

ІГРОВЕ МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ ЯК ПРЕДМЕТ ПСИХОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

GAME MODELING OF HUMAN VITAL ACTIVITY AS THE SUBJECT OF PSYCHOLOGICAL RESEARCH

Стаття присвячена вивченню психологічних засад ігрового моделювання як атрибутивного явища та процесу життєдіяльності людини в актуальних умовах її екзистенції, обґрунтуванню психологічного змісту та функціональної сутності предмета дослідження. У роботі