний характер* й містять різні, за своєю функціональною динамікою архетипічні, фігури-моделі батьків або осіб, які їх замінили; фігури інших найближчих родичів (брат, сестра), подружжя; осіб, референтність яких пов'язана з інтелектуальними (розумна людина), моральними (етична людина) та іншими екзистенційно важливими для будь-якої особи властивостями (керівник, щаслива людина, авторитетний учитель тощо).

Система референтних габітуальних рольових моделей універсального типу Дж. Келлі, головним чином завдяки концепції *особистісних конструктів*, в емпіричному плані підтверджує розуміння габітусу людини одночасно як продукту її соціалізації, результуючих наслідків інтеріоризації нею референтних рольових моделей та як психодинамічного осереддя, що задає напрямок і ритм життєдіяльності суб'єкта. Примітно, що з високим ступенем ймовірності досвід учинкової діяльності референтних осіб може бути трансльований особою й у її власному життєздійсненні. Отож чим більше у практикуванні соціалізації суб'єкта було взірців учинковості (актів вчинкової екзистенційної гри), тим більш продуктивно габітус спрямовує його індивідуальний й соціальний розвиток відповідно до моделі і привласнених зразків вчинку.

Інша теорія, що своїм змістом підтверджує закономірності ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, пов'язана з прикладною системою метаролей та їх похідних модусів як основи транзакційного аналізу [16]. Автор наведеної системи – Е. Берн – виокремлює три універсальні рольові моделі, себто *метаролі, поведінки людини*, що у рамках його методологічних настановлень оприявнюють будь-які інші, похідні, але, між іншим, соціально усталені та суспільно атрибутивні габітуальні моделі. Це рівень метагабітусів Батька, Дорослого і Дитини. Виходячи із опису цього науковця стає очевидним, що у формі наведених метагабітусів (Берн називає їх “наборами шаблонів поведінки”, “психологічними реальностями”, що цілком відповідає концепту “габітус”) постають три окремі, непересічні модуси габітусу. Свій технологічний репертуар автор засновує на тому, що кожен індивід, який у спільноті, спілкуванні з іншими у кожний даний момент виявляє Батьківський, Дорослий або Дитячий стан свого Его, і що індивіди можуть переходити, з різною мірою легкості, від одного з цих станів до іншого. Тріада метаролей Берна має свою генеалогію, зміст якої відповідає наведеним раніше закономірностям формування і розвитку габітуса. Так категорія Батька окреслюється як екстеропсихічна, як стани Его, котрі нагадують *стани батьків індивіда* (або тих осіб, що їх замінювали). Неопсихічна категорія Дорослого ґрунтується на станах Его, автономно самоспрямованих на об'єктивну оцінку дійсності. Археопсихічна метароль і категорія Дитини охоплює стани, котрі являють собою архаїчні релікти, які все ще діють, починаючи від того, коли були фіксовані у ранньому дитинстві. Метагабітуси спроможні інваріантно і залежно від актуальної ситуації (аферентацій обстановки) уточнюватися: до прикладу, один із партнерів у актуальній ситації може взяти на себе роль суворого Батька, другий – роль добродішного Батька, третій – поблажливого Батька, а четвертий – дбайливого Батька.

У межах об'єктивованих етичних уявлень теорії Е. Берн чітко не пояснює онтологічну родо-видову залежність метаролей та інших, похідних, більш специфічних і максимально присутніх у повсякденній емпіриці ігрового

моделювання життєдіяльності габітуальних моделей, на кшталт Жертва, Агресор, Позивач, Відповідач, Суддя та ін. Водночас його дослідницький здобуток набув свого наукового розвитку, передовсі, у відомій концепції драматичної тріади С. Карпмана: Жертва-Рятівник-Переслідувач, пошукуваннях Р. Ерскіна, Дж. Зальцмана, Ф. Інґліш, Ш. Сілз та ін. [16].

Як наводилось раніше (див. підрозділ 2.1), габітус у рамках теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності характеризує також певний соціальний клас, гомогенну соціальну групу. На прикладі концепції унікального габітуального явища *прекаріату*, що в індивідуальному та соціально-психологічному сенсах виступає достатньо повно описаним концептом організації буття сучасної людини, можливо пояснити обопільну залежність габітусу індивіда й габітусу соціальної групи, якій такий індивід належить. Скажімо, габітус як соціальний клас, довкілля та спосіб життя визначає, що можна, а що не можна робити, до чого варто прагнути, а до чого – ні. На прикладі прекаріату така габітуальна програма квазіекзистенції відтворюється як спадаюча спіраль, самоспрямованість якої джерелить від стилю життя прекаріату – мінливого і гнучкого, скоріше пристосувального, аніж цілеспрямованого. Габітуальні особливості прекаріату відповідають та породжують стиль його життєдіяльності. Нестабільність, як головний екзистенційний чинник такої життєдіяльності, породжує страхи й тривоги. Тому представники цієї соціальної групи частіше замикаються у собі або підтримують стосунки лише з вузьким, найближчим колом осіб. Водночас така замкнутість є аномійною, соціально дезорієнтованою, вимушеною. У суспільстві, заснованому на гнучкості та незахищеності, люди, які *самостійно* не здобули хоча би якогось первинного статусу, що мінімально забезпечує їх культурні й матеріальні запити, лише марнують час і не намагаються вибудовувати таку модель поведінки, котра б сприяла їх розвитку.

Приклад універсальної емпірики закономірностей ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності в аспекті особистості дозволяє незалежно навести математична теорія ігор. Раніше зазначалось (див. підрозділ 1.3), що загальний корпус цієї теорії ігор має чітку і виразну онтологічну

організацію та використовує одним із атрибутивних елементів свого наукового апарату концепт універсальної соціальної ролі, що спричиняє якнайкраще оприявлення *бінарного емпіризму* вказаного моделювання. Водночас, позаяк теорія ігор є академічною математичною дисципліною, її висновки першочергово формулюються та верифікуються не через традиційне узагальнення емпіричних результатів природничого спостереження або шляхом лабораторного експерименту, а через мисленнєвий експеримент дослідника, здійснюваний на засадах суворой математичної логіки та обчислень інтелігібельних, попередньо цілковито умоглядних, факторів, які беруться за основу й у подальшому знаходять своє природниче емпіричне підтвердження. Таку *бінарну емпіричну природу* мають згадувані раніше габітуальні концепти теорії ігор “агент”, “принципал” і “гравець без квитка”. Нагадаємо, що інтелігібельна та емпірична сутність запропонованих теоретико-ігрових ролей полягає у такому у змістовленні:

1) агент (англ. – agent) – більш інформований гравець у грі з асиметричною інформацією “принципал – агент”. Принципал (менше поінформований гравець) у таких іграх намагається розробити регулятивний механізм, який дозволить йому привести стимули агента відповідно до своїх власних стимулів;

2) принципал (англ. – principal) – менш інформований гравець у грі з асиметричною інформацією “принципал – агент”. У таких іграх принципал намагається розробити регулятивний механізм, що спонукає більш поінформованого гравця (агента) здійснювати дії, що вигідні для принципала;

3) гравець без квитка (англ. – free rider) – учасник колективної гри, котрий намагається отримати вигоду із будь-якого позитивного зовнішнього ефекту, що забезпечується зусиллями інших гравців, не прикладаючи при цьому будь-яких власних зусиль.

Бінарний, тобто одночасно природничо-науковий та системомислідяльнісний, емпіричний аналіз типових ознак габітуальної моделі прекаріату уможливлює висновувати, що типовий представник прекаріату тяжіє до реалізації мінімаксної програми життєдіяльності (теорія ігор), габітуальних

(рольових) моделей Дитини (згідно з концепцією Е. Берна), Жертви (за С. Карпманом), Гравця без квитка (теорія ігор) й унаочнює собою найменше соціально адаптовану й суспільно ефективну модальність габітусу. В антропологічному сенсі прекаріат є виразним соціальним субстратом *das Man*.

Усі наведені у цьому підрозділі теорії і технології ґрунтуються на психологічному підході, у підґрунті якого знаходяться концепти/категорії “габітус”, “ігрова роль”, “рольова модель” та ігрове моделювання життєдіяльності людини, як універсальна форма, спосіб і метод реалізації габітуальних (рольових) утворень, системи яких узасаднюють вищенаведені нами теорії, концепції, моделі.

5.2. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності: соціальний аспект

Особливості емпіричних репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності людей і соціальних груп сьогодні пов’язані з тим, що в умовах постмодерну плуралізм та доступність можливостей і засобів утамування будь-яких психоемоційних потреб суб’єкта стали *новою соціальною і культурною нормою*. У центрі впливів такої норми перебуває технологічна потужність систем соціального інжинірингу, всюдисутність конструкцій штучного інтелекту (artificial intelligence, AI) й найновіші досягнення кібернетики, соціальної психології, медіапсихології та психолінгвістики. Синтез усіх цих головних атрибутів сучасної масової комунікації епохи постмодерну формує сьогодні нові “правила гри”, які нав’язують людині і соціальним групам найбільш колоритні та епатажні *рольові моделі життєдіяльності*, передовсім для пристосування до ковітальних реалій сьогодення плинного суспільства ризику та невизначеності. Вплив таких моделей знаходить відзеркалення на світогляді, світовідчутті, самоідентифікації особи, у розумінні й трактуванні споконвічних буттєвих універсалій, передовсім фундаментальних: “життя/екзистенція”, “єдність”, “можливість”, “мета”, “якісність”, “праця”, “влада”, “любов”, “гра”, “успіх” та ін. Володарі соціально-інформаційних медіамереж поступово стають суб’єктами-

домінантами соціальної, політичної та економічної влади, ідеократичними господарями, провідними соціальними агентами. Водночас їх влада та вплив усе більше набувають мережного, різноманітного формату, концентруючись у руках тих, хто здатний гнучко контролювати матеріальне та символічне виробництво і споживання продуктів актуальної медіакультури. Таким чином володарі засобів масового впливу створюють, обробляють, спритно оперують і повністю контролюють поширення їм чи владі потрібної інформації, яка визначає уявлення, настановлення, диспозиції, світогляд, і рамки поведінки громадян.

Вектори впливу наведених суспільних і технологічних тенденцій нині спрямовані, нехай би спочатку й локально, на глобалізацію соціального контролю, на практичне втілення моделей влади, що перманентно примушують суб'єкта до мимовільного, або й довільного, наслідування штучно нав'язуваних соціальних взірців й у такий спосіб наближають буденну практику до зразків *паноптикону* – соціального проєкту англійського філософа й правознавця, засновника і натхненника філософської течії утилітаризму Джеремі Бентама (1748-1832) [181; 250; 328].

М. Фуко, досліджуючи історію дисциплінарних соціальних регулятивних механізмів, зазначив найважливішу рису проєкту Дж. Бентама: *індивідуалізацію кожного елемента розмаїтого і строкатого натовпу, який постає об'єктом контролю*, а відтак і приведення піднаглядної особи у стан свідомої та постійної видимості, що автоматично уреальнює прагматичне функціонування влади. В умовах паноптикону соціальний контроль має бути постійним у своїх результатах, навіть якщо він здійснюється з перервами, *щоби досконалість влади робила неов'язковим її дійсне зобов'язання* [250]. Інакше кажучи, соціальна, культурна й суспільно-політична матриця паноптикону ґрунтується на цілковито ігрових формах соціальної взаємодії: з боку влади суспільству пропонуються *аксіоматичні правила і моделі*, порушувати які суб'єктові не лише не вигідно, але і витратно – індивідуальний добробут й розвиток кожного учасника глобального або локального ковітального ігрового моделювання ставиться у залежність від таких самих характеристик усіх інших суб'єктів, настільки ж рівновагомим для

загального соціального добробуту, як і він сам чи вона сама. Системотвірним імперативом паноптикон-суспільства стає правило *суспільної відповідальності всіх за кожного й кожного за всіх*. Своєю сутністю й функціональною плеромою модель паноптикону цілком відповідає закономірностям ігрового моделювання життєдіяльності, хоча й у максимально глобалізованих масштабах. Й чим більшими стають такі масштаби, тим більшими, з одного боку, є можливості відкритої демократичної рівноваги суспільних систем, а з іншого – зловживання з боку тих учасників, хто знаходиться у засновках соціальної мегасистеми (системи систем) й здатен впливати на зміст, сценарії і перебіг її визначальних процесів і подій.

За формальними й технічними ознаками соціальна модель паноптикону цілком відповідає критерію оптимальності суспільного добробуту В. Парето. Водночас, у цьому разі, на тлі зрозумілої та виправданої суспільної відповідальності всіх за кожного й кожного за всіх, спроможні виникати ускладнення різноманітного генезису, які спотворюють цю слушну ідею ігрового моделювання відкритої суспільної масової життєдіяльності. Також паноптикон – це машина, що створює та підтримує стосунок влади незалежно від людини, яка її здійснює, це привілейоване місце для соціальних експериментів, яке може бути використане скрізь, де доводиться мати справу з множинністю індивідів, котрих треба спонукати до виконання певних соціальних завдань, до обрання й дотримання конкретних, соціально бажаних форм поведінки [Там само].

Сьогодні проєкт паноптикону Дж. Бентама набуває ознак соціального та суспільно-політичного мейнстріму. Взірцем сучасного використання ідей паноптикону нами вважається, скажімо, китайська корпоративна система соціального кредитування/довіри (Corporate Social Credit System; CSCS) [318; 359; 360], котра виникла і була сформульована урядом і державними науковими організаціями Китайської Народної Республіки наприкінці 1990-х років передовсім як механізм для боротьби з корупцією, корпоративними злочинами, шахрайством у сфері контрактів. Керівництво КНР дійшло висновку, що такі випадки мали системний характер і гальмували зростання соціалістичної ринкової

економіки, викликаючи поширення недовіри громадськості до політичної влади, між споживачами, підприємствами, кредиторами і регуляторами. Тому було прийнято рішення на розробку і втілення відповідної системи, яка синтезує підходи Дж. Бентама і можливості соціального інжинірингу. До слова, система має виразний й всеосяжний *психологічний регулятивний механізм ігрового моделювання суспільної життєдіяльності в умовах величезної країни*: на фоні перманентних можливостей індивідуального вибору вона містить розлогий шерег *умов/критеріїв отримання суб'єктом корисності – індивідуального кредиту соціальної довіри* та відповідних матеріальних *бонусів*, а також предметний та змістовлений *комплекс правил*, зокрема перелік *санкцій/покарань* за порушення таких критеріїв і *здобутків/заохочення* за їх виконання. Механізм CSCS відповідає ознакам соціально-психологічної (групової) динаміки та передбачає циклічність інтеракцій в умовах надвеликої (населення КНР складає більше 1,4 мільярда осіб) соціальної організації. Мовиться про генеральну сукупність за тотального психологічного експерименту, результати якого офіційно використовуються в унормуванні буденного життя громадян КНР.

Кіберсистема CSCS спроможна здійснювати тотальний контроль за життям кожного з тих громадян КНР, хто погодився взяти участь у її діяльності та має відповідний мережевий кіберпрофіль. Взаємодія людини і CSCS втілюється у повсякдення у режимі постійного онлайн- та офлайнмоніторингу даних відносно певного громадянина, що позначається на його профілі. Вона стежить за тим, що особа купує, як поводить у громадських місцях, у соцмережах, як проводить дозвілля, чи бере участь у громадському житті, які законодавчі норми порушує, чи сплачує штрафи, як учиняє за місцем проживання тощо. Всі спостереження зводяться у єдиний “бал чесності” — цифровий індекс, який демонструє рівень соціальної корисності окремого громадянина Китаю, його толерантності, доброчесності та відповідальності. Кількісний показник особистого індексу в системі CSCS визначає, якими свободами та привілеями може користуватися мешканець країни, а які можливості стануть йому недоступні через зниження цього показника й переміщення до нижчої соціальної страти [318; 359; 360].

Формалізований габітуальний статус кожного громадянина, котрий зареєструвався у кіберсистемі CSCS з плином часу та за умов дотримання її правил може підвищуватися до рейтингів А (класи найвищих рейтингів), бути середнім (рейтинг класу В), або ж понижуватися до рейтингів С і D (найнижчі групи соціальних рейтингів). У системі передбачено рівневі варіанти рейтингу, набори взірців-моделей індивідуального ковітального практикування – від ААА до D, відповідно до яких громадяни отримують заохочення чи підпадають під санкції. До прикладу, власник рейтингу ААА має змогу отримати максимальну суму фінансового кредиту під мінімальний відсоток, він має переваги у конкурсі на посаду в державній чи комерційній структурі за умов однакових компетенцій з іншими претендентами. Власник рейтингу D, навпаки позбавляється права використовувати повітряне сполучення, йому практично неможливо отримати високооплачувану роботу. Засновки наведеного рейтингування мають виразну соціально-рольову діалектику, в якій клас найвищих рейтингів, принаймні за логікою ініціаторів CSCS, відповідає позитивним рольовим моделям, а найнижча група рейтингів – негативній рольовій участі [359; 360].

Незалежно від китайської ініціативи CSCS певний досвід використання утилітарної ігрової форми в контексті підходів Дж. Бентама існує й у традиційно демократичних суспільствах. У 2009 році у Великій Британії на зразках, що були використані в Австралії, іммігрантам було запропоновано “заробляти” британське громадянство через накопичення кваліфікаційних балів. Для цього їм пропонувалось брати активну участь у волонтерській роботі, розмовляти англійською мовою, сплачувати податки, демонструвати належну особисту культуру, гарні манери, корисні навички та засвідчувати готовність жити в тих частинах країни, де має місце дефіцит певних фахівців [328].

Поряд з певними перевагами наведених систем (стимулювання продуктивної соціальної активності, ускладнення для розвитку девіантної поведінки), що базуються на соціально-психологічних поглядах Дж. Бентама, вони мають й критичні аспекти, що спроможні призводити до негативних наслідків. Зокрема, на такі наслідки вказує Г. Стендінг у контексті розвитку теорії

прекаріату [Там само]. Ризик потрапляння до складу прекаріату дослідник пов'язує безпосередньо з перманентно нестабільними та неоднозначними соціальними умовами і тенденціями з боку владних та ідеократичних структур впроваджувати проєкт паноптикону у вигляді сучасних соціальних практик і програм ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у актуальних проблемних умовах. Соціумні особливості прекаріату як результату екзистенції в умовах невизначеності нами описано раніше (див. підрозділ 2.1). Якщо аналізувати прекаріат у парадигмі CSCS, то характеристики представників цієї соціальної групи відповідали б рейтингам C і D – найнижчим групам рейтингів CSCS.

Водночас правило соціальної рівноваги через *суспільну відповідальність усіх за кожного й кожного за всіх*, головним чином завдяки практичному використанню соціогуманітарної теорії габітусу та психологічної парадигми рольового підходу (соціальних ролей) й через оптику рольових моделей, утілюється сьогодні у демократичних країнах також відповідно до завдань поширення зразків громадянської відповідальності, вітакультурної, продуктивної кооперативної поведінки і життєдіяльності населення, забезпечення його соціальної стабільності та суспільного благополуччя без паноптикон-зорієнтованого маніпулятивного стимулювання/примусу людини [48; 216; 294; 339; 342]. До прикладу, такий досвід має місце й офіційно використовується у державних програмах скандинавських країн з питань соціальної адаптації біженців та осіб з кримінальним минулим [294].

Сучасні моделі налагодження систем суспільного життєздійснення особи в умовах плинної динаміки складності, ризику та невизначеності у певному розумінні є недосконалими. Водночас причини цього варто шукати не стільки у самих моделях організації відкритого демократичного суспільства, скільки у потенціалах їх поширеності як індивідуальних габітуальних настанов кожного громадянина, своєчасному передбаченні та запобіганні негативних наслідків, бажано з урахуванням закономірностей ігрового моделювання його життєдіяльності у буденних реаліях повсякдення.

Одним із поширених прикладів таких намагань є ініціативи урядів, передовсім європейських країн, з метою зменшення ризиків прекаріатизації населення цих країн увести як аксіоматичну норму й інструмент соціальної політики держави застосування *універсального (гарантованого, безумовного тощо) базового доходу* (англ. universal basic income, UBI) [125; 176; 328]. У підґрунті його трактування перебуває *ідея здійснення регулярних однакових виплат усім громадянам країни, незалежно від їхнього доходу, соціального статусу, походження, національності, віку, наявності роботи чи інших джерел підтримання життєдіяльності без будь-яких зустрічних зобов'язань з боку цих громадян*. Іншими словами, універсальний базовий дохід – це механізм підтримки мінімально достатнього для прожиття рівня індивідуальних доходів громадян навіть за умов їхньої неучасті у соціальних й виробничих процесах створення національного продукту, в наповненні та забезпеченні державного бюджету.

Процеси, які відбуваються у зв'язку із впровадженням ініціатив інституціоналізації систем універсального базового доходу, засвідчують свою емпіричну відповідність закономірностям ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Яскравим прикладом тут є діалектика розвитку британської системи виплат такого доходу [328]. Передовсім це стосується відповідної соціальної емпірики принципу та механізмів вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи та закономірностей реалізації принципу мінімаксу-максиміну у соціальних процесах. В 2010 році британський уряд остаточно переконався у важливості суттєвих змін у здоланні проблем соціальних виплат у напрямку інтеграції податків та соціальних пільг та остаточного рішення про інституціоналізацію проекту універсального базового доходу. Плани британського уряду щодо радикальної реформи системи податкових пільг ґрунтуються на визнанні того, що система з *п'ятдесяти однієї пільги* містить багато технічних ускладнень, що пов'язані з різними критеріями прийнятності. Така система була заплутаною і сповненою соціальних ризиків. Відповідні ризики передовсім були пов'язані із загрозами поширення серед населення країни бідності та пастками безробіття. Фахівцями було запропоновано

об'єднати державні пільги у дві форми – універсальний кредит на роботу та універсальний кредит на життя, що й сукупно склали універсальний базовий дохід. Вважалося, що завдяки таким формам можна було б здійснити інтеграцію податкових пільг і сприяти більш упорядкованому скороченню й скасуванню соціальних пільг через зростання заробленого громадянином доходу. Така інтеграція сприймалась кроком до перебудови системи соціального захисту на всезагальній основі [Там само]. Розроблені програмні моделі створили необхідну базу для реалізації експерименту щодо доцільності інституціоналізації виплат універсального базового доходу, який завершується у 2025 році [103].

Таким чином, у достатньо масштабних умовах життєздійснення європейської цивілізації відбувається емпіричне оприявлення закономірностей ігрового моделювання ковітальності суб'єкта в умовах невизначеності. А це означає, що таке моделювання у межах великих соціосистем постає як програмний чинник й універсальна форма вповні учинкового діяння урядів та профільних інституцій, неспецифічний соціально-психологічний процес життєдіяльності соціумів за реальних обставин безкрайої соціальної взаємодії громадян, що характеризуються високим когнітивним навантаженням, наявними екзистенційними ускладненнями, виразною динамікою та невизначеністю.

Наведені психосоціальні факти емпіричної репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності громадян, притаманні, як мінімум, країнам Європи. Контингентний аспект цього, себто аспект високої ймовірності репрезентацій наступної емпірики, є актуальним для майбутніх перспектив країн, які намагаються досягнути справжньої, а не у тоталітарний спосіб наведеної, соціальної рівноваги. І нехай така рівновага буде ще достатньо віддаленою від дещо утопічної ідеї соціального благополуччя В. Парето, все ж таки суспільні зусилля *відповідальності всіх за кожного й кожного за всіх*, безумовно, будуть наближати прогресивні суспільства до емпіричної реалізації цієї високої ідеї.

Водночас для емпіричного обґрунтування соціальних патернів канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності

важливо висвітлити класичні аспекти названого моделювання як атрибутивного програмного способу організації воєнного протиборства.

Автори вітчизняного фундаментального дослідження онтологічних закономірностей війни і миру, безпекових і смислових аспектів геополітичного протиборства Б.О. Парахонський та Г.М. Яворська акцептують увагу на закономірностях гри та ігрового моделювання як онтологічних й концептуально базових для політичної і воєнної справи, що характеризують сутність цих уявлень, понять і явищ, [118].

Зупинимося на воєнних емпіричних праксисах ігрового моделювання діяльності суб'єкта. За багатьма параметрами поняття гри є близьким до поняття війни. Війна не випадково припускає осмислення її змісту, суті, форми та перебігу в ігрових термінах. Гра є базовим поняттям для сфери політики. Політичний та конкурентний економічний дискурси пронизані ігровими аналогіями. Концептуальна метафора “політика є грою” є вельми поширеною. Так само поширена у свідомості громадян метафора “війна – це політика” [44; 118; 164; 266].

Серед усіх соціальних явищ, котрі мають історико-культурне значення, воєнна справа зазнала найбільшого впливу закономірностей ігрового моделювання. Як вдало визначав Е. Берн, “найбільш гнітюча із ігор – це, звичайно, війна” [16, с. 42]. Завдяки задіяння ігрового аспекту в сучасну воєнну справу форми воєнного протиборства стрімко трансформуються.

Війна – похідна форма конфлікту, який є фундаментальним явищем для людських відносин та характеризується насиллям, невизначеністю, випадковістю та суперечністю [33, с. 6–9]. Ще з архаїчних часів війна виокремлювалась як особливий стан відсутності миру, навіть якщо певна спільнота не вдавалась до активних завоювань, а зберігала мирну спрямованість, обираючи війну лише задля оборони власних ресурсів та культурної ідентичності [211; 302].

При цьому культурно атрибутивною еманацією збройної боротьби часто була гра, що почасти замінювала собою саме збройне протистояння, локалізувала та істотно зменшувала обсяги і ступінь втрат, що були неминучими за умов

відкритої, тотальної війни [44; 164; 199; 211; 214; 320]. Така особливість гри в умовах агресивного середовища і конкурентної боротьби, за висновками відомого автора класичного дослідження гри Й. Гейзінги, перетворює гру на культурну функцію війни [44].

Гра з давніх давен урівноважує собою будь-які агональні (agon, грецьк.— суперечка, протистояння) прояви між людьми, позаяк будь-яка сутичка при наявності свого обмеження визначеними правилами має — вже через це обмеження — ознаки гри, особливо напруженої, рішучої, проте у той же час й надзвичайно унаочненої [Там само]. Саме наявність правил для відтворення дій в умовах обопільної для учасників небезпеки й перетворює хижацьку і нищівну агресію кожного стосовно кожного у формулу ігрового моделювання протиборства, коли мета останнього може бути досягнута без недоцільних, зайвих втрат, включаючи й можливу загибель не лише переможеного, а також і переможця. Форма нецивілізованої боротьби, що може призвести до повного винищення людства, сприймалася Й. Гейзінгою, його попередниками та сучасниками з дослідження гри як тотальна війна [Там само].

Через майже сторіччя після досліджень Й. Гейзінги, двох світових воєн, застосування ядерної зброї та чисельних конфліктів у світі, що не припиняються й донині, сучасні дослідники у сфері воєнної справи остаточно дійшли висновку про недопущення скочування світу у прірву тотальної війни та обрання таких форм протистояння і ведення боротьби, що не ставили б під загрозу знищення культурних надбань людства. Такі форми розв’язання воєнно-політичних суперечностей у сучасних реаліях глобального світу є втіленням триєдиної концепції жорсткої (hard), м’якої (soft) та розумної (smart) сили, котра у різних країнах має свої похідні формати та різноманітні назви: “асиметрична війна”, “гібридна війна”, “опосередкована або проксі-війна” (proxu warfare, proxu wars), “мережева (мережево центрична) війна” тощо [30; 118; 161; 214; 266; 302; 312] (див. рис. 5.2).

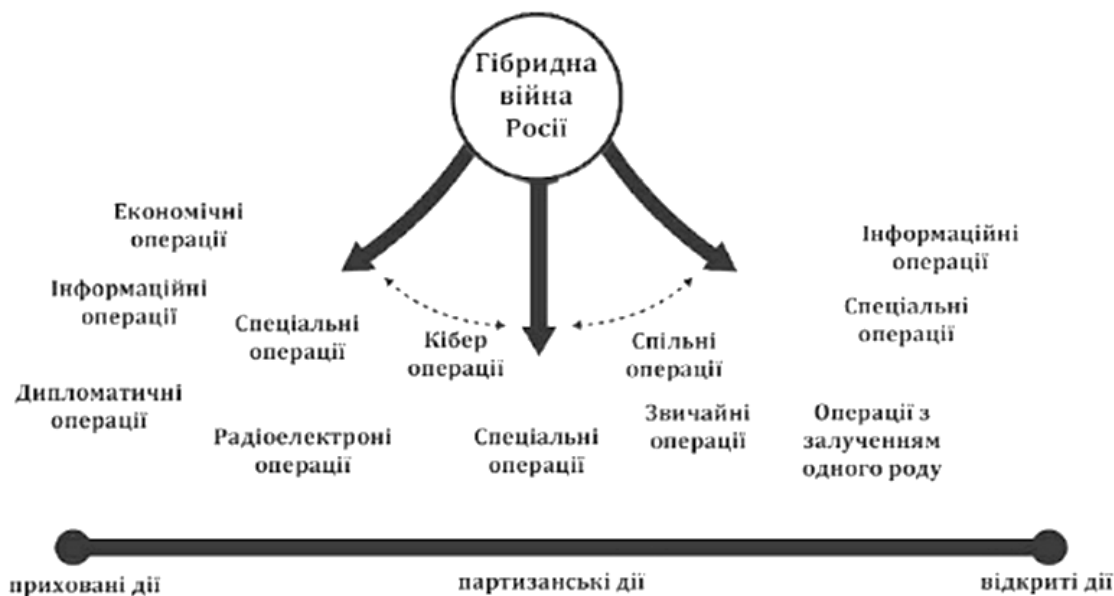


Рис. 5.2. Діапазон різновидів гібридної війни [214, с. 7].

Об'єднувальною ознакою усіх наведених вище форматів сучасного воєнно-політичного протистояння дослідниками вважається свідомо мінімізація ситуацій застосування класичних, традиційних, конвенційних форм збройної боротьби (формальні, регулярні, нормативно узаконені військові формування, класичні бойові системи – штатні підрозділи та їх зброя, відповідна тактика дій) на тлі збільшення *невійськових, нетрадиційних, неконвенційних, іррегулярних, непередбачених міжнародним правом війни форм воєнно-політичного тиску: створення або задіяння (використання) засобів культурного впливу та масової комунікації з метою інформаційно-психологічного впливу, неурядових організацій-резидентів, економічних важелів, партизанського руху, недержавних (іррегулярних) збройних формувань та інших невійськових об'єднань.*

Саме воєнна справа надає розлогий матеріал найдавнішої й наймасштабнішої емпірики ігрового моделювання воєнного і політичного протиборства. Нині закономірно відроджується увага до стратагем – моделей не лише історичного плану, але і моделей сучасного асиметричного й гібридного воєнного протиборства [14; 70; 242; 246; 320; 343; 344].

У першооснові усіх історичних оприявнень та психологічних закономірностей воєнних форм протиборства знаходиться *принцип свідомого*

*привнесення нестабільності у становище супротивника й отримання воєнної переваги ще до початку безпосереднього зіткнення. У воєнному стратегічному містечті цей принцип реалізується передусім завдяки *стратагемам* – історичному надбанню китайських традиційних філософських засновків ведення війни, у засновку яких наявний пріоритет відмови від відкритого протиборства без втрат зі свого боку і через маніпулятивне спонукання супротивника до помилок та припинення агресивних дій [Там само].*

Наведемо перелік 36 класичних китайських стратагем:

1. Увести в оману імператора, щоб він переплив море.
2. Осадити Вей, щоб урятувати Чжао.
3. Вбити чужим ножом.
4. У спокої чекати стомленого ворога.
5. Грабувати під час пожежі.
6. Підняти шум на сході – напасти на заході.
7. Вийняти щось із нічого.
8. Змайструвати дерев'яні містки і в обхід таємно виступити в Ченьцан.
9. Спостерігати за вогнем із протилежного берега.
10. Приховувати за посмішкою кинджал.
11. Слинове дерево засихає замість персикового.
12. Відвести вівцю легкою рукою.
13. Бити по траві, щоб налякати змію.
14. Запозичити труп, щоб повернути душу
15. Змусити тигра зійти на рівнину.
16. Якщо хочеш упіймати, спочатку відпусти.
17. Кинути цеглу, щоб отримати яшму.
18. Щоб знешкодити розбійницьку зграю, треба спочатку спіймати ватажка.
19. Витягувати хмиз з-під котла.
20. Мутити воду, щоб упіймати рибу.
21. Цикада скидає золотий кокон.
22. Зачинити ворота, щоб схопити злодія.

23. Дружити з далеким і воювати з ближнім.
24. Зажадати проходу [через долю Юй], щоб напасти на Го.
25. Викрасти балку та підмінити колони, не пересуваючи будинку.
26. Погрожувати акації, вказуючи на шовковицю.
27. Прикидатись дурнем, не втрачаючи голови.
28. Заманити на дах та прибрати сходи.
29. Сухе дерево прикрасити штучними квітами.
30. Пересадити гостя на місце господаря.
31. Стратагема красуні (підкупу).
32. Стратагема відкритих міських воріт.
33. Стратагема сіяння розбрату.
34. Стратагема нанесення собі каліцтва.
35. Стратагема ланцюга.
36. Стратагема комбінування змісту інших стратагем.

Китайська воєнна традиція, а сьогодні й американська мілітарна справа, передбачають як оптимальну стратегічну модель рівноваги між загрозою і відповіддю на неї, пошук у супротивника найбільш уразливих місць та цілеспрямованого впливу на них, що історично-діяльнісною емпірикою підтверджує висновки теорії ігор. Результати американських військових досліджень обґрунтовано доводять сучасну релевантність і практичну корисність стратагем як продуктивних моделей асиметричних впливів у контексті особливостей сучасної мілітарної справи. Такі особливості виходять передовсім із головного принципу асиметричної війни – *досягати максимуму за мінімальних втрат* [320; 343; 344], що відповідає психологічним закономірностям ігрового моделювання життєдіяльності в наведеному аспекті воєнної справи. Скажімо, виразний приклад такого моделювання як базової програми мілітарної діяльності містять максими китайських воєнних фахівців у візії їх американських візаві або й пропонентів: “Самовпевненому супротивнику належить тривалий час засвідчувати повагу. Наполегливого, запального супротивника треба заманити у пастку, а потім розбити його. Гнучкого супротивника зустрічати на напрямках

його руху, шуміти на його флангах, створювати перешкоди, ускладнюючи доступ до ресурсів. Спокійного супротивника провокувати, лякати, завдавати несподіваних ударів, атакувати, коли вийде із рівноваги, інакше ухилятися від зіткнення” [343, с. 9].

У галузі американської воєнної науки *військова стратагема становить емпіричний продукт розвитку мілітарної справи*, конкретний прояв суб’єктивного діяльнісного впливу людини на матеріальні сили сторони протиборства. *Стратагема як модель* відображає загальні принципи ефективної військової боротьби. За висновками військових дослідників армії США, вона є універсальною, завершеною й придатною до безпосереднього використання на стратегічному, оперативному й тактичному рівнях військового протиборства матрицею-моделлю дій у певних обставинах [320; 343; 344]. Стратагеми першочергово – це універсальні моделі актів уведення в оману, обману чи підступності у військовій справі й щонайперше на війні. За їх допомогою суб’єкт цілеспрямовано намагається отримати психологічну та матеріальну перевагу над супротивником, нейтралізувати якусь частину його переваги, мінімізувати власні витрати ресурсів, або відновити моральний і фізичний стан власних сил [246]. Стратагеми стверджують та репрезентують на теоретичному та емпіричному планах у синтетичному форматі сферної миследіяльності переваги уникнення битви, використовуючи непрямі засоби, обман, хитрість тощо для отримання як психологічних, так і матеріальних переваг над суперником.

Виразна емпірична ігрова сутність стратагем незалежно підтверджується класифікацією ігрових соціальних транзакцій Е. Берна, яку узасаднює концепція соціальної гри як розлогого шерегу та тривалого процесу оприявнення різноманітних прихованих транзакцій, що прогресують до чітко визначеного, передбачуваного емпіричного результату. Комплекс ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах конкуренції – це набір ігрових моделей й відповідних програм, котрі є доступними й суб’єкту як результат власного габітуального розвитку. Такий комплекс складається з повторюваних (ітеративних) транзакцій, зовні правдоподібних, з прихованою мотивацією; або

спрощено – це серія ходів із загрозою для опонента потрапити у пастку чи зустрітися з підступним вивертом свого супротивника [16, с. 71; 70, с. 6].

Таким чином ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах конкурентної боротьби, щонайменше воєнного протиборства, постає формоутворювальним і функціональним базисом стратагематики, основою сучасного застосування асиметричних упливів в умовах збройної боротьби.

У прикладному емпіричному психологічному сенсі стратагеми доцільно сприймати як універсальні функціональні репрезентації ігрового моделювання у військовій справі як моделі (програми) асиметричної, гібридної дії в умовах конфлікту і конкуренції. Зміст та психологічний механізм стратагем реалізують оптимальність воєнної культури суб'єкта, ментальних образів потрібного йому результату, відповідних його операційних дій, адаптивної та розвивальної поведінки в обставинах воєнного протиборства, або його загрози.

Логіка протиборства у світі все більше полягає в *недопущенні або й призупиненні ініціатив активного агресора, впливу на його ресурси з метою контролю, управління та деактивації задля зменшення власних ризиків; сталого примусу стосовно нього до кооперативної взаємодії, мирного співіснування*. Виграш у конфлікті вже не має чітко вираженого сенсу суперництва; адже не становить перемогу, отриману над ворогом. Тут мається на увазі виграш відносно власної системи цінностей, і його можливо здобути шляхом перемовин, компромісів, а також через уникання вчинків, котрі можуть призвести до обопільних збитків. І тільки тоді, коли війна стає неминучою, не залишається нічого, окрім чистого конфлікту; проте часто існують можливості, що дозволяють або уникнути війни яка наносить обопільний збиток, або змушують вести бойові дії у спосіб, який мінімізує такі збитки, або ж стримують ворога загрозою війни, не розпочинаючи її.

Загалом історичний розвиток воєнної справи відбувався у відповідності до закономірностей ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як епістемологічних (від конкретного до універсального), про що свідчить сучасні пріоритет і збільшення участі у протиборстві культурних,

економічних та інформаційних форм порівняно із зменшенням традиційних у минулому, так званих конвенційних, форм війни. Прикладом цього є, скажімо, теперішній формат *опосередкованої* або *проксі-війни*, що сутнісно становить різновид ігрового асиметричного конфлікту, під час якого дві чи більше держав не вступають у традиційне бойове зіткнення, а використовують для досягнення мети та забезпечення інтересів *третьої країни* або союзників, надаючи при цьому фінансову, технічну допомогу, підтримку воєнними спеціалістами та ін.

Одним із виразних прикладів застосування закономірностей ігрового моделювання у воєнній справі, класичним втіленням психологічних ігрових засад імітації, став, до прикдаду, історичний факт створення за ініціативою воєнного міністерства і подальша діяльність Імператорського російського географічного товариства (існує донині), що була офіційно унормована в 1845 році [168]. Це псевдонаукове товариство було створене для маскування виконання справжніх завдань воєнної системи російської імперії щодо поширення наявного впливу на сусідні країни. Історичними свідченнями діяльності цього товариства стали організовані, профінансовані і проведені протягом 1870-1880 років п'ять “географічних експедицій” у північно-східні райони Китаю, котрі відбулися за ініціативою та на чолі з генерал-майором російського Генерального штабу М.М. Пржевальським (який помер під час п'ятої експедиції від хвороби). Дослідниками встановлено, що діяльність експедицій М.М. Пржевальського була присвячена виконанню завдань російської армії щодо збору розвідувальних даних у землях за азійським кордоном в епоху Великої Гри (англ. Great (Grand) Game) за геополітичний вплив на Китай та Індію [167, с. 208]. Для російської імперії це були перші гібридні воєнні вправи, які у подальшому розвинулись у державні програми агресивних геополітичних дій.

Виразний емпіризм ігрового моделювання поширюється не лише на логіку, структуру, функції і способи (стратегії) протистояння та протиборства. Гра, принаймні із античних часів, є основою військової підготовки, причому як індивідуального, так і колективного рівнів [8; 58; 164]. До того ж людству відомі давньоримські Троянські ігри (*Lusus Troiae*) – форма перевірки військової

підготовки юнаків і дорослих чоловіків у вигляді змагань військового профілю, що проводилися систематично [8].

Важливого значення грі як формі військової підготовки надавав класик воєнного мистецтва другої половини XIX сторіччя, українець за походженням, генерал М.І. Драгомиров. Його висновки щодо доцільності використання ігрового моделювання у практиці підготовки військ стосуються розвитку когнітивної, рефлексивної компетентності, вправності, збереження емоційної рівноваги офіцерів та молодших командирів, здатності офіцерів до нестандартного мислення, розвиток у них сміливості приймати оптимальні рішення, вміння віднаходити нові прийоми виконання службово-бойових завдань [58]. За висновками цього національного достойника ігрові засоби військової підготовки збуджують розумову діяльність і спрямовують її на розвиток військових міркувань, привчають вникати у глибинну сутність бойового доручення, надають навичок аналізу труднощів воєнної справи, формують уміння своєчасно вживати заходи обережності, швидко та вірно мислити за різних умов обстановки. Вправи воєнних ігор готують командирів бути вправними керівниками [Там само].

Провідними країнами світу активно використовуються ігрові форми та методи навчання і підготовки військових кадрів. До прикладу, в Академії сухопутних військ США (USMA, West Point) здійснюється викладання дисципліни “Теорія ігор”, що призначена формувати в кадетів поведінкові стереотипи прийняття рішень та ефективно їх реалізовувати у кризових ситуаціях, якими переповнена військова діяльність. Особливе значення при цьому надається розвитку практичного мислення, мета якого – здійснення оптимальних розрахунків порядку перебігу подій і мінімізація втрат особового складу, озброєння і техніки. Тематично дисципліна передбачає два змістових компоненти навчання: перший становить ознайомлення кадетів із основами теорії ігор, другий – із використанням отриманих знань у повсякденних навчально-бойових ситуаціях [347, с. 445].

На сучасному етапі розвитку системи національної військової підготовки застосовуються власні наукові напрацювання і сучасні воєнні розробки країн

НАТО, що мають виразні ознаки і характеристики ігрового моделювання військової діяльності, у тому числі й у бойових умовах [33].

5.3. Емпіричні патерни канонічної теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності: інформаційний аспект

Дискурс емпіричної верифікації результатів психологічного дослідження ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, котрі пов'язані з особливою проблематикою названого моделювання – мовною (мовленнєвою) грою – доцільно репрезентувати на практичному прикладі використання закономірностей цього модусу гри в контексті, скажімо, цілеспрямованого, маніпулятивного, інформаційно-психологічного, індоктринального впливу в часопросторі інформаційного протиборства.

Раніше новодились висновки досліджень проблематики сугестивного та маніпулятивного модусів мовно-мовленнєвої гри (див. підрозділ 1.1), якими обґрунтовується ті *семантичні зсуви, метафори та інші модуси тропів*, які є засобами мовноігрової сугестії (кооперації, кооперативної стратегії, коаліційної кооперативної гри) та маніпулювання (конкуренції, конфліктної стратегії, гри з нульовою сумою). Закономірності ігрового моделювання в емпіричному вимірі маніпулювання як різновиду конфліктної мовно-мовленнєвої гри, репрезентуються одним із критеріїв (див. підрозділ 4.3 : 9. Унікальність функціональних засобів та інструментарію ігрового моделювання, включно – емпірична вербальна дія) онтологічного кластеру зовнішньосуб'єктних факторів актуальної життєвої ситуації (див. підрозділи 3.2 та 4.3). Мовиться про одну з трьох атрибутивних форм емпіричної дії-репрезентації ігрового моделювання, утіленої у життя на засновках названої гри – *вербальні дії* (словесно-логічний праксис, мовленнєва форма, лексеми, лексика, включно синтаксично організовані як семантичний триплет, себто як система $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$).

Концепції маніпулятивного потенціалу семантичних зсувів, метафор та інших модусів тропів вказують на те, що семантичні зсуви відбуваються через *довільно змодельовану адресантом підміну смислових елементів актуального тексту, або шляхом збільшення кількості смислових свобод таких елементів для сприйняття та розуміння адресатом*. Також цьому сприяє використання тропів, котрі завдяки смислової неточності та збільшенню потоку та розмаїття образів, які вони викликають, збільшують або спотворюють розуміння адресатом смислів, що містить текст; послаблюють денотативний компонент словоформ (загальне логічне поняття, зафіксоване у слові) та посилюють їх коннотативне значення (суб'єктивно варіативні додаткові відтінки).

На доповнення в аспекті додаткового підтвердження теоретичних узагальнень та емпіричних зразків маніпулятивного потенціалу семантичних зсувів, метафор та інших модусів, нами було використано методологічні підходи, упредметнені концепції та наукові узагальнення засобів та прийомів мовленнєвої гри-маніпулювання, що містяться у дослідженнях М. Форрестера [248], О. О. Селіванової [148; 149], А.Ф. Воловик та П.Б. Невельського [155], Д. Лакоффа, М. Джонсена [281], К.Р. Санстейн [333]. Зокрема, М. Форрестер формулює критерії маніпулювання інформацією, до яких долучає використання аналогій, порівняння, наведення критичних випадків, контрасту, розмежування, імітацію, нав'язування критеріїв та розмірності та ін.

Показово, що К. Р. Санстейн розкриває механізми психологічного впливу інформації на людину через явище та процес рефлексії. Він справедливо зауважує, що висловлювання чи дію можна вважати маніпулятивними настільки, наскільки таке спроможне нівелювати, знижувати здатність особи до рефлексії, вдумливого, розмірковування та розважливого вибору. Посилаючись на дослідження А. Барнхіл, цей дослідник окреслює емоційні аспекти маніпулювання як безпосереднього впливу на переконання людини, на її бажання, емоції, стимулювання в адресата стану, коли йому не вистачає переконань та емоцій для повноцінного відчуття власного значення та місця в актуальному соціальному житті [333, с. 12].

О. О. Селіванова, окреслюючи роль об'єктивності у процесах сприйняття адресатом тексту, вказує на маніпулятивне значення в комунікативних процесах нульової референції, позаяк остання як довідка-відзив свідчить про відсутність співвідношення з об'єктивним світом, натомість вона співвідносить знак з неіснуючими у реальному світі речами й подіями, які можливі у вигаданому засвіті тексту, скажімо, у міфі й казці [148].

Дослідженнями А. Ф. Воловик та П. Б. Невельського доведено, що організація мимовільної уваги є однією із передумов ефективного впливу пропаганди та агітації. Причому збільшення оригінальності мовного контенту становить провідний засіб забезпечення такого впливу [155].

На важливій ролі метафор як мовних, когнітивних та культурних феноменів наголошують Д. Лакофф та М. Джонсен, позаяк концептуальні метафори спроможні створювати узгоджені концептуальні структури більш глобального рівня – *когнітивні моделі*, що маніфестують собою цілком психологічні та когнітивні категорії [281].

На засновках раніше наведених концепцій маніпулятивного потенціалу семантичних зсувів, метафор та інших модусів тропів, методології онтологічного моделювання (застосування логіко-семантичного триплету $\Lambda = \langle S, O, R \rangle$, себто елементарної онтологічної абстрактної системи (див. підрозділ 3.2) нами виявлено, що будь-який вербальний текст можливо дослідити як потенційно маніпулятивний, якщо застосувати для його аналізу критерії семантичних зсувів і наявності тропів, уточнених та узагальнених як критерії психосемантичних властивостей тексту, що генерують ситуації маніпулювання свідомістю адресата. У підсумку було встановлено, що ефект семантичних зсувів та спотворення розуміннєвого поля конкретним адресатом смислів тексту через використання тропів однозначно можливий якщо елементи тексту відповідають таким ознакам:

1. Незавершеність дії довільного сприйняття елементів тексту (психологічний ефект незавершеної дії, закон Б.Ф. Зейгарнік [126]).

2. Сміслова акцентуація елементів напочатку й наприкінці тексту (психологічний ефект краю) [126].

3. Емоційність елементів тексту, а саме трансляція текстовими, першочергово предикативними, одиницями базових емоцій (до прикладу, здивування, страху, туги, відрази тощо). Це спроможне пригнічувати перебіг когнітивних процесів, що спрямовані на критичне усвідомлення і вичерпне розуміння пропозиційного змісту тексту. Водночас емоції посилюють увагу людини до об'єкта, на який вони спрямовані, особливо виразно та впливово тоді, коли досягають рівня афекту (закони Т. Рібо) [126; 214].

4. Репрезентація елементами тексту психологічного ефекту Барнума, психологічних феноменів натуралістичної омани (англ. – *naturalistic fallacy*) та самовпевненості (*overconfidence phenomenon* — англ.) [Там само]. Ефекти натуралістичної омани полягають у тому, що люди схильні визначати сприйнятливим, нормальним та позитивним те, що вони спостерігають у типових, звичних випадках реального життя. Натуралістично мислячий суб'єкт розмірковує фрейм-формулою: “те, що типово – нормально, те що нормально – прийнятно або добре”. Феномен самовпевненості породжує ефекти некритичного, поверхового відношення суб'єкта до семантичного, смислового навантаження текстів, що зустрічаються ним уперше. Відтак суб'єкт неусвідомлено схиляється переоцінювати вірність своїх суджень, тяжіє до швидких чи зручних рішень. Таким чином за умов регулярного впливу текстів із певними психосемантичними властивостями психологічні феномени натуралістичної омани та самовпевненості спроможні ставати механізмами “м'якої” індоктринації потрібних адресанту цінностей і переконань.

5. Елементи тексту відповідають ознакам маніпулятивної комунікативної дії – іллокутивної або перлокутивної [148]. Нагадаємо, що іллокутивна мовленнєва (комунікативна) дія відбувається як прямий стимул адресанта до адресата здійснити те чи інше діяння (відреагувати на попередження, усвідомити інформацію, безпосередня вказівка-наказ тощо). Перлокутивна мовленнєва (комунікативна) дія відбувається як маніпулятивне чи сугестивне спонукання адресата до певної дії, скажімо через імітацію зацікавленості у його комфорті адресата, турботи про нього.

За результатами проведеного нами аналізу в будь-якому тексті можна визначати розлогий емпіричний шерэг лексем, що постають носіями ефектів маніпулювання, активного навіювання, “м’якої”, маніпулятивної індоктринації вигідних адресанту смислів та психоемоційних станів. Згідно з існуючими науковими джерелами і результатами проведеного аналізу цими лексемами є такі:

- 1) перформативні лексеми з характеристиками іллокуції;
- 2) перформативні лексеми з характеристиками перлокуції;
- 3) лексеми, що синтаксично розміщені на початку та наприкінці тексту;
- 4) лексеми, що гальмують або спотворюють критичне розуміння пропозицій тексту задіянням семантичного зсуву, семантичної варіативності, логічної незавершеності, плутанини, алогічності, незавершеної дії;
- 5) лексеми, що можуть стимулювати у реципієнта ілюзії його персональної значущості щодо тематики тексту через пряме звернення до нього.

Ще одине приклад авторського розуміння й концептуального оформлення емпірики ігрового моделювання через мовні форми присвячений обґрунтуванню того, що вербальні аспекти названого моделювання присутні в інформаційному просторі масової комунікації передовсім у маніпулятивній та індоктринальній формах. Також наведене авторське бачення претендує на його врахування для технологічної модернізації національних психологічних систем виявлення та викриття джерел та інформаційного контенту антиукраїнської спрямованості.

Розподіл тексту, на прикладі якого перевірялись алгоритми виявлення маніпулятивних потенціалів, на елементи подальшого контент-аналізу здійснювався через застосування елементарної онтологічної абстрактної системи – логіко-семантичного триплету $\langle S, O, R \rangle$, що дозволяє здійснювати узмістовлену семантичну диференціацію елементів (одиниць, корпускул) компонентів тексту та їх смислову інтеграцію (див. підрозділ 3.2).

Загальна множина маніпулятивних критеріїв семантичних триплетів тексту та їх показників, відповідно до наведених характеристик, складають потенціал маніпулятивного інформаційно-психологічного впливу тексту на ціннісно-сміслову поле реципієнта, передовсім на його свідомість та ціннісні орієнтири.

Процедуру виявлення та викриття маніпулятивного потенціалу тексту було здійснено на ресурсах оцінки наявності певних семантичних триплетів у тексті “Хватит пугать Пхеньян, давайте напугаем Киев” (автор С. Марков, політолог, директор російського інституту політичних досліджень) [30]. Триплети нами визначалися самостійно. Певні статистичні показники та семантичні підтвердження авторських результатів отримані за допомогою SEO-аналізу наведеного тексту на платформі Web-сервісу Advego [152].

Дослідження передбачало встановлення параметричних критеріїв виявлення маніпулятивного потенціалу тексту та ступнею такого потенціалу. Загальною умовою параметризації маніпулятивності конкретного триплету визначено відповідність його суб’єкт-предикативних ознак критеріям активного навіювання, високої ймовірності “м’якої” індоктринації вигідних авторіві тексту смислів у свідомість адресата, збурень у нього потрібних психоемоційних станів. Таким чином модель виявлення маніпулятивного потенціалу тексту, сконструйована на основі семантичних триплетів, передбачала психосемантичну параметризацію наведених вище класів лексем відповідно до низки маніпулятивних характеристик:

1. Предикативна функція іллокуції або перлокуції семантичного триплету, що оприявнюється як:

1.1. Іллокуція предикату (атрибуту) триплету.

1.2. Перлокуція предикату (атрибуту) триплету.

1.3. Виразне емоційне навантаження триплету (наприклад: “... сопровождало радостное ожидание ...”, “... гневное обращение было направлено на ...”, “... это может вызвать настоящий ужас” та ін.).

2. Лексеми триплету постають як семантичний системоутворюючий (синсемантичний) фактор (у позиціях суб’єкта-агенса, предиката (атрибута), об’єкта (значення, додатка) локального текстового компонента (абзаца, фрази, розділа тощо) або усього тексту.

3. Триплет із будь-якою іншою ознакою маніпулятивності входить до складу локального текстового компонента (абзацу, фрази, розділу тощо), який

розпочинає та/або завершує текст.

4. Критерії (параметри) семантичної невизначеності, варіативності, логічної незавершеності, плутанини, алогічності семантичних утворень:

4.1. Роль суб'єкта-агенса, предиката або об'єкта триплету виконує троп (метафора, метонімія, синекдоха, епітет, гіпербола, дисфемізм, каламбур, літота, порівняння, перифраза, алегорія, пафос, уособлення, сарказм, оксюморон, іронія, евфемізм, наприклад: “Переговоры хоть с дьяволом можно вести, чтобы жизни людей спасать”).

4.2. Триплет знаходиться у складі питального речення.

4.3. Триплет знаходиться у складі окличного речення.

4.4. Триплет складає віршовані компоненти, фразеологізми, афоризми, анекдоти, притчі, говірки, приказки, які містить текст.

4.5. Має місце неконкретний, “порожній” зміст позицій (нульова референція) суб'єкта та/або об'єкта триплету (наприклад таких речень: “Усім відомо те, що зрозуміло й без додаткових аргументів”, “Залякувати та заганяти в кут керівництво країни не можна”).

4.6. Триплет знаходиться у реченнях, що містять виразні явища семантичного зсуву – формально-логічне порушення/спотворення транзитивності смислового зв'язку (на прикладі послідовного синтаксичного каскаду: “На мой взгляд, мир справедливо реагирует на постоянно растущую гипервооруженность Северной Кореи. При этом США и их союзники абсолютно несправедливо реагируют на россию за ее отношение к перевороту в Украине”).

4.7. Триплет міститься у складі речень, у яких має місце ітерація – відносно ритмічне повторення певної лексеми-суб'єкта без зміни контексту предикативності та її об'єктів (додатків, значення) (на прикладі речення: “Надо найти в себе силу воли и назвать нынешний киевский режим тем, чем он является на самом деле: незаконная хунта, банда военных преступников и иностранных агентов, ведущая политику массового терроризма”).

5. Триплет знаходиться у реченні з прямим зверненням до адресата (наприклад: “Вы можете самостоятельно задаться вопросом ...”, “... у Вас может

сложится мнение...”, “Ваши чувства важны ...” и т.п.).

Перевірка релевантності моделі виявлення маніпулятивного потенціалу тексту, здійснювана на засадах плероми явищ ігрового моделювання, проводилась шляхом застосування методу фокус-груп за участю слухачів Національного університету оборони України. За допомогою цього методу було встановлено перелік показників маніпулятивності тексту (qn). Протягом 2016-2020 років у роботі одинадцяти фокус-груп взяли участь сто вісім офіцерів, що навчалися у Національному університеті оборони України за магістерськими програмами підготовки за напрямками “Морально-психологічне забезпечення у Збройних Силах України”, “Інформаційно-пропагандистське забезпечення (внутрішні комунікації) у Збройних Силах України”.

З метою виявлення маніпулятивного потенціалу тексту на основі семантичних триплетів з урахуванням закономірностей мовно-мовленнєвої гри шляхом: 1) встановлення загальної кількості семантичних триплетів у певному тексті ($\sum_{\text{all triples}}$), 2) встановлення триплетів, що відповідають наведеним маніпулятивним характеристикам ($\sum_{\text{perf. triples}}$) та 3) обчислення індексу маніпулятивного потенціалу тексту ($I_{\text{perf.}}$). Все це у підсумку уможливило визначати якісні та кількісні показники потенційної маніпулятивності конкретного текстового повідомлення. Інакше кажучи, індекс маніпулятивності тексту ($I_{\text{perf.}}$) обчислюється шляхом ділення числа суми триплетів, що відповідають маніпулятивно-критерійним характеристикам ($\sum_{\text{perf. triples}}$) на число, що позначає загальну суму усіх семантичних триплетів, що містяться у тексті:

$$I_{\text{perf.}} = \frac{\sum_{\text{perf. triples}}}{\sum_{\text{all triples}}} \quad (2)$$

Кількість триплетів, що є маніпулятивно-критерійними характеристиками ($\sum_{\text{perf. triples}}$), визначається підсумовуванням числа триплетів, зміст яких відповідає мінімум одній із наступних ознак:

- q_1 – іллокутивний або перлокутивний модус триплету;
- q_2 – виразне емоційне навантаження триплету;
- q_3 – ті лексеми триплету, які становлять синсемантичний системотвірний фактор текстового компонента (абзацу, фрази, розділу тощо);
- q_4 – триплет містить троп;
- q_5 – триплет знаходиться у складі питального або окличного речення;
- q_6 – триплет складає віршовані компоненти, фразеологізми, афоризми, анекдоти, притчі, говірки, приказки, які містить текст;
- q_7 – триплет входить до складу речення з нульовою референцією;
- q_8 – триплет знаходиться у реченнях, що містять семантичний зсув, формально-логічне порушення транзитивності смислового зв'язку;
- q_9 – триплет міститься у складі речень, у яких має місце ітерація, повторюваність певного змісту без зміни контексту предикативності та її об'єктів;
- q_{10} – триплет знаходиться у реченні з прямим зверненням до адресата.

Таким чином:

$$\sum_{\text{perf.triples}} = \sum Tq_n \quad (3)$$

де Tq_n позначає кількість триплетів мінімум з однією із ознак множини $q_n = \{q_1; q_2; q_3; q_4; q_5; q_6; q_7; q_8; q_9; q_{10}\}$.

Лексеми, що синтаксично розміщені напочатку та наприкінці тексту (психологічний закон (ефект) краю), посилюють маніпулятивний ефект наведених ознак. Урахування цієї особливості в контексті щільності психолінгвістичного маніпулятивного потенціалу тексту потребує окремого дослідження.

Виявлення маніпулятивного потенціалу тексту “Хватит пугать Пхеньян, давайте напугаем Киев” [30] за допомогою наведених методів та запропонованої моделі засвідчило наявність таких залежностей і фактів.

Текст містить п'ятдесят сім семантичних триплетів, із числа яких сорок один відповідає мінімум одній маніпулятивно-критерій характеристиці із множини q_n .

Застосування наведеної формули для обчислення I_{perf} як показника

загальної маніпулятивності тексту, що підлягав експериментальному аналізу, підтвердило її зручність та простоту використання:

$$I_{\text{perf.}} = \frac{41}{57} = 0,72 \quad (4)$$

Домінуючу семантику тексту (статус суб'єкта (S) триплету) складають лексеми “санкція” (рос. – “санкция”, дев'ять ітеративних позицій, повторення), “тиск” (“давление”, вісім позицій), “режим” (сім позицій), “сила” (чотири позиції), “воєнний” (“военный”, три позиції), “загроза” (“угроза”, три позиції). Отож тридцять чотири рази в тексті адресат зустрічає контекст загрози, що ітеративно (q9) та емоційно (q2) нав'язує переважальну агресивну семантику. Наведені лексеми утворюють вузли синсемантичних зв'язків триплетів (q3) різних рівнів та відіграють у тексті роль *семантичних інтеграторів*. Також вони маніфестують собою ключовий зміст, що транслюється текстом у свідомість реципієнта та, завдяки дії психологічних ефектів маніпулятивного впливу, з високою ймовірністю здатні “прищеплюватися” до його ціннісно-смислової сфери та впливати на життєздійснення.

Текст містить 184 стоп-слів, що становить 37% від загальної кількості (493) слів у ньому. Це верифікує нашу гіпотезу про доцільність використання маніпулятивних критеріїв q7 та q8.

Таким чином, за допомогою запропонованого алгоритму аналізу маніпулятивного потенціалу тексту, здійснюваного на емпіричному матеріалі явищ ігрового моделювання встановлено, що наведений для аналізу текст має вище середнього потенціал маніпулятивного впливу його елементів на психосамісне поле адресата та, виходячи із семантичних та синтаксичних особливостей, може вважатися таким, що спроможний бути джерелом індоктринації у семантично ціннісне, диспозиційне поле адресата домінуючих у тексті смислів, збуджень у нього певних психоемоційних станів та диспозицій.

Запропоновані підходи, на нашу думку, забезпечують розробку та верифікацію відповідного практичного інструментарію для класифікації текстів за

показниками їх загального маніпулятивного потенціалу від рівня відсутності таких показників ($I_{perf.} = 0$) до найвищого щабля тотальної маніпулятивності тексту ($I_{perf.} = 1$). Наведена модель аналізу та відповідні алгоритми її застосування дозволяють здійснювати моніторинг наявних у медіа-середовищі текстів як джерел вірогідного інформаційно-психологічного впливу на свідомість людини. Прикладне використання моделі як компонента технологічного комплексу надає змогу здійснювати психологічний (психолінгвістичний) кібер-аудит наявних інформаційних продуктів медіа-структур, зреалізований на емпіричній плеромі явища мовно-мовленнєвої гри та ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Також уможливлюються викриття ймовірних джерел негативного психологічного впливу на свідомість громадянина, публічний дискурс та соціальні процеси, виявлення осередків застосування агресивними акторами методів соціального інжинірингу проти українського суспільства.

5.4. Перспективи теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності як складової канонічної психології

Функціональна мозаїка критеріїв (постулатів) канонічної психології як методологічних засад психологічної теорії для обґрунтування канонічного статусу теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, дозволяє сформулювати низку узагальнень.

Грунтуючись на епістемологічних організованостях (поняття, ідеї, принципи, категорії, підходи та ін.) канонічної психології (див. підрозділ 3.3), зосередимося на репрезентації зв'язку ключових узагальнень теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності (надалі – теорії ігрового моделювання) з критеріями (постулатами) канонічної психології.

Вчинковий канон (канонічний критерій, постулат вчинкової моделі перспективної теорії) в умовах розробки теорії ігрового моделювання має генетичне, системотвірне значення і виконує роль *вихідної методологічної*

диспозиції. Концептуальні експериментальні побудови та емпіричні приклади наведеної теорії відповідають сутності, змісту і принципам вчинкового підходу на всіх поясах категорійної матриці “універсальне — загальне — особливе — одиничне — конкретне”, на двох вимірах обсягу (мікро-, мезо-, макро- і сфери психології загалом) і чотирьох типах наукових репрезентацій ігрового моделювання (теоретична, методологічна, прикладна та емпірична складові).

На основі виявлення вчинкової структури, сутності, змісту й трансформацій габітусу суб'єкта, відповідності такій структурі ментальних репрезентацій інтеріоризації та діяльнісних оприявнень екстеріоризації, як базових емпіричних аспектів ігрового моделювання показано відповідність пропонованої тут теорії засадничому методологічному критерію канонічної психології. Особливим аргументом канонічності теорії ігрового моделювання є виокремлення двох фундаментальних класів ігроформ: а) класу ігроїдів, що позначає формовияв зазначеного моделювання як способу адаптації особи через імітацію та імпринтинг, і б) класу вчинкової екзистенційної гри як програми розвиткової життєдіяльності та особистісної самоспрямованості людини.

Герменевтичний канон (канонічний критерій, постулат наукового функціонування мови) у дискурсі теорії ігрового моделювання оприявнюється у її науковому апараті, передовсім у лексиконі теоретизування. Термінологічно вона суворо відповідає дефініціям, які утворюють сучасний загальнонауковий та психологічний глосарій. В обранні вихідних положень і в побудові термінологічного апарату названої теорії нами використано поняття, які без втрати, або без нівелювання змісту, мають полідисциплінарний характер і конвенційно використовуються психологією та іншими науковими дисциплінами, що досліджують явище гри – математичну теорію ігор, історію, філософію, педагогіку, лінгвістику, психолінгвістику і технологію гри та ігрового моделювання. Структура даної теорії базується на синтезі дескриптивної методологічної матриці філософських категорій “універсальне — загальне — особливе — одиничне — конкретне” і на комплексі теоретичних, методологічних,

прикладних та емпіричних репрезентацій результатів психологічного пізнання-конструювання ігрового моделювання.

Виконання нормативів герменевтичного психологічного канону також підтверджується чіткою релевантністю обраних психологічних та профільних міждисциплінарних теорій (формальної логіки, математичної теорії ігор, лінгвістики, психолінгвістики, воєнної справи тощо), відповідних наукових концептів й дефініцій умовам і процедурам онтологічного моделювання (формальної онтологізації, онтологічному інжинірингу).

Трансцендентний канон (канонічний критерій, постулат трансцендентності психологічного знання) реалізовано у теорії ігрового моделювання передовсім як побудова та обґрунтування таких наукових конструкцій: актуалізовано концепцію гри як універсальної та атрибутивної програми життєдіяльності суб'єкта з виокремленими модусами гри – вчинкової екзистенційної гри та ігроїда. Уточнена концепція тривимірного середовища проблемних задач життєдіяльності суб'єкта залежно від ступеня невизначеності. Аналітичний діапазон поясів наукової концептуалізації відомостей про об'єкт психологічного дослідження (універсальне – загальне – особливе – одиничне – конкретне) та аксіоматичні закономірності формування й відтворення актів життєдіяльності, здійснювані в лоні ігрового моделювання, дозволяє зреалізувати як ретроспективний й поточний аналіз емпіричних психологічних явищ, так й моделювати такі явища у їх контингентному майбутньому.

Особливим аргументом трансцендентної канонічності теорії ігрового моделювання є формулювання і долучення до її змісту темпорального діапазону життєдіяльності суб'єкта, що сукупно, головно через свої рівневі компоненти (упорядкована цілісність, іманентна психологічна самостабілізація, вчинкова самоорганізація, екзистенційно сповнена участь у суспільній ієрархізації відносин та інтеракцій), забезпечує розвиткову динаміку ось-буття людини у циклі її діяльнісних (екзистенційних) та інтенційно-диспозиційних (трансцендентних) трансформацій.

Епістемологічний канон (канонічний критерій, постулат іманентної історико-культурної сталості предмета теорії, наукового аналізу в максимальній повноті ситуаційної екзистенції людини) розвиває й уточнює герменевтичний і трансцендентний канонічні критерії в напрямку ефективного і вичерпного узагальнення результатів історико-психологічного процесу пізнання гри, ігрового моделювання, інших аспектів життєдіяльності людини з урахуванням епістемних особливостей типів наукової раціональності і посилення полідисциплінарності психологічних досліджень. Це уможлиблює побудову стрункої системи сучасного психологічного знання з урахуванням максимуму історико-культурної інформації про предмет пошукування, що здійснено й описано нами стосовно явища гри та його похідного феномену – ігрового моделювання.

Епістемологічна канонічність теорії ігрового моделювання обґрунтовується достатньо усталеним набором своєрідних культурних взірців поведінки окремих людей, груп, класів (страт), народу в цілому, архетипів колективного несвідомого. Передовсім це народні ігри, лєвова частка яких має тривалу історію свого існування, рольові патерни-ігроформи та інші фінітні сценарії ігрового моделювання, які мають усталену культуру твірну ритміку функціонування.

Зміст теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, передовсім її психологічна сигнатура (онтологічна модель) та відповідні пояснення, спроможні бути концептуальним і модельним узірцем для аналізу епістемологічних аспектів психологічних явищ інтелігібельного типу (до прикладу: комунікація/спілкування, праця, соціалізація, інтерсуб'єктивність, владарювання/управління, емерджентність, творчість, колективний досвід, любов, цивілізація, синхронія, вчинок, соціальна цінність тощо).

Онтологічний канон (канонічний критерій, постулат онтологічної організації через категорійні схеми і цикли наративних моделей) у психологічній теорії ігрового моделювання реалізується впродовж усіх етапів її створення як основний методологічний засіб побудови, обґрунтування та верифікації такої теорії. На початковому етапі шляхом рефлексивного застосування наведеного канону визначався релевантний предметно-дескриптивний та інший

дослідницький апарат. Наукові здобутки попередніх розробок обирались, зважаючи на їх відповідність критеріям онтологічного моделювання. А це означає, що такий матеріал уявляв собою пізнавально повновагомий, гармонійно структурований, оптимально вичерпний, логічно урівноважений, герменевтично когерентний, епістемно релевантний, конструктивно зрозумілий знаннєвий субстрат наукової інформації про явище-об'єкт психологічного дослідження станом на час його здійснення. Виконання онтологічного канону в подальшому забезпечувало конструктивність процесу дослідження й у підсумку формулювання психологічної теорії ігрового моделювання, осердя якої утворює психологічна сигнатури (онтологічна модель) пропонованої тут теорії (див. підрозділ 4.3). Відповідно до онтологічного канону лексикон авторської теорії становить тезаурус як базова форма онтологічної моделі. У формат і простір обстоюваної теоретичної системи тезаурус розлого упросторюється через застосування інших засобів і закономірностей онтологічного моделювання (термін/поняття, атрибут поняття, відношення понять, клас/множина термінів/понять, аксіоми/правила/обмеження понять та їх відношень, екземпляр тощо).

Вузловими психологічними системотвірними концепт-моделями теорії відповідно до онтологічного канону є такі:

зміст психологічної сигнатури (онтологічної моделі) теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності та відповідні пояснення;

уточнена концепція габітусу та опис онтогенетичної психологічної динаміки його формування і розвитку як універсальної матричної психодинамічної структури суб'єкта (підроздл 2.3);

уточнене тривимірне середовище-довкілля видів задач життєдіяльності, виходячи із аспектів невизначеності (підрозділ 2.5);

сформульовані аксіоматичні умови психологічних актів ігрового моделювання (підрозділи 2.5, 4.2 та 4.3);

Особливим аргументом онтологічної канонічності теорії ігрового моделювання є формулювання і задіяння до її змісту топологічного обширу та темпорального діапазону ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта як таксономічних просторів будь-яких його реперезентацій (підрозділи 2.5, 4.2 та 4.3).

Завдяки методологічній орієнтації дослідження на виконання вимог онтологічного канону доведено, що онтологічний статус ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта у ситуаціях невизначеності набувається через формат імплікативного аналізу концептуальних та емпіричних взаємозалежностей явища гри та моделювання. Також обґрунтовано, що перспективи онтологічного моделювання найкраще найкраще реалізуються за умови його розробки як комплексного методу психологічного дослідження об'єктів інтелігібельної реальності (розділ 4).

Феноменологічний канон у змісті психологічної теорії ігрового моделювання втілено у буденність через призму атрибутивності названого моделювання для відповідних різнорівневих теоретичних побудов трьох площин людського повсякдення: індивідуально-психологічного, соціального та суспільно-історичного життєпотоків людини. Теорію ігрового моделювання створено на зразках соціалізації суб'єкта через ігровий зміст і форми життєдіяльності, але не у класичному розумінні підходів вікової та педагогічної психології періоду домінування діяльнісної парадигми, а у сенсі екзистенційного програмного значення явищ гри та моделювання в онтогенезі особистості.

Канонічна основа дослідження закономірностей ігрового моделювання реалізується в оптиці феноменологічного канону як вчинкова модель. Репрезентації індивідуально-психологічної, соціальної та суспільно-історичної ліній життєздійснення особи, які ґрунтуються на явищах гри і моделювання, аналізуються відповідно до логіки і сутності фаз розвитково-функціонального перебігу вчинку. На ресурсах цього підходу уточнено концепцію гри як програми життєдіяльності суб'єкта та ідею про модуси ігрового моделювання – вчинкову екзистенційну гру та ігроїд, котрі є основними феноменальними формами

репрезентацій ігрового моделювання когнітивності суб'єкта в актуальному часопросторі повсякдення.

Особливий аргумент феноменальної канонічності теорії ігрового моделювання становить використання методологічних збігів (ізоморфізмів) як системотвірних атрибутів психологічної сигнатури (онтологічної моделі) цієї теорії. Також показовим є те, що загальний комплекс понять пропонованої теорії складено із чітким дотриманням засновків феноменологічного підходу, що оприявнилося у продуктивному синтезі методологічних й технологічних нормативів онтологічного моделювання та методології функціонального системогенезу (підрозділ 4.3).

Вагомим аргументом на користь онтологічної та феноменологічної канонічності теорії ігрового моделювання та особливістю побудови теоретичної моделі формування, функціонування і розвитку вказаного моделювання суб'єктом власного життєздійснення в умовах невизначеності; організації, здійснення та узагальнення результатів її обґрунтування та верифікації є бінарне застосування логіко-семантичного триплету $\langle S, O, R \rangle$ – елементарної онтологічної абстрактної системи, якою у формальній логіці та царині онтологічного моделювання позначається онтолого-предикативна тріада $\langle \text{Суб'єкт (S)} - \text{Об'єкт (O)} - \text{Відношення/Дія (R)} \rangle$. У чинному дослідженні логіко-семантичний триплет використовується у двох незалежних за процедурою модусах: 1) як герменевтичний засіб і психологічний механізм аналізу складових теоретичної моделі ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності та побудови такої моделі і 2) як базової методологічної структури, що забезпечує реалізацію методу онтологічного моделювання та його верифікацію на загально системному шаблі теоретизування.

Канон екзистенційної активності психологічної сфери людини у дискурсі ігрового моделювання виявляється вже у перших історичних наукових працях, що присвячені явищу гри. Дослідження ігрового моделювання засвідчило доцільність та релевантність побудови відповідної теорії на основі феномену домінування гри як виду провідної діяльності у життєактивності людини, психологічного синтезу

відповідної наукової інформації інших дисциплін з подальшим формулюванням нового психологічного знання. Теоретичне дослідження ігрового моделювання, аналіз емпіричних репрезентацій його різноманітних проявів показують, що явище ігрового моделювання життєдіяльності людини має виразну екзистенційну природу, трансцендентне вкорінення і самотутню структуру. Участь усіх без винятку аспектів ігрового моделювання поширюється на увесь життєвий шлях людини і ковальну динаміку соціальних систем.

Результати обґрунтування відповідності теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності критеріям канонічної психології, уточнення змісту цих критеріїв та обрання їх методологічними засадами репрезентації нового психологічного знання дозволяють продовжувати модернізацію наукового апарату української психології.

Висновки до п'ятого розділу

1. Емпіричний світ ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності формується й відтворюється на ґрунті трансформацій відповідних інтеріоризованих (внутрішніх) ментальних репрезентацій її як суб'єкта повсякдення у діяльнісні (зовнішні) репрезентації екстеріоризації. Водночас лише діяльнісні репрезентації є доступними для емпіричного аналізу актів ігрового моделювання повсякдення особи, набуваючи об'єктивних описових форм та організованостей.

2. Взаємозв'язок внутрішніх та зовнішніх репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності особи в актуальних умовах її екзистенції, культурно-історичний характер такого взаємозв'язку утворюють обширний та різноманітний *епістемний колообіг культурних фактів ігрового моделювання*, котрий діалектично організовується у загальний для людства апейрон відповідних зразків-патернів (моделей). Звичаявим прикладом таких моделей є ігри та ігрові шаблони індивідуальної поведінки різноманітного плану, більшість з яких має розлогу психокультурну історію.

3. 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. 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.

4. Незважаючи на соціальну поширеність стереотипу про домінування у суспільстві конкуренції, про пріоритет егоїстичних способів отримання матеріальних переваг, про презумпцію спекуляцій на подіях, які неможливо передбачити, емпірична реальність характеризується коаліційними (кооперативними) патернами ігрового моделювання взаємодії, тобто керується взірцями продуктивної співпраці, а не конфліктом. Соціальні (економічні, політичні, культурні тощо) стосунки суб'єктів життєдіяльності сутнісно й потенційно є співробітницькими відносинами, у яких 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-зразків зреалізування громадян.

5. Застосування закономірностей ігрового моделювання квітальності 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.

6. Психологічні особливості життєдіяльності сучасного суспільства характеризуються змагальною конкуренцією двох протилежних соціальних тенденцій, глобальних сценаріїв ігрового моделювання прожиття людини, котрі здатні оприявнюватися у ментальних моделях і практикуванні будь-якого суб'єкта. Мовиться про: а) прагнення соціального консенсусу, кооперативної взаємодії та оптимальності суспільного благополуччя через загальні для всіх учасників раціональні комунікативні дії та б) про 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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

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 осереддям 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 ігроформ 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 (мисленнєва, інтелігібельна, системомиследіяльна) та емпірична діяльна 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 повновагомої 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 форми, 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 вчинокового 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

уможливлює 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 суспільно-вагомого, 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, уможливлює 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) мінімаксну 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 інтерсуб'єктної відповідальності за власне і суспільне життя. Кооперативність мети, засобів та дій людської вчинкової активності є вихідною позицією для будь-яких процесів життєдіяльнісності 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 суцшому логіки, комунікативної раціональності, інтерсуб'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 (діяльнісна емпірична репрезентація екстеріоризації). Тому, відповідно до своєї таксономічної організації (від ментальної до діяльнісної), 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 діяльнісних 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 ігрових форм, 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 знаннявий 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 знаннявому 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 організовують 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 життєзреалізування 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'єднувальний 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 когнітивної 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 омані, 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 оприявнення 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 BATNA та критерію оптимальності суспільного добробуту (за В. Парето) у проблематиці продуктивності життєдіяльності особи як суб'єкта.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Авраменко О.М. Психологічні особливості п'ятикласників : монографія. Київ : Рад. Школа, 1958. 46 с.
2. Аймедов К.В. Ігроманія – паралельний світ : монографія. Київ : НДІ соціальної і судової психіатрії та наркології МОЗ України. LAT & K, 2012. 244 с.
3. Академік Роменець: творчість і праці : зб. ст. / упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. Л.О. Шатирко. Київ : Либідь, 2016. 272 с.
4. Аккурт В. Методи маніпулятивного впливу у лінгвістиці. *Науковий вісник ПНПУ ім. К.Д. Ушинського*. 2020. № 30. С 5-23.
5. Анохін П.К. Нариси з фізіології функціональних систем : монографія. М. : "Медицина", 1975. 448 с.
6. Арістотель. Метафізика : монографія. Харків : Фоліо. 2020. 300 с.
7. Арістотель. Твори у 4-х томах. Т. 4. / Пер. з давньогрец.; заг. ред. А. І. Доватура. М.: Думка, 1983. 830 с.
8. Арріан. Тактичне мистецтво : монографія. СПб. : Нестор-Історія, 2010. 286 с.
9. Балл Г. Інтегративно-особистісний підхід у психології: впорядкування головних понять. *Психологія і суспільство*. 2009. № 4. С. 25–53.
10. Балл Г. О. Особистість як індивідуальний модус культури і як інтегративна якість особи. *Горизонти освіти*. 2011. № 3. С. 7-14.
11. Басюк Т. М. Онтологічний інжиніринг : навч. посіб. Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2017. 224 с.
12. Баханов К. О. Модель навчання у грі. *Історія в школі*. 2000. № 10. С. 12-17.
13. Бахтін, М. До філософії вчинку. *Психологія і суспільство*. 2019. №1. С. 5-34.
14. Безгін К.С. Китайські стратагеми в управлінських взаємодіях: нелінійний вплив. *Китайська цивілізація: традиції та сучасність : матеріали*

XIV міжнародної наукової конференції, 5 листопада 2020 р. Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2020. С. 305-309.

15. Беллер, М. Сприйняття, образ, імагологія. *Літературна компаративістика*. Випуск IV: Імагологічний аспект сучасної компаративістики: стратегії та парадигми. Частина II. 376-381. 2011.

16. Берн Е. Ігри, у які грають люди : монографія. Харків : ПРАТ “Харківська книжкова фабрика “Глобус”, 2017. 255 с.

17. Біблія або Книги Святого Письма Старого і Нового Заповіту Із мови давньоєврейської й грецької на українську наново перекладена Іваном Огієнко. 1988. 1528 с.

18. Біла, І.М. Психологія дитячої творчості : монографія. Київ : Фенікс. 2014. 200 с.

19. Білик Я. М. Філософія гри в Іммануїла Канта і Фрідріха Шіллера. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*. Вип. 2 (88), 2020. С. 157- 165. DOI 10.35433/Philosophical Sciences.2(88).2020.157-165

20. Богачов А.Л. Онтологія розуміння (філософська герменевтика) : підручник. Київ : КНУ імені Тараса Шевченка. 2021. 320 с.

21. Бодріяр, Ж. Фатальні стратегії : монографія. Львів : «Кальварія», 2010. 189 с.

22. Бойченко І.В. Гра, закони і історія у Хейзинги. *Суспільні закони та їх дія*. Бойченко І.В., Куценко В.І., Табачковський В.Г. Київ : Наукова думка, 1995. С. 187-199.

23. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Методика та організація наукових досліджень із психології : навч. пос. Київ : Центр учбової літератури, 2008. 360 с.

24. Вавринюк Т. І. Проблема співвідношення мови і буття у філософії Людвіга Вітгенштейна. *Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету. Філологічні студії*. Кривий Ріг : КДПУ, 2008. №2. С. 10-15.

25. Вакуленко М. О. Українська термінологія: комплексний лінгвістичний аналіз : монографія. Івано-Франківськ : Фоліант, 2015. 361 с.
26. Валлон А. Психічний розвиток дитини : монографія. М.: Просвітництво, 1967. 196 с.
27. Велика українська енциклопедія : словник. Київ : Державна наукова установа «Енциклопедичне видавництво», 2015. 1408 с.
28. Великий тлумачний словник української мови. Уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.
29. Виготський Л. С. Історичне значення психологічної кризи. Методологічне дослідження. *Психологія і суспільство*. 2023. №1. С. 6-94.
30. Військово-промисловий кур'єр (ВПК). Асоціація військово-промислових компаній. 2016. № 9.
31. Вітгенштайн Л. Tractatus logico-philosophicus. Філософські дослідження : монографія. Пер. з нім. Є. Попович. Київ : Основи, 1995. 311с.
32. Воронова Г.В. Життєдіяльність людини як соціально-філософська проблема : монографія. Запоріжжя : Просвіта. 2007. 204 с.
33. ВПЗ.0. Військовий Посібник 3.0 Операції. Київ : Генеральний Штаб Збройних Сил України, 2016.
34. Вступ до загальної психології : програмний довідник. Укладач Л. К. Велитченко. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович, 2009. 357 с.
35. Габермас Ю. Філософський дискурс Модерну : монографія. Пер. з нім. та комент. В.М. Купліна. Київ : Четверта хвиля, 2001. 424 с.
36. Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Т. І. : Герменевтика І : Основи філософської герменевтики. Пер. з нім. О. Мокровольський. Київ : Юніверс, 2000. 464 с.
37. Гайдеггер М. Час і буття. Статті та виступи. Пер. з нім. М. : Республіка. 1993. 447 с.
38. Газман О.С. Проблема формування особистості школяра у грі. *Педагогіка та психологія гри*. Новосибірськ : НДПІ, 1985. С. 14-27.

39. Галян О. Апробовані моделі розвитку суб'єктності особистості учнів як емпірична верифікація результативності гуманітарно-орієнтованого освітнього середовища. *Молодь і ринок*. № 12. 2018. С. 12-18.
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2018_12_4

40. Гарбар І.О. Вербальні маркери сугестії в сучасному американському юридичному трилері : дис.. канд. філолог. наук : 10.02.04 – германські мови. Київ – Запоріжжя, 2019. 249 с.

41. Гегель. Праці різних років. У двох томах. Т. 2. Упоряд., загальна ред. А.В. Гулиги. М., «Думка», 1971. 630 с.

42. Гегель. Твори. Том V. Наука логіки. Академія наук СРСР. М : Інститут філософії. Державне соціально-економічне видавництво. 1937, 520 с.

43. Гейзенберг В. Фізика та філософія. Частина та ціле : монографія. Пер. з ним. М. : Наука. Гол. ред. фіз.-мат. літ., 1989. 400 с.

44. Гейзінга Й. *Homo Ludens* : монографія. Пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.

45. Гейко С.М. Філософський аналіз місця іронії в культурологічних структурах: зв'язок іронії з карнавалом, грою, символом та цинізмом. *Вісник Дніпропетровського університету*, № 9/2. Том 20. 2012. С. 54-59.

46. Герчанівська П.Е. Культурологія : термінологічний словник. Київ : Національна академія кадрів культури і мистецтв, 2015. 439 с.

47. Голіков О. С. Фабрикація порядку. Знання в конституюванні соціального : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2018. 592 с.

48. Горностай П. П. Психологія рольової самореалізації особистості : дис. д-ра психол. наук : 19.00.05. Київ, 2009. 429 с.

49. Грайс Г.П. Логіка та мовленнєве спілкування. *Нове у зарубіжній лінгвістиці*. Вип.16. Лінгвістична прагматика. М. : Прогрес, 1985. С. 217-237.

50. Губерський Л. В. Київська світоглядно-гносеологічна школа другої половини ХХ століття : монографія. Київ, 2019. 240 с.

51. Гусельцева М.С. Культурно-аналітичний підхід до вивчення еволюції психологічного знання. : дис. д-ра психол. наук : 19.00.01. М. 2015. 459 с.

52. Гура Т. Є. Активізація професійної миследіяльності майбутніх психологів засобами ігрового моделювання. *Наука і освіта*. 2010. №10. С. 168-172.
53. Давидов В. В. Теорія розвиваючого навчання : монографія. М. : ІНТОР, 1996. 544 с.
54. Денисенко В.А. Базові підходи у ігровому моделюванні процесу взаємодії при управлінні спільним ресурсом. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*. 2013. №18, С. 126-131.
55. Дерріда Ж. Структура, знак і гра в дискурсі гуманітарних на-ук. *Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст.* За ред. М. Зубрицької. Львів : Літопис, 1996. С. 457-477.
56. Дерида Ж. Письмо та відмінність. Пер. з фр. В. Шовкун; Наук. ред. пер. О. Шевченко. Київ : Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 602 с.
57. Довгань, Н.О. Психологія соціокультурної взаємодії поколінь : монографія. Київ : Талком. 2020. 539 с.
58. Драгомиров М.І. Вибрані праці. Питання виховання та навчання військ. Військове вид. 1956. 686 с.
59. Енциклопедичний словник з державного управління. За ред. Ю. В. Ковбасюка та ін. Київ : НАДУ, 2010. 820 с.
60. Енциклопедія освіти. Акад. пед.. наук України ; головний редактор В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
61. Єрмоленко А.М. Комунікативна практична філософія : підручник. Київ : Лібра, 1999. 488 с.
62. Жовтянська В.В. Психологічний функціоналізм функціонування метафори. *Психологія і суспільство*. 2009. №3. С. 81-90.
63. Жовтянська В.В. Психологія репрезентацій дійсності : дис. д-ра психол. наук : 19.00.01. Київ, 2021. 397 с.
64. Загальна психологія в основних категоріях і поняттях. Редакція О.Я. Чебикіна. Одеса : видавець Букаєв В.В. 2011. 535 с.

65. Загнітко А.П. Сучасні лінгвістичні теорії : монографія. Вид. 2-ге, випр. і доп. Донецьк : ДонНУ, 2007. 219 с.
66. Загнітко Анатолій. Словник сучасної лінгвістики : поняття і терміни. Т. 3. Донецьк : ДонНУ. 2012. 426 с.
67. Зайцева А.В., Козир А.В. Онтопсихологічні аспекти художньої комунікації в контексті парадигмальних змін у системі сучасної мистецької освіти. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. Випуск 2 (127). Серія: Педагогіка. Одеса, 2019. С. 47-52. DOI: <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2019-2-7>
68. Засєкіна Л.І. Структурно-функціональна організація інтелекту особистості : дис. д-ра психол. наук : 19.00.01. Острого, 2006. 396 с.
69. Звіт за результатами першого в Україні національного дослідження у сфері ігрової залежності. Київ. Інститут психіатрії, судово-психіатричної експертизи та моніторингу наркотиків Міністерства охорони здоров'я України. SocioInform. 2023. 149 с.
70. Зенгер Х. Повне зібрання 36 знаменитих китайських стратагем в одному томі : монографія. М.: Видавництво "Е", 2018. 1040 с.
71. Зірка В.В. Мовна парадигма маніпулятивної гри у рекламі : дис. д-ра філол. наук. Дніпропетровськ, 2005. 311 с.
72. Золотар О.О. Інформаційна безпека людини: теорія і практика : монографія. Київ : ТОВ “Видавничий дім “АртЕк”, 2018. 446 с.
73. Іванова, Н. В. Духовно-онтологічні стратегії мислення: соціально-філософський аналіз : автореф. дис. д-ра філос. наук : 09.00.03. Одеса, 2017. 40 с.
74. Йонас Г. Принцип відповідальності. У пошуках етики для технологічної цивілізації : монографія. Пер. з нім. Київ : Лібра, 2001. 400 с.
75. Калмикова Л. О. Діяльнісна психолінгвістика Л. С. Виготського. *Збірник наукових праць Переяслав-Хмельницького державного педагогічного університету ім. Григорія Сковороди. Психолінгвістика*. Переяслав-Хмельницький : ПП “СКД”, 2012. Вип. 9. С. 62-69.

76. Каргіна Н. В. Ресурси та чинники психологічного благополуччя особистості : дис. канд. психол. наук : 19.00.01. Одеса, 2018. 270 с.

77. Карівець І. В. Повсякдення у просторі соціально-філософської рефлексії: теорії, елементи та принципи дослідження. дис. д-ра філос. наук : 09.00.03. Львів, 2015. 409 с.

78. Карпенко З. С. Аксіопсихологічні джерела методу моделювання у психології особистості. *Психологія і суспільство*. 2009. № 4. С. 138-144.

79. Квайн Вілард ван Орман. Дві догми емпіризму. *Sententiae*. Вінниця, 2015. № 2 (XXXIII). С. 9-26.

80. Кейнс Дж. М. Загальна теорія зайнятості, відсотка та грошей : монографія. Петрозаводськ : Петроком, 1993. 306 с.

81. Ковальчук З. Я. Історія психології : курс лекцій. Частина 2. Львів: ЛьвДУВС, 2013. 344 с.

82. Козачинська В. В. Суб'єктивність: розмикання гетерогенних обширів (філософсько-антропологічний вимір) : монографія. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2016. 334 с.

83. Козелецький Ю. Психологічна теорія рішень : монографія. М. : Прогрес. 1979. 504 с.

84. Кокун О.М. Психофізіологія : навчальний посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2006. 184 с.

85. Комаха Л.Г. Логічні засади аргументації у філософському знанні : монографія. Київ : Центр учбової літератури, 2015. 360 с.

86. Комп'ютерне моделювання пізнавальних завдань для формування компетентностей учнів з природничо-математичних предметів : монографія. В. Ю. Биков, С. Г. Литвинова, О. Ю. Буров, О. В. Слободяник, О. П. Пінчук, О. М. Соколюк, Н. П. Дементієвська, О. О. Гриб'юк, Ю. М. Богачков, П. С. Ухань. За наук. ред. С. Г. Литвинової. Київ : Педагогічна думка. 2020. 214 с.

87. Конверський А. Є. Логіка (традиційна та сучасна) : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Центр учбової літератури, 2008. 536 с.

88. Кондрашова Л. В. Вища педагогічна школа та Болонський процес: реалії та перспективи : монографія. Кривий Ріг : КДПУ, 2007. 474 с.
89. Корабльова Н. С. Багатомірність рольової реальності: соціально-філософський аналіз. дис. д-ра філос. наук : 09.00.03. Харків, 2000. 426 с.
90. Корнілова Т.В. Психологія невизначеності: єдність інтелектуально-особистісного регулювання рішень та виборів. [Електронний ресурс]: http://www.cognitivepsy.ru/Pubs/2013_Uncertainty_Kornilova.pdf
91. Короткий Оксфордський політичний словник. За ред. Макліна І., Макмілана А. Пер. з англ. В. Сидоров, Д. Тарашук. Київ : Основи. 2006. 789 с.
92. Кримський С. Про софійність, правду, смисли людського буття: Збірник наук.-публ. і філос. статей. Київ : ІФНАНУ, 2010. 462 с.
93. Крушевський А. В. Теорія ігор : підручник. Київ : Вища школа. 1977. 216 с.
94. Кутуза Н. В. Комунікативна сугестія в рекламному дискурсі: психолінгвістичний аспект : монографія. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2018. 736 с.
95. Ловка, О. В., Борисенко, Л. Л., Колесніченко Л. А., Музичко, Л. В. Тімакова А. В., Лавриненко, Д. Г. Загальна психологія. Теоретико-методологічні основи науки. К.: КНЕУ. 2019. 392 с.
96. Лотман Ю. М. Тези до проблеми “Мистецтво у ряді моделюючих систем”. Праці по знаковим системам. Тарту, 1967. Т. 3. С. 136-145.
97. Ляпина Г.А. Гра як засіб активізації навчально-виховного процесу : посібник. Алма-Ата : Мектеп, 1978. 65 с.
98. Майстров Л.Є. Розвиток концепції ймовірності : монографія. М. : Наука, 1980. 270 с.
99. Макаренко А.С. Гра. Твори в семи томах. Київ : Рад. школа, 1954. Т.4.
100. Маркузе, Г. Структура інстинктів і суспільство: Філософське дослідження вчення Зигмунда Фрейда : монографія. Пер. О. Юдін. Київ : Ніка-Центр, 2010. 248 с.

101. Мельник О.А. Формування предметної області психологічної науки. Становлення психологічної думки в Україні: провідні ідеї та історія розвитку. Сердюк, Л. З. . Рождественський, Ю.Т. & Турбан, В. В. (Ред.). Київ, Кіровоград : Імекс-ЛТД. 2014. С. 144-162.

102. Мисник О. П. Роль Вільфредо Парето в розвитку теорії суспільного добробуту. *Економіка і управління бізнесом*. 2022. Т. 13, № 4. С. 96-109.

103. Молоді Уельсу платитимуть по \$2000 на місяць, щоб підготувати до дорослого життя. URL: <https://zn.ua/ECONOMICS/18-19-letnim-zhiteljam-uelsa-budut-platit-po-2000-v-mesjats-htoby-podhotovit-ko-vzrosloj-zhizni.html>

104. Моляко, В.О. Проблеми розумової діяльності в ускладнених умовах. *Функціонування творчого мислення в інформаційно- віртуальному просторі суб'єкта*. В. О. Моляко, (Ред.), Ю. А. Гулько, Н. А. Ваганова та ін. Київ – Львів : Видавець Вікторія Кундельська. 2021. С. 7–46.

105. Москаленко В.В. Соціалізація особистості : монографія. Київ : Фенікс. 2013. 540 с.

106. Москалець В.П. Психологія гри та ігрового змісту інших видів діяльності. *Психологія і суспільство*. 2020. №2. С. 71-88. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.02.071>

107. Москалець В.П. Функціонування і розвиток свідомої здатності у спілкуванні, грі, художній діяльності. *Психологія і суспільство*. 2021. №1. С. 117-131. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2021.01.117>

108. Мудраченко, Т.Б. Сугестія як засіб мовленнєвого впливу. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія «Філологічна». Випуск 56. С. 211-214.

109. М'ясоїд, П.А. Психологічне пізнання : історія, логіка, психологія : монографія. Київ : Либідь. 2016. 560 с.

110. Леонтьєв О.М. Психологічні засади дошкільної гри. *Радянська педагогіка*. 1944. № 8-9. С. 37-47.

111. Нісаноглу Н. Г., Мунтян С. Г. Маніпулятивна стратегія як стратегія дискурсивної реалізації концепту консенсус в англomовному публіцистичному

дискурсі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. С. 144-128. DOI <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-2/25>

112. Олефір В.О. Психологія саморегуляції суб'єкта діяльності : дис. д-ра психол. наук : 19.00.01. Харків. 2016. 428 с.

113. Онтологічний аналіз у Web : монографія / Рогушина Ю. В., Гладун А. Я., Осадчий В. В., Прийма С. М. Мелітополь : МДПУ ім. Богдана Хмельницького, 2015. 407 с.

114. Осадчук Р. І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи. *Педагогіка і психологія*. 1996. № 4. С.102-110.

115. Основи психології : підручник. За заг. ред. О.В. Киричука, В.А. Роменця. 4-те вид., стереотип. Київ : Либідь, 1999. 632 с.

116. Панок, В.Г., Рудь, Г.В. Психологія життєвого шляху особистості : монографія. Київ : Ніка-Центр. 2006. 280 с.

117. Палагін, А.В. Онтологічні методи та засоби обробки предметних знань : монографія / А.В. Палагін, С.Л. Кривий, Н.Г. Петренко. Луганськ : видавництво ВНУ ім. В. Даля. 2012. 324 с.

118. Парахонський Б. О., Яворська Г. М. Онтологія війни і миру: безпека, стратегія, смисл : монографія. Київ : НІСД, 2019. 560 с.

119. Петрушенко, В.Л. Психологічна онтологія : монографія. Львів : Новий Світ-2000. 2024. 116 с.

120. Платонов К.К. Короткий словник психологічних систем понять. 2-ге вид. М. : Вища школа. 1984. 174 с.

121. Поліщук В. М. Вікова і педагогічна психологія : навчальний посібник. Суми : Університетська книга, 2019. 352 с.

122. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. Посібник. Київ : Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.

123. Прилюк Ю.Д. Спілкування і суспільні закони. *Суспільні закони та їх дія*. Бойченко І.В., Куценко В.І., Табачковський В.Г. та ін. Київ : Наукова думка, 1995. С. 99-114.

124. Проблеми психологічної герменевтики. Зарецька, О.А., Титаренко Т.М.

Чепелєва, Н.В. (Ред.). Київ : Видавництво Національного педагогічного університету ім. Н.П. Драгоманова. 2009. 382 с.

125. ПРООН виступає за запровадження тимчасового базового доходу для найбільш вразливих людей у світі для сповільнення зростання випадків COVID-19. 2020. 26 лип. URL: <https://hgi.org.ua/article.php?id=1722>

126. Психологічна енциклопедія. Авт.-упорядник О. М. Степанов. Київ : «Академвидав», 2006. 424 с.

127. Психологічний словник. За ред. В.В. Давидова, О.В. Запорожця, Б.Ф. Ломова та ін.. М. : НДІ загальної та педагогічної психології АПН СРСР. Педагогіка, 1983. 448 с.

128. Психологічне забезпечення прогнозування соціальних процесів : монографія / О. Суший (наук. ред.) ; авт. кол.: Т. Данилова, В. Жовтянська, О. Кухарук, О. Малхазов, О. Суший. Кропивницький : Імекс-ЛТД , 2023. 171 с.

129. Психологічні практики конструювання життя в умовах постмодерної соціальності : колективна монографія / Т. М. Титаренко, О. М. Кочубейник, К. О. Черемних ; Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. Київ : Міленіум. 2014. 206 с.

130. Психологія вчинку: шляхи творчості В.А. Роменця: зб. ст. Упоряд. П.А. М'ясоїд; відп. ред. А.В. Фурман. Київ : Либідь, 2012. 296 с.

131. Психологія життєвої кризи. Відп. ред. Т.М.Титаренко. Київ : Агропромвидав України, 1998. 348 с.

132. Пушкар О.П. Мовна гра в художній прозі Сергія Довлатова : дис. канд. філол. наук. Харків, 2018. 227 с.

133. Рассел Б. Історія західної філософії : монографія. Пер. з англ. Ю. Лісняка, П. Таращука, Київ : Основи, 1995. 759 с.

134. Роменець В.А. Вчинок і постання канонічної психології. *Людина. Суб'єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії*. За ред. В.О. Татенка. Київ : Либідь, 2006. С. 11-36.

135. Роменець В. А., Маноха І. П. Історія психології ХХ століття: навч. посібник. Київ : Либідь. 1998. 992 с

136. Роменець В.А. Історія психології : монографія. Київ : Вища школа, 1978. 440 с.
137. Роменець, В.А. Психологія вчинку. Балл, Г.О., Татенко В.О., Фурман А.В. (ред.). Київ : Либідь. 2012. С. 10-34.
138. Роменець В.А. Психологія творчості: навч. посібник. Київ : Либідь, 2004. 288 с.
139. Рубінштейн С.Л. Основи загальної психології : монографія. М. : Учпедгиз, 1946. 704 с.
140. Руденко Н. В. Сугестія як засіб формування громадської думки в сучасних англomовних інтернет-виданнях: інформаційно-комунікаційні стратегії та способи їх реалізації : дис. на здобуття наукового ступеня доктора філософії в галузі журналістики, 061 – «Журналістика». Суми, 2022. 235 с.
142. Сабадуха В. О. Метафізика суспільного та особистісного буття : монографія. Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2019. 647 с.
143. Савченко О. В. Психологія рефлексивної компетентності особистості : дис.. д-ра психол. наук : 19.00.01. Луцьк. 2016. 658 с.
144. Савчин М. В.. Василенко Л. П. Вікова психологія: навчальний посібник. Київ : Академ. видав., 2005. 360 с.
145. Сафонік Л. Буттєвість сенсу людського життя : монографія. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2016. 350 с.
146. Сахарук, І.В. Стратегії й тактики сугестії в сучасному українському медійному дискурсі. *Вісник Донецького національного університету*, Серія Б: Гуманітарні науки. Вип. 1-2, 2014. С. 216-222.
147. Свідоме і несвідоме у груповій взаємодії : колективна монографія. П. П. Горностай, О. Л. Коробанова, О. Т. Плетка, Г. В. Циганенко, Л. Г. Чорна] ; за наук. ред. П. П. Горностая ; Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. Кропивницький : Імекс-ЛТД. 2018. 244 с.
148. Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : підручник. Полтава : Довкілля-К, 2008. 711 с.

149. Селіванова О.О. Когнітивно-ономасіологічне підґрунтя концептуального моделювання. *Концепти і контрасти*. Під ред. Н. В. Петлюченко, С. І. Потапенко та ін. Одеса : «Гельветика». 2017. С. 21-29.
150. Семіотичний аналіз явищ культури : монографія. Київ : Інститут філософії імені Г.С. Сковороди НАН України, 2021. 396 с.
151. Сент-Екзюпері А. Планета людей. Київ : Молодь. 1986. 176 с.
152. Сервіс SEO-аналізу тексту. URL: <https://advego.com/text/seo/>.
153. Сергєєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В. Вікова психологія. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 376 с.
154. Синиця А. С. Прагматико-когнітивна інтерпретація сучасної аналітичної філософії : дис. д-ра філос. наук : 09.00.05. Львів, 2018. 453 с.
155. Синхронно-порівняльний аналіз мов різних систем. Під. ред Е.А. Макаєва. Наука. 1971. 280 с.
156. Система сучасних методологій : хрестоматія у 5-ти томах. Упорядн., відпов. ред., перекл. А.В. Фурман. Тернопіль: ЗУНУ, 2021. Т. 4. 400 с.
157. Сігов К. Б. Людина поза грою та Людина, яка грає. *Філософська та соціологічна думка*. Київ, 1990. № 4. С. 28-44.
158. Слово про вченого: Баханов Костянтин Олексійович. Бердянськ : БДПУ, 2020. 76 с.
159. Соціально-психологічні засади становлення екологічно орієнтованого способу життя особистості : Монографія. Ю. Швалб, О. Вернік, О. Вовчик-Блакитна, О. Рудоміно-Дусятська та ін.; за ред. Ю. Швалба. Київ : Педагогічна думка, 2015. 216 с.
160. Столяренко О. Б. Психологія особистості : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 280 с.
161. Стратегічні комунікації в умовах гібридної війни: погляд від волонтера до науковця : колективна монографія. В. Азарова та ін.; за заг. ред. Л. Компанцевої. Київ : НА СБУ, 2021. 500 с.

162. Стяглик Н. І. Нестандартні форми навчання і їх вплив на якість навчального процесу в школі : автореф. дис. канд. пед. наук : 13.00.01 "Теорія та історія педагогіки". Київ. 1994. 24 с.

163. Сугестивні технології маніпулятивного впливу: навч. посіб. В.М. Петрик, М.М. Присяжнюк Л.Ф. Компанцева, О.Д. Бойко, В.В. Остроухов. Заг ред. Є. Д. Скулиша. Київ : ВІПОЛ, 2011. 248 с.

164. Сунь-цзи. Мистецтво війни. Видавництво Старого Лева. Львів. 2016. 111 с.

165. Сухомлинський В.О. Вибрані твори в п'яти томах. Київ : Рад. школа, 1977. Т.3. 670 с.

166. Сучасна українська мова. Під ред. О.Д. Пономарів. 2005. Київ : Либідь. 488 с.

167. Схіммельпеннінк ван дер Ойє Д. Невідомий Пржевальський. *Аріаварта*. 1997. № 1. С. 207-226.

168. Схіммельпеннінк ван дер Ойє Д. Агенти Імперії? Російське географічне товариство і Велика Гра. *Геополітичні аспекти вивчення Центральної Азії*. С. 383-392.

169. Тертуліан. Вибрані твори: Пер. з лат., заг. ред. і сост. А.А. Столярова. М. : "Прогрес", "Культура", 1994. 448 с.

170. Титаренко Т.М. Психологічні практики конструювання життя в умовах постмодерної соціальності : монографія. Т.М. Титаренко, О.М. Кочубейник, К.О. Черемних. Київ : Міленіум, 2014. 206 с.

171. Тлумачний словник української мови: Понад 12 500 статей (близько 40 000 слів). За ред. д-ра філологічних наук, проф. В. С. Калашника. Харків : Прапор. 2002. 992 с.

172. Токарева Н. М. Моделювання особистісних конструктів підлітків у вимірах освітнього простору. Кривий Ріг : Тов ВВП "Інтерсервіс". 2015. 446 с.

173. Токарева Н. М. Основи вікової психології. Кривий Ріг : Тов ВВП "Інтерсервіс". 2013. 283 с.

174. Токарева Н. М. Шамне А. В. Вікова та педагогічна психологія : навчальний посібник. Київ, 2017. 548 с.
175. Узнадзе Д. Н. Психологічні дослідження : монографія. М. : Наука, 1966. 450 с.
176. Універсальний базовий дохід: сутність, сподівання та ризики. URL: <https://niss.gov.ua/news/komentari-ekspertiv/universalnyy-bazovyuy-dokhid-sutnist-spodivannya-ta-ryzyky>
177. Усова О. П. Роль гри у вихованні дітей. Під ред. О. В. Запорожця. М. : Просвітництво, 1976. 96 с.
178. Фабрі К. Е. Ігри тварин та ігри дітей (порівняльно-психологічні аспекти). *Питання психології*. 1982. № 3. С. 26-34.
179. Фейгенберг І.М. Спогади. *Незалежний психіатричний журнал*. 2009. №2. С. 85-92.
180. Філософія: підручник. В.С. Бліхар, М.М. Цимбалюк, Н.В. Гайворонюк, В.В. Левкулич, Б.Б. Шандра, В.Ю. Свищо. Ужгород : Вид-во УжНУ «Говерла», 2021. 440 с.
181. Філософський енциклопедичний словник: довідкове видання. Під кол. ред. Київ : “Абрис”, 2002. 742 с.
182. Фінк Е. Основні феномени людського буття. Проблема людини у західній філософії: Переклад, упоряд. та післясл. П.С. Гуревича; заг. ред. Ю. Н. Попова. М. : Прогрес, 1988. С. 357-401.
183. Флоренський П.А. У вододілів думки // Імена. Харків; Фоліо. 1998. 441с.
184. Фрейермут, Г. С. Ігри. Геймдизайн. Дослідження ігор : монографія. Харків : Гуманітарний центр. 2021. 250 с.
185. Фромм Е. Втеча від свободи : монографія. Перекл. з англ. М. Яковлева. Харків : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2019. 288 с.
186. Фурман А.А. Психологія смисложиттєвого розвитку особистості : монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2017. 508 с.

187. Фурман А.В. Ідея і зміст професійного методологування : монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2016. 378 с.
188. Фурман А.В. Метатеоретична реконструкція предметного поля канонічної психології. *Психологія особистості*. 2019. № 1. С. 5-21. <https://doi.org/10.15330/ps.10.1.5-21>
189. Фурман А.В. Методологічна оптика як інструмент мислевчинення. *Психологія і суспільство*. Тернопіль, 2022. № 2. С. 6-48.
190. Фурман А.В. Методологія як сфера науки, миследіяльності, методологування. Методологія та психологія гуманітарного пізнання : колективна монографія. С.К. Шандрук, С.К., Ревасевич, І.С., Фурман, А.В. (Ред.). Тернопіль: ТНЕУ. 2019. С. 6-235.
191. Фурман, А.В. Методологічна схема відновлення предметного поля канонічної психології. *Вітакультурний млин*. 2019. Випуск 21. С. 4-27.
192. Фурман А.В. Теоретична модель гри як учинення. *Наука і освіта*. 2014. №5. С. 95-104.
193. Фурман А.В. Навчальна проблемна ситуація як об'єкт психологічного пізнання. *Психологія і суспільство*. 2007. №1. С. 9-80.
194. Фурман А.В. Проблемні ситуації в навчанні : монографія. Київ : Рад. школа, 1991. 191 с.
195. Фурман А.В. Теорія навчальних проблемних ситуацій: психолого-дидактичний аспект : монографія. Тернопіль : Астон, 2007. 164 с.
196. Фурман А.В., Шандрук С. К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі : [монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2014. 272 с.
197. Фурман А.В., Шандрук С. К. Сутність гри як учинення : монографія. Тернопіль : ТНЕУ. 2014. 120 с.
198. Енциклопедія освіти. Гол. ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
199. Чорний В.С. Військова організація України : становлення та перспективи розвитку : монографія. Ніжин : ТОВ Вид. «Аспект-Поліграф», 2009. 368 с.

200. Швалб Ю.М. Психологічна структура складних життєвих обставин. *Особистість як суб'єкт подолання кризових ситуацій: психологічна теорія і практика*. За ред. С. Д. Максименка, С. Б. Кузікової, В. Л. Зливкова. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2017. С. 20-39.
201. Шенгерій Л. М. Логіка та раціональність: аналітика взаємозв'язку : дис. д-ра філос. наук : 09.00.06. Київ, 2009. 401 с.
202. Шмаков С.А. Ігри учнів – феномен культури : монографія. М. : Нова школа, 1994. 240 с.
203. Шубович С.О. Лекції з курсу “Теорія гри в архітектурі”. Харків: ХНАМГ, 2009. 111 с.
204. Щедровицький Г. Організаційно-діяльнісна гра як нова форма організації та метод розвитку колективної мислє діяльності. *Психологія і суспільство*. 2006. №3. С. 58-69.
205. Щедровицький Г. П. Організаційно-діяльнісна гра. Збірник текстів. Архів Г. П. Щедровицького. Т9. (1). М. : Спадок ММК, 2004. 288 с.
206. Щедровицький Г. П. Організаційно-діяльнісна гра. Збірник текстів. Архів Г. П. Щедровицького. Т9. (2). М. : Спадок ММК, 2005. 320 с.
207. Щедровицький Г. П. Проблеми методології системного дослідження : монографія. М. : Знання, 1964. 48 с.
208. Юнг К.-Г. Психологічні типи : монографія. СПб. : Ювента, 1995. 716 с.
209. Aarseth, E. & Calleja, G. The Word Game: The ontology of an indefinable object. 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), June 22-25, 2015, Pacific Grove, CA, USA.
210. A History of Modern Psychology, Ninth Edition. Duane P. Schultz, Sydney Ellen Schultz Thomson Learning, Inc. 2008. 561 p.
211. AJP-01(B). ALLIED JOINT DOCTRINE is a NATO UNCLASSIFIED publication. The agreement of nations to use this publication is recorded in STANAG 2437.

212. Altshuler, J., & Ruble, D.N. (1989). Developmental changes in children's awareness of strategies for coping with uncontrollable stress. *Child Development*, 60, pp. 1337-1349.

213. Ambrasat, J., von Scheve, C., Schauenburg, G., Conrad, M., & Schröder, T. (2016). Unpacking the habitus: Meaning making across lifestyles. *Sociological Forum*, Volume 31, (4/2016)

214. Amos C. Fox & Andrew J. Rossow, Making Sense of Russian Hybrid Warfare: A Brief Assessment of the Russo–Ukrainian War, The Institute of Land Warfare, Association of The United States Army, Land Warfare Paper No. 112, March 2017, 23 p.

215. Andriienko, Olena. Protecting Mental Health in the Epoch of Virtualization. *European Journal of Interdisciplinary Studies* 11 (1), pp. 29–45. DOI: <http://doi.org/10.24818/ejis.2019.03>

216. APA dictionary of psychology. Edited by Gary R. VandenBos. 1st ed. 1024 p.

217. Bandura, A. Toward a Psychology of Human Agency. *Perspectives on Psychological Science*. Volume 1. Issue 2. June, 2006. Pp. 164–180.

218. Barry Smith. The Basic Tools of Formal Ontology. *Formal Ontology in Information Systems*. 1998, P. 19-28.

219. Barroso, Paulo M. Hyperreality and virtual worlds: when the virtual is real, *Sphera Publica*, 2019. №2 (19). P. 36-58.

220. Barroso, Paulo M. From reality to the hyperreality of simulation. *Linguagem e Tecnologia*. v.15. 2022. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.37426

221. Bartlett, F. The Mind at Work and Play. London. George Allen & Unwin Ltd. 1951. 143 p.

222. Baudrillard, Jean. Fatal theories. *International Library of Sociology*. Routledge; 1st edition. 2008. 208 p.

223. Baudrillard, Jean. The System of Objects. Verso. London. New York. 1996. 205 p.

224. Baudrillard, Jean. Simulacra and simulation. Galilee. 1981. 164 p.

225. Bauman, Z. Liquid Modernity. Malden. Polity Press. 2000. 228 p.
226. Beck, U. World at Risk. Cambridge: Polity Press, 2009. 269 p.
227. Bernstein, W. The Intelligent Asset Allocator: How to Build Your Portfolio to Maximize Returns and Minimize Risk. McGraw Hill Professional. 224 p.
228. Bogost, Ian. Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England. 2007. 450 p.
229. Bogost, I. Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism. Cambridge, MA: MIT Press. 2006. 243 p.
230. Bonanno, G. Game Theory. 2nd Edition. 2018. 592 p.
231. Bonin, P. Mental lexicon: Some words to talk about words. New York: Nova Science Publishers. 2004. 241 p.
232. Bourdieu, P. Sociologie générale : Cours au Collège de France (1981-1983), vol. 1, Paris, Éditions du Seuil/Raisons d'agir, coll. «Cours et travaux », 2015, 730 p.
233. Buckingham, D. & Scanlon, M. That is edutainment: media, pedagogy and the market place. Paper presented to the International Forum of Researchers on Young People and the Media, Sydney. 2000.
234. Caillois, R. Man, Play and Games. University of Illinois Press. Urbana and. Chicago. 2001. 208 p.
235. Casino gaming: Risks through recovery. URL: <https://kpmg.com/kpmg-us/content/dam/kpmg/pdf/2022/casino-gaming.pdf>
236. Castellano-Tejedor, C., Cencerrado, A. Gamification for Mental Health and Health Psychology: Insights at the First Quarter Mark of the 21st Century. Int. J. Environ. Res. Public Health 2024, 21, 990. [https:// doi.org/10.3390/ijerph21080990](https://doi.org/10.3390/ijerph21080990)
237. Cheng, C., Chau C. Gamification-based intervention for enhancing team effectiveness and coping flexibility: Randomized controlled trial. Front. Psychiatry 13:941252. 2022. doi: 10.3389/fpsyt.2022.941252
238. Corea, C. & Delfmann, P. Detecting Compliance with Business Rules in Ontology-Based Process Modeling, in Leimeister, J.M.; Brenner, W. (Hrsg.). 2017.

Proceedings der 13. Internationalen Tagung Wirtschaftsinformatik (WI 2017), St. Gallen, Pp. 226–240.

239. Costa C., Burk C., & Murphy M. Capturing habitus: theory, method and reflexivity. *International Journal of Research & Method in Education*. 2018, January. Pp. 1–32. DOI:10.1080/1743727X.2017.1420771.

240. Czerska, I. Gamification in Health Promotion in the Context of Creating the Concept of Health 2.0 - A Comparative Analysis of Selected Health Mobile Applications. *European Research Studies Journal* Volume XXVII, Issue 4, 2024. Pp. 985–1007.

241. De Vary, Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning / Sh. De Vary // For Educators, Trainers and Leaders. № 3. Boston : Information Age Publishing, 2008. Pp. 35–44.

242. Dixit Avinash Skeath, Susan, Reiley David. Games of Strategy. Fourth Edition. W. W. Norton & Company, Inc. 2015. 732 p.

243. Di Blasi, M., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions* 8(1), pp. 25–34 (2019) DOI: 10.1556/2006.8.2019.02

244. Dobre, G.C., Gillies, M. & Xueni, P. Immersive machine learning for social attitude detection in virtual reality narrative games. *Virtual Reality*. Volume 26, 2022. Pp. 1519–1538.

245. Donovan, R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective / R. Donovan , N. Henley. Cambridge : Cambridge Univ. Press, 2010.

246. Fang, T. Chinese Stratagem and Chinese Business Negotiating Behaviour: *An Introduction to 11th International Conference, September 7th-9th, 1995, Manchester, U.K.* URL: <https://www.escholar.manchester.ac.uk/api/datastream?publicationPid=uk-ac-manscw:2n523&datastreamId=FULL-TEXT.PDF>

247. Fellmann, M.; Högbe, F.; Thomas, O.; Nüttgens, M. An ontology-driven approach to support semantic verification in business process modeling. *In Proceedings*

of the Modellierung Betrieblicher Informationssysteme (MobIS 2010), Modellgestütztes Management, Dresden, Germany, 15-17 September 2010.

248. Forrester, M.A. Psychology of language. A Critical Introduction. SAGE Publication Ltd. 1996. 216 p.

249. Formal Ontology in Information Systems. IOS Press, 2008. 328 p.

250. Foucault, M. Discipline and Punish: The Birth of the Prison. Vintage Books. A Division of Random House. Inc. New York. 333 p.

251. Foucault, M. The Order of Things. London and New York : Routledge Classics 2002. 422 p.

252. Frankl, V. The will to meaning. Meridian Book. 1988. 198 p.

253. Frenkel-Brunswik, E. Intolerance of Ambiguity as an Emotional and Perceptual Variable. *Journal of Personality*. 1949. Vol.18. Pp. 108–143.

254. Garanina, N., Anureev, I. & Borovikova. O. Verification Oriented Process Ontology. *Modeling and Analysis of Information Systems*. Vol. 25, No 6 (2018), Pp. 607–622.

255. Gerber, A., & Götz U. (eds.). Architectonics of Game Spaces. *The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real. Architecture*. Volume 50. Verlag, Bielefeld. 2019. 343 p.

256. Giddens, A. Runaway World. How Globalisation is Reshaping Our Lives. Routledge. 2002. 138 p.

257. Gray, E. A Complete Guide to the Tarot. A Bantam Book. New York. 1972. 168 p.

258. Gruber, T. R. A Translation Approach to Portable Ontology Specifications. *Knowledge Acquisition*, 5(2), 1993, Pp. 199–220.

259. Gruber, T. R. Ontology. Entry in the Encyclopedia of Database Systems. Ling Liu and M. Tamer Özsu (Eds.), Springer-Verlag. 2009.

260. Guarino, N. Formal Ontology and Information Systems. N. Guarino (ed.), *Formal Ontology in Information Systems. Proceedings of FOIS'98*, Trento, Italy, 6-8 June 1998. Amsterdam, IOS Press. Pp. 3–15.

261. Hall, S. (Ed.). Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage Publications, Inc; Open University Press. 1997. 78 p.
262. Hall, S. The work of representation. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London: Sage/The Open University. 1997. Pp. 13–64.
263. Hallman, R. J. The Necessary and Sufficient Conditions of Creativity / R. J. Hallman. *Journal of Humanistic Psychology*. 1963. Vol.3, №1. P. 14–27.
264. He, H., Wang, Z., Dong, Q., Zhang, W., Zhu, W.: Ontology-based semantic verification for UML behavioral models. *Int. J. Softw. Eng. Knowl. Eng.* 23, pp. 117–145 (2013).
265. Hoffmann, A., Christmann C. & Bleser, G. Gamification in Stress Management Apps: A Critical App Review *JMIR Serious Games* 2017; 5(2):e13 URL: <http://games.jmir.org/2017/2/e13/>
266. Hopkirk, P. The Great Game: The Struggle for Empire in Central Asia. New York : Kodansha International. 1992. 565 p.
267. Hjelle, L. A. & Ziegler D. J. Personality theories : basic assumptions, research, and applications. McGraw-Hill, Inc. 1992. 632 p.
268. Hussain, H., Che Embi, Z. & Hashim, S. A Conceptualized Framework for Edutainment. *Informing Science, InSITE - “Where Parallels Intersect”*, June 2003.
269. Hüther, G., Quarch, C. *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als Funktionieren ist*, München: Hanser. 2016. 222 s.
270. Ibrahim, E., Jamali, N. & Suhaimi, A. (2021). Exploring gamification design elements for mental health support. *International Journal of Advanced Technology and Engineering Exploration*, Vol 8 (74). Pp. 114-125
271. ICD-10, F63.0, Pathological gambling.
272. Johnson-Laird, P.N. Mental Models in Cognitive Science. *Cognitive Science*, 1980. №4. Pp. 71–115.
273. Joint Publication 3-61 Public Affairs 9 May 2005.

274. Jordi Deulofeu Piquet. Prisoners with Dilemmas and Dominant Strategies: Game Theory. Volume 8. Our mathematic world. RBA Coleccionables, 2016. 143 p.
275. Kelly, J.R., & Godbey, G. The Sociology of Leisure. State College, PA, Venture Publishing Inc. 1992. 528 p.
276. Kelvin Seifert, & Rosemary Sutton. Educational Psychology. Zurich, Switzerland. The Saylor Foundation. 2009. 376 p.
277. Kirsh, D. Interaction, External Representation and Sense Making. *Proceedings of the 31st Annual Conference of the Cognitive Science Society*. N.A. Taatgen & H. van Rijn (Eds.). Austin, TX: Cognitive Science Society. 2009. Pp. 1103–1108.
278. Kirsh, D. Thinking with External Representations. *Cognition Beyond the Brain: Computation, Interactivity and Human Artifice*. Springer. Cowley, S. J., & Vallée-Tourangeau, F. (Eds.). 2017. Pp. 171–194.
279. Knight, Frank. H. Risk Uncertainty and Profit. Martino Fine Books. 2014. 394 p.
280. Koenig, N., Denk, N., Pfeiffer, A. & Wernbacher, T. (Editors). The Magic Of Games. University for Continuing Education Krems. 2022. 354 p.
281. Lakoff George & Johnsen Mark. *Metaphors We Live By*. London: The university of Chicago press. 2003. 276 p.
282. Langford, Peter E. Vygotsky's Developmental and Educational Psychology. Psychology Press. Taylor & Francis. Hove and New York. 2005. 301 p.
283. Luhmann N. Introduction to Systems Theory. Wiley. John Wiley & Sons, LTD. 2012. 300 p.
284. Lyotard, J.-F. The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. *Theory and History of Literature*, Volume 10. Manchester University Press. 1986. 135 p.
285. Ma, R., Li, Y. & Kou. Y.. Transparency, Fairness, and Coping: How Players Experience Moderation in Multiplayer Online Games. CHI 23: Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Article No.: 574, Pages 1–21. URL: <https://doi.org/10.1145/3544548.358109>

286. Madeira, F., Filgueira, D., Magalhães Bosi, M. & Nogueira, J. Lifestyle, habitus, and health promotion: some approaches. *Saúde Soc. São Paulo*, v.27, n.1, 2018. Pp.106-115. DOI: 10.1590/S0104-12902018170520

287. Mahoney, M. & Mahoney, S. Living Within Essential Tensions: Dialectics and Future Development. In: K. Schneider, J. Bugental, F. Pierson (Eds.), *The Handbook of Humanistic Psychology. Leading Edges in Theory, Research and Practice*. New York, NY: Sage. 2001. Pp. 659–666.

288. Marcuse, H. One-Dimensional Man. Studies in the ideology of advanced industrial society. London and New York. Routledge. 2007. 275 p.

289. McDonald, John. Game of Business. Published by Doubleday & Company. Garden City. NY. 1975. 395 p.

290. McGonigal, J. Reality Is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. THE PENGUIN PRESS. New York. 2011. 388 p.

291. Mesoamerican ballgame. URL: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mesoamerican_ballgame

292. Millar, S. The Psychology of Play. Harmondsworth : Penguin, 1968. 288 p.

293. Mirhadi, S., Iacovides, I. & Denisova. A. Playing Through Tough Times: Exploring the Relationship between Game Aspects and Coping Strategies during Difficult Life Challenges. *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact.* 8, CHI PLAY, Article 332 (October 2024), 25 pages. URL: <https://doi.org/10.1145/3677097>

294. Moberg K. Online-based entrepreneurship education – its role and effects. URL: <https://eng.ffe-ye.dk/media/791543/online-based-entrepreneurship-education-effects.pdf>

295. Mollborn, S., Lawrence, E. & Krueger, P. Developing Health Lifestyle Pathways and Social Inequalities across Early Childhood. *Popul Res Policy Rev.* 2021 October ; 40(5): pp. 1085–1117. doi:10.1007/s11113-020-09615-6

296. Moura, J. M., Barros, N., & Ferreira-Lopes, P. Embodiment in Virtual Reality: The Body, Thought, Present, and Felt in the Space of Virtuality. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics* Volume 12. Issue 1. 2021. DOI: 10.4018/IJCICG.2021010103

297. Mosca, I. The Social Ontology of Digital Games. *Handbook fo digital games*. Wiley-IEEE. 2014. Pp. 607–644.
298. Moscovici, S. The phenomena of social representations. *Social representations*. R.M. Farr, S. Moscovici eds. Cambridge: Cambridge University Press. 1984. Pp. 3–69.
299. Neumann John von & Morgenstern Oskar, Theory of Games and Economic Behavior. Sixtieth-Anniversary Edition, Princeton University Press, 2004. Pp. xxxii+741.
300. Nguyen, T. H., Grundy, J. C. & Almorsy, M. Ontology-based automated support for goal–use case model analysis. *Software Quality Journal*, 2015, № 24 (3), 635–673. doi: 10.1007/s11219-015-9281-7
301. Norton, R. W. Measure of ambiguity tolerance. *Journal of Personality Assessment*. 1975. Vol.39, №6. Pp. 607–619.
302. Nye Jr., Joseph S. The future of Power. New York : Public Affairs, 2011. 320 p.
303. Ollinaho, O. I. Virtualization of the life-world. *Human Studies*, № 41(2), 2018. Pp. 193–209. URL: <https://doi.org/10.1007/s10746-017-9455-3>
304. Owen, G. Game theory. Philadelphia, W.B. Saunders Company. 1968. xii, 228 p.
305. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford University Press. Sixth edition. Oxford, 2000. 1540 p.
306. Oxford Encyclopedia of Chess Games. Vol. 1. Edited by David Levy & Kevin O'Connel. Oxford New, York, Toronto, Melbourne/ OXFORD UNIVERSITY PRESS. 1981. 527 p.
307. Passer, M. Psychology: the science of mind and behavior. McGraw-Hill. 2009. 1036 p.
308. Piaget, J. Cognitive Development in Children Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 1964, № 2. Pp. 176–186.

309. Rajab, A., Hafeez, A., Shaikh, A., Alghamdi, A., Al Reshan, M.S., Hamdi, M. & Rajab, K. UCLAONT: Ontology-Based UML Class Models Verification Tool. *Appl. Sci.* 2022, № 12 URL: <https://doi.org/10.3390/app12031397>

310. Roberts, Andrew. Virtual Site Planning. *Architectural Computing: Virtual Environments*. Pp. 442–447.

311. Rojek, C. & Turner B.S. Forget Baudrillard ? London. New York. Routledge; 1st edition 1993. 170 p.

312. Roselle L., Miskimmon A. & O'Loughlin B. Strategic Narrative: A New Means to Understand Soft Power // *Media, War & Conflict* 2014, Vol. 7(1). Pp. 70–84.

313. Rudolph Carnap, *The Logical Structure of the World, and Pseudoproblems in Philosophy*. Translated by Rolf A. George (London, Routledge and Kegan Paul, 1967, 60s.) Pp. xxvi+364.

314. Saaty T.L. & Kearns K. P. *Analytical Planning: The Organization of System*. Elsevier. 2014. 216 p.

315. Sandu, Antonio. Towards a Phenomenology of the Digitalization of Consciousness. The Virtualization of the Social Space. *Postmodern Openings*. 2019. № 10. Pp. 155–161.

316. Sapiro, G., 2015. Habitus: History of a Concept. In: James D. Wright (editor-in-chief), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 2nd edition, Vol 10. Oxford: Elsevier. Pp. 484–489.

317. Sari Wallden, Anne Soronen, *Edutainment. From Television and Computers to Digital Television*, May 2004, University of Tampere Hypermedia Laboratory <http://www.uta.fi/hyper/>.

318. Schaefer K. China's Corporate Social Credit System. Context, Competition, Technology and Geopolitics. *Trivium China*. 95 p.

319. Schell Jesse. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Carnegie Mellon University. Elsevier. Morgan Kaufmann Publishers. 2008. 489 p.

320. Schelling, T. C. *The Strategy of Conflict*. Pickle Partners Publishing. 2015. 393 p.

321. Searle, J. R. *The Construction of Social Reality*. Simon and Schuster, London. 1995. 241 p.
322. Searle, J. R. Social ontology: Some basic principles. *Anthropological Theory*. Volume 6. Issue 1, March 2006. Pp. 12–29.
323. Silic, M. & Lowry, P. Using Design-Science Based Gamification to Improve Organizational Security Training and Compliance. (January 1, 2020). *Journal of Management Information Systems (JMIS)*, vol. 37(1). Pp. 129–161, URL: <https://ssrn.com/abstract=3431995>
324. Singer, J. Affect and Imagination in Play and Fantasy. *Emotions in Personality and Psychopathology*. Edited by Carroll E. Plenum Press. New York 1979. Pp. 13–34.
325. Smortchkova, J., Dolega, K. & Schlicht, T. *What are mental representations?* Oxford: Oxford University Press. 2020.
326. Southwick, S. & Charney, D. *Resilience: The Science of Mastering Life's Greatest Challenges*. New York, Cambridge University Press. 2012.
327. Spencer, H. Education: Intellectual, Moral, and Physical. *Works of Herbert Spencer*. Volume 16. Littlefield, Adams, 1969. 283 p.
328. Standing G. *The Precariat. The New Dangerous Class*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury Academic. 2011. 198 p.
329. Stoycheva, K. Tolerance for ambiguity, creativity, and personality. *Bulgarian Journal of Psychology (SEERCP 2009 Conference Papers, Part Two)*. 2010. Vol.1, №4. Pp. 178–188.
330. Strategic Leadership Primer, 3rd Edition, Department of Command, Leadership and Management, U.S. Army War College, Carlisle Barracks, PA 17013-5050.
331. Strategy for gambling harm prevention in the ACT/ URL: https://www.gamblingandracetrack.act.gov.au/_data/assets/pdf_file/0009/1436580/Strategy-for-gambling-harm-prevention.pdf
332. Sun J.; Wang, H.H. & Hu, T. Design Software Architecture Models using Ontology. *In Proceedings of the 23rd International Conference on Software*

Engineering and Knowledge Engineering, Miami, FL, USA, 7–9 July 2011. Pp. 191–196.

333. Sunstein, C.R. *Fifty Shades of Manipulation*. 2015. URL: <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:16149947>

334. Taleb, N.N. *Fooled by Randomness*. Penguin. Random House UK. 2007. 368 p.

335. Taleb, N.N. *The Black Swan: The Impact of the Highly Improbable*. Penguin. 2008. 446 p.

336. Tamm, M. *The semiotic function: Studies in children's representations*. Doctor's thesis. Department of Psychology, University of Umeå, S 901 87 Umeå, Sweden. 1990.

337. Taylor, S. Cognitive Instrumentalism about Mental Representations. *Pacific Philosophical Quarterly*. 103 (3). 2021. Pp. 518-550.

338. *Terrapene Process Management Suite. User Guide and Handbook*. Plexus Corporation. 2006. 66 p.

339. *The Penguin Dictionary Of Psychology*, Penguin Books, Reber, Artur S. (eds.). Published by Penguin Group, Penguin Books Ltd. Registered Offices: Harmondsworth, Middlesex, England, 1995. 880 p.

340. *The Cambridge handbook of the intellectual history of psychology*. Cambridge, United Kingdom ; New York, NY : Cambridge University Press. 2019. 850 p.

341. *The Encyclopedia of Games. Rules and Strategies for More Than 250 Indoor and Outdoor Games*. AURUM PRESS. London. 2002. 304 p.

342. *Theories of Personality*, Eleventh Edition, Duane P. Schultz and Sydney Ellen Schultz. Cengage Learning, 2015. 496 p.

343. Thomas, T. *New Developments in Chinese Strategic Psychological Warfare*. URL: <https://universityofleeds.github.io/philtaylorpapers/pmt/exhibits/885/chinese/psyop.pdf>.

344. Thomas, T. *The Chinese military's strategic mind-set*. URL: <https://community.apan.org/wg/tradoc-g2/fmso/m/fmso-monographs/239264>.

345. Toyoshima, F., Barton, A. & Grenier, O. Foundations for an ontology of belief, desire and intention. In B. Brodaric and F. Neuhaus (Eds.), *Proceedings of the 11th International Conference on Formal Ontology in Information Systems (FOIS 2020)*. Amsterdam: IOS Press, 2020. Pp. 140–154.

346. Toyoshima, F. & Barton, A. Foundations for a Realist Ontology of Mental Representation. *CAOS VII: Cognition and Ontologies, 9th Joint Ontology Workshops (JOWO 2023)*, co-located with FOIS 2023, 19-20 July, 2023, Sherbrooke, Québec, Canada. 2023.

347. USMA Academic Program (Redbook). Curriculum and Course Descriptions office of the dean West Point, New York, 2012. 493 p.

348. Varina, H.B., Osadchyi, V.V., Goncharova, O.A. & Sankov, S.M. Features of gamification component introduction during the development of constructive strategies for overcoming youth life crises. *Educational Dimension* [Online], 6. Pp.84–107. URL: <https://doi.org/10.31812/educdim.4454>

349. Vygotsky, L. S. Vygotsky's pedological works. Vol. 2.: The problem of age. (D. Kellogg & N. Veresov, Trans.). Springer Nature Singapore Pte Ltd. 2021. URL: <https://doi.org/10.1007/978-981-16-1907-6>

350. Vygotsky, L. S. *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Edited by Michael Cole, Vera John-Steiner, Sylvia Scribner, Ellen Souberman. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, London, England. 1978. 176 p.

351. Vopel, Klaus W. *Wirksame Workshops: 80. Bausteine für dynamisches Lernen*. Verlag: Iskopress, 1999. 386 s.

352. Vopel, Klaus W. *Teamfähig werden 1. Spiele und Improvisationen*. Verlag: Iskopress. 2014. 187 s.

353. Wacquant, L. Habitus. *International Encyclopedia of Economic Sociology*. Edited by Jens Beckert and Milan Zafirovski. London: Routledge, 2004. Pp. 315-319.

354. Wacquant L. Habitus as Topic and Tool: Reflections on Becoming a Prizefighter. *Qualitative Research in Psychology*. 2011. № 8. Pp. 81–92. DOI:10.1080/14780887.2010.544176.

355. Wang, Y. Edutainment technology – a new starting point for education development of China. Ya. Wang. WI : Milwaukee, 2007. Pp. 10–13.

356. Wartofsky, Marx W. Models: Representation and the Scientific Understanding. (Boston Studies in the Philosophy of Science, 48; Synthese Library, 129.) xxvi + 390 pp., index. Dordrecht/Boston/London: D. Reidel, 1979.

357. Werbach, K. & Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, 2012. 144 p.

358. Williams, S. J. Theorising class, health and lifestyles: can Bourdieu help us? Sociology of Health & Illness Vol. 17 No. 5. 1995. ISSN 0141-9889. Pp. 577–60.

359. Zhang, J. China's Social Credit System – A New Cultural Revolution. Social Media October 11, 2021. <https://www.gisreportsonline.com/r/china-social-credit-system/>

360. Zuo, Z. Governance by Algorithm: China's Social Credit System. Working Paper. June 16th 2020. https://www.finance.group.cam.ac.uk/system/files/documents/GovernancebyAlgorithm_CERF_Zhenbin6.16.2020.pdf

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник начальника

Національної академії сухопутних військ

імені гетьмана Петра Сагайдачного

з наукової роботи

доктор технічних наук, професор

полковник

Володимир ГРАБЧАК



АКТ

про впровадження (використання) результатів дисертаційної роботи
в освітній процес Національної академії сухопутних військ
імені гетьмана Петра Сагайдачного

Комісією у складі: голови – начальника кафедри поведінкових наук та військового лідерства, доктора педагогічних наук, професора, полковника КАПІНУСА О. С., членів комісії – професора кафедри поведінкових наук та військового лідерства, доктора педагогічних наук, професора, працівника ЗС України БОЙКА О. В., доцента кафедри поведінкових наук та військового лідерства, кандидата психологічних наук, старшого наукового співробітника, підполковника МАЦЕВКА Т. М., розглянуто дисертаційне дослідження ХАЙРУЛІНА Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології.

За результатами розгляду в освітній процес Національної академії сухопутних військ імені гетьмана Петра Сагайдачного протягом 2024-2025 років впроваджено основні наукові положення дисертаційної праці ХАЙРУЛІНА О. М., а саме:

обґрунтовані у наведеній дисертаційній роботі рекомендації щодо врахування закономірностей та особливостей ігрової діяльності у війсьній справі, використання засад та ефектів мовно-мовленнєвої гри (маніпулювання) у протидії негативному інформаційно-психологічному впливу на персонал Збройних Сил України, попередження виникнення у військовослужбовців ігрової залежності, формування та розвитку у них здорового способу життя.

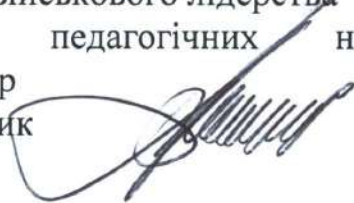
Результати дослідження ХАЙРУЛІНА О. М. були використані під час планування та проведення навчальних занять із дисциплін «Загальна психологія», «Психологічна підтримка військовослужбовців» та «Інформаційно-комунікаційний супровід військової діяльності», що

викладаються для курсантів першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Організація психологічної підтримки персоналу (психологічного забезпечення)».

Результати дисертаційного дослідження ХАЙРУЛІНА О.М. у подальшому будуть використані при розробці навчальних дисциплін, курсів професійної військової освіти, методичних розробок, присвячених особливостям сучасного інформаційного простору, використання теорії ігор у підготовці офіцерів тактичної ланки управління.

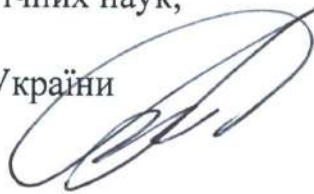
На основі рішення засідання кафедри поведінкових наук та військового лідерства (протокол № 22 від 13.03.2025 року) наукові результати дисертаційного дослідження ХАЙРУЛІНА Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності» проаналізовані, оцінені та впроваджені у систему освітнього процесу Національної академії сухопутних військ імені гетьмана Петра Сагайдачного впродовж 2024-2025 років.

Голова комісії: начальник кафедри поведінкових наук та військового лідерства
доктор педагогічних наук,
професор
полковник



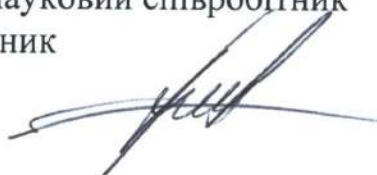
Олександр КАПІНУС

Члени комісії: професор кафедри поведінкових наук та військового лідерства
доктор педагогічних наук,
професор
працівник ЗС України



Олег БОЙКО

доцент кафедри поведінкових наук та військового лідерства
кандидат психологічних наук,
старший науковий співробітник
підполковник



Тарас МАЦЕВКО

Підпис голови та членів комісії засвідчую

Заступник начальника Національної академії сухопутних військ імені гетьмана Петра Сагайдачного з наукової роботи
доктор технічних наук, професор
полковник



Володимир ГРАБЧАК



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ

просп. Волі, 13, м. Луцьк, 43025, тел. (0332) 72-01-23
ел. пошта: post@vnu.edu.ua, web: http://www.vnu.edu.ua
код ЄДРПОУ 02125102

10.03.2025 № 03-24/01/2864 на № _____ від _____

АКТ

впровадження результатів дисертаційної роботи
«Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності»
на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега
Михайловича, за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія
психології у навчальний процес

Результати наукових досліджень дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, широко обговорювались на науково-методичних семінарах, засіданнях кафедри загальної та клінічної психології, щорічних конференціях професорсько-викладацького складу ВНУ імені Лесі Українки, що відображено у фаховому виданні категорії Б «Психологічні перспективи».

Результати дисертаційного дослідження О.М. Хайруліна у подальшому будуть використані при розробці навчальних дисциплін, дистанційних курсів та методичних матеріалів, присвячених проблематиці життєдіяльності людини та соціальних систем в умовах невизначеності, а також уже реалізовано у навчальному процесі викладання соціогуманітарних навчальних дисциплін за освітньою програмою «Психологія» освітнього ступеня бакалавр у курсах «Загальна психологія» та «Основи піскової терапії», та за освітньою програмою «Клінічна психологія» освітнього ступеня магістр у курсах «Психічне здоров'я в умовах кризи» та «Тренінг психологічної стійкості (з основами КПТ)» спеціальності С4 Психологія.

Ректор



Анатолій ЦЬОСЬ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Перший проректор

(з навчальної роботи)

Національної академії СБ України

кандидат технічних наук, доцент

полковник

« 06 » травня 2025 року



АКТ

**впровадження результатів дисертаційного дослідження
Хайруліна Олега Михайловича, доцента кафедри військової психології
Інституту стратегічних комунікацій Національного університету
оборони України**

на тему «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності»

на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук за спеціальністю
19.00.01 – Загальна психологія; історія психології

Комісія у складі:

Голова комісії – заступник директора інституту (з навчальної та наукової роботи) ННІ ІБ СК НА СБ України, кандидат технічних наук, старший науковий співробітник, полковник Кравець В.М.;

Члени комісії – завідувач кафедри СКПЛ ННІ ІБ СК НА СБ України, доктор філологічних наук, професор Компанцева Л.Ф., доцент кафедри СКПЛ ННІ ІБ СК НА СБ України, кандидат філософських наук Черненко Т.В.

цим актом засвідчує, що результати дисертаційного дослідження Хайруліна О.М. реалізовано в освітньому процесі Національної академії Служби безпеки України, зокрема рекомендації щодо врахування закономірностей особливостей ігрової діяльності у правозастосовній та оперативно-службовій роботі, використання засад та ефектів мовно-мовленнєвої гри у форматах маніпулювання свідомістю під час моніторингу, оцінювання та прогнозування негативних наслідків інформаційно-психологічного впливу на українське

суспільство та співробітників інститутів сектору безпеки і оборони України презентовано Хайруліним О.М. слухачам курсів підвищення кваліфікації «Лідерство і внутрішні комунікації в системі страткому» (вересень, 2025 р.), а також у колективній монографії «Стратегічні комунікації в умовах гібридної війни: погляд від волонтера до науковця» (НА СБ України, 2018 р.).

Голова комісії:

Заступник директора (з навчальної та наукової роботи)
Навчально-наукового інституту інформаційної безпеки
та стратегічних комунікацій
Національної академії СБ України
кандидат технічних наук
полковник

«1» 05 2025 року



Валентина КРАВЕЦЬ

Члени комісії:

Завідувач кафедри стратегічних комунікацій
та прикладної лінгвістики
центру стратегічних комунікацій
Навчально-наукового інституту інформаційної безпеки
та стратегічних комунікацій
Національної академії СБ України
доктор філологічних наук, професор

«4» 05 2025 року



Лариса КОМПАНЦЕВА

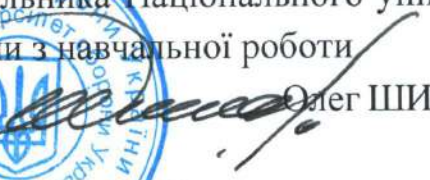
Доцент кафедри стратегічних комунікацій
та прикладної лінгвістики
центру стратегічних комунікацій
Навчально-наукового інституту інформаційної безпеки
та стратегічних комунікацій
Національної академії СБ України
кандидат філософських наук

«01» 05 2025 року



Тетяна ЧЕРНЕНКО

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Заступник начальника Національного університету
оборони України з навчальної роботи
генерал-майор  ОЛЕГ ШИНКАРУК

" 20 "  2025 р.



АКТ

про впровадження результатів дисертаційної роботи
у навчальний і науковий процес Національного університету оборони України

Комісія у складі: голова комісії – начальник кафедри військової психології, полковник С.М. Павлушенко, члени комісії: – заступник начальника кафедри військової психології, полковник О.В. Недвига, доцент кафедри військової психології, полковник Л.А. Кішук, старший викладач кафедри військової психології підполковник А.В. Кириченко, встановила, що результати наукових досліджень дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, реалізовано у навчальному процесі викладання навчальної дисципліни “Психологія масових комунікацій” за освітньо-професійною програмою “Організація психологічної підтримки персоналу військ (сил)” другого (магістерського) рівня вищої освіти, спеціальності К6 “Забезпечення військ (сил)”, спеціалізації “Організація психологічної підтримки персоналу військ (сил)”.

Також матеріали наведеного дисертаційного дослідження використані у підготовці Звіту про науково-дослідну роботу “Удосконалення системи попередження негативних наслідків впливу мас-медіа на морально-психологічний стан особового складу Збройних Сил України (Звіт НДР. Шифр “Медіа”. Київ : НУОУ, 2021. 260 с.)

Голова комісії:



полковник Павлушенко С.М.

Члени комісії:



полковник Недвига О.В.

полковник Кішук Л.А.

підполковник Кириченко А.В.





ЗАТВЕРДЖУЮ”

Перший

проректор

Міжнародного

гуманітарного університету,

доктор психологічних наук, професор

Василь ЛЕФТЕРОВ

"14" березня 2025 р.

АКТ

впровадження (використання) результатів дисертаційної роботи у навчальний процес

Комісія у складі: голови комісії завідувача кафедри педагогіки та психології кандидата психологічних наук, доцента, Наталі МЕЛЕНЧУК, членів комісії: професора кафедри педагогіки та психології доктора педагогічних наук, професора Світлани ЄРМАКОВОЇ та доцента кафедри педагогіки та психології Наталії ЛЕБЕДЄВОЇ встановила, що результати наукових досліджень дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, реалізовано у навчальному процесі викладання соціогуманітарних навчальних дисциплін «Психодіагностика», «Основи психологічного консультування», «Екстремальна та кризова психологія» за освітньою програмою «Психологія» освітнього ступеня бакалавр спеціальності «053 Психологія».

У подальшому результати дисертаційного дослідження О.М. Хайруліна будуть використані при розробці навчальних дисциплін, підручників та посібників, що висвітлюватимуть проблематику сучасного соціального, наукового та економічного розвитку в умовах невизначеності та з урахуванням постнекласичного типу наукової раціональності.

"12" березня 2025 р.

Голова комісії:

Наталя МЕЛЕНЧУК

Члени комісії:

Світлана ЄРМАКОВА

Наталія ЛЕБЕДЄВА



УКРАЇНА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

61166, м. Харків, пр. Науки, 9-А, тел. (057) 702-03-04, факс: (057) 702-07-17
E-mail: post@hneu.edu.ua, http://www.hneu.edu.ua, ЄДПРОУ 02071211

№ 25/86-36-48/1 від 14.04.2025

На № _____ від _____

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційної роботи Хайруліна Олега Михайловича
на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності»
у навчальний процес Харківського національного економічного
університету імені Семена Кузнеця

Комісія у складі: голова комісії – д.психол.н., проф., Афанасьєва Н.Є., члени комісії: к.психол.н., доц., Богдан Ж.Б., к.психол.н., доц., Світлична Н.О., к.психол.н., доц., Ушакова І.М., встановила, що результати дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, реалізовано в навчальному процесі у викладанні навчальних дисциплін (Психологічне консультування в кризових ситуаціях, Інноваційні методи психологічної допомоги, Методологія соціально-психологічного тренінгу) за освітньою програмою Психологія освітнього ступеня магістр спеціальності Психологія.

Результати кваліфікаційного наукового дослідження О.М. Хайруліна у подальшому будуть використані при розробці навчальних дисциплін, підручників та посібників, що висвітлюватимуть проблематику соціального розвитку українського суспільства в умовах перманентної невизначеності, об'єктивних ускладнень життєдіяльності, що породжуються особливостями сучасної взаємодії економічних систем.

Голова комісії:

(підпис)

Наталя АФАНАСЬЄВА

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Члени комісії:

(підпис)

Жанна БОГДАН

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

(підпис)

Наталя СВІТЛИЧНА

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

(підпис)

Ірина УШАКОВА

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Проректор

з навчально-методичної роботи
ХНЕУ ім. С. Кузнеця



Каріна НЕМАШКАЛО

252090

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-педагогічної роботи
Одеського національного медичного
університету, доктор медичних наук,
професор К.О. Талалаєв

(підпис)



"31" березня 2025 р.

АКТ

впровадження (використання) результатів дисертаційної роботи
у навчальний процес Одеського національного медичного університету

Комісія у складі: голова комісії – проф., д.мед.н. Євген ОПРЯ, члени комісії: – к.псих.н. Інга ПЄНОВА, к.псих.н. Ірина Макарова, психолога Весна ФУЧЕДЖІ, встановила, що результати наукових досліджень дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, реалізовано у навчальному процесі шляхом використання обґрунтованих у наведеній дисертаційній роботі рекомендацій щодо врахування закономірностей та особливостей соціалізації суб'єкта життєдіяльності, що мають ананкастний генезис та викликають розвиток патологічної ігрової залежності і характеризуються високою вірогідністю формування у особи obsesивно-компульсивного синдрому.

Голова комісії: _____

(підпис)

Євген ОПРЯ

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Члени комісії: _____

(підпис)

Інга ПЄНОВА

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Ірина МАКАРОВА

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Весна ФУЧЕДЖІ

(ім'я та ПРІЗВИЩЕ)



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

вул. Львівська, 11, м. Тернопіль, 46009; тел./факс +380 (352) 51-75-75;
www.wunu.edu.ua; rektor@wunu.edu.ua; ідентифікаційний код за ЄДРПОУ 33680120

Б126-25/783

03 квітня 2025 рік

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної роботи
Західноукраїнського національного університету
Віктор ОСТРОВЕРХОВ

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційної роботи
у навчальному процесі Західноукраїнського національного університету

Комісія у складі голови комісії – завідувача кафедри психології та соціальної роботи, д.психол.н., проф. А.Н. Гірняка та трьох членів комісії (професор кафедри психології та соціальної роботи, д.психол.н., проф. Н.А. Буняк, професор кафедри психології та соціальної роботи, д.психол.н., проф. Н.В. Хазратова, доцент кафедри психології та соціальної роботи, к.психол.н., доц. Я.М. Бугерко) встановила, що результати наукових досліджень дисертаційної роботи на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук Хайруліна Олега Михайловича на тему: «Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності», за спеціальністю 19.00.01 – загальна психологія; історія психології, реалізовано у навчальному процесі шляхом використання обґрунтованих у наведеній дисертаційній роботі висновків і рекомендацій у розробці навчально-методичних матеріалів, а також викладанні навчальних дисциплін для здобувачів першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти зі спеціальності С4 Психологія.

Голова комісії:

Андрій ГІРНЯК

Члени комісії:

Надія БУНЯК

Нігора ХАЗРАТОВА

Ярослава БУГЕРКО



УКРАЇНА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»
ODESSA POLYTECHNIC NATIONAL UNIVERSITY

проспект Шевченка, 1, м. Одеса, 65044 Україна
тел.: +38 048 7223474

Shevchenko avenue, 1, Odessa, 65044 Ukraine
phone: +38 048 7223474

E-mail: mail@op.edu.ua https://op.edu.ua Код ЄДРПОУ 43861328

03.09.2024 № 1226/PP-OP
На №

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційного дослідження

Хайруліна Олега Михайловича на тему:

«Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності»,
поданого на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук
зі спеціальності 19.00.01 – Загальна психологія, історія психології.

Основні результати дисертаційного дослідження Хайруліна О.М. використовувалися у Національному університеті «Одеська політехніка» та впроваджені науково-педагогічними працівниками кафедри психології та соціальної роботи в освітній процес підготовки майбутніх фахівців спеціальності 053 Психологія. Апробація наукових здобутків дисертанта засвідчила їх високу теоретичну, методологічну та прикладну значущість. Зокрема, у роботі подано наукову теорію, що оприявнює структурно-функціональний опис-роз'яснення процесів постання та подальшого розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта, що здійснюється в умовах вітальної невизначеності, з урахуванням викликів сучасності. Важливим є збагачення наукового дискурсу габітуального модусу особистісного і суспільного становлення людини як програми її інтерсуб'єктивної взаємодії зі світом через життєвий сценарій (усталену модель) програвання соціопсихологічних ролей і життєвих позиціонувань.

Особливої уваги заслуговує розроблений дисертантом інструментарій емпіричної верифікації теорії ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності, що вміщує передовсім синергійне поєднання феноменологічного підходу, функціонального системогенезу й онтологічного моделювання як універсальних засобів ефективної мислєдіяльності. Матеріали дисертації впроваджені у навчальні дисципліни психологічного спрямування, а саме: Методологія та методи соціальних досліджень (бакалаврат) і Дизайн психологічних досліджень (магістратура), а також у спецкурси і спецсемінари, що забезпечують професійну підготовку майбутніх психологів.

Впровадження наукових розробок Хайруліна Олега Михайловича дозволило збагатити освітній процес сучасним науково-психологічним баченням суб'єктного моделювання як знання свого комплексу онтологічно організованої психологічної інформації, сприяло розвитку в наступників компетентностей у сфері антиципації постання суб'єкта життєдіяльності в умовах невизначеності.

Перший проректор



Сергій НЕСТЕРЕНКО



УКРАЇНА

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Державний заклад
"ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені К. Д. УШИНСЬКОГО"

65020, м. Одеса, вул. Старопортофранківська, 26. Тел.: (048) 753-08-53; факс: (048) 723-40-98

E-mail: pdpu@pdpu.edu.ua

від 20.02.2025 № 379/29/1
на № _____ від _____

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційного дослідження

Хайруліна Олега Михайловича на тему:

«Ігрове моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності»,

поданого на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук

зі спеціальності 19.00.01 – Загальна психологія, історія психології.

Дисертаційне пошукування Хайруліна О.М. центроване довкола психологічних принципів, закономірностей і поняттєво-категорійних засобів формування, функціонування і розвитку ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Здобутки дослідження використовувалися у Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний університеті «імені К. Д. Ушинського» та впроваджені науково-педагогічними працівниками кафедри сімейної та спеціальної педагогіки і психології в освітній процес. Апробація результатів емпіричних розвідок засвідчила їх високу теоретико-методологічну і практико-прикладну вагомість. Так, у роботі висвітлено науково-психологічну теорію, що пояснює детермінацію повноцінної життєдіяльності суб'єкта через його репрезентацію в ігрових моделях (сценаріях) продуктивного подолання проблемного контенту людської буденності.

Центральним методологічним засновком роботи є поняття габітусу – психічного явища й утворення, а також психологічного концепту, що через ігрове моделювання розвитку особи забезпечує реалізацію її соціальної гри як вродженої

вітакультурної функції та узмістовлюється в універсальній, динамічній структурі індивідуальності, котра реалізується у вчинку самотворення й екзистенціонування. Матеріали дисертації впроваджено у навчальні дисципліни психологічного гатунку: ОК - 23 Спеціальна психологія, ОК - 27 Психологія конфлікту (бакалавр), ОК - 09 Психологія особистості (магістр).

Залучення наукових доробок О. М. Хайруліна до освітнього простору підготовки майбутніх психологів збагатило дисциплінарні узмістовлення сучасним розумінням суб'єктного моделювання життєдіяльності як засновку для створення людиною оптимальних умов самоздійснення у світі. Результати впровадження здобутків дисертаційного дослідження розглянуто на засіданні кафедри сімейної та спеціальної педагогіки і психології, протокол №7 від 20 лютого 2025 року.

Проректор з наукової роботи,
доктор політичних наук, професор



Ганна МУЗИЧЕНКО

Завідувач кафедри
сімейної та спеціальної педагогіки і психології,
кандидат психологічних наук, доцент

Олена БАБЧУК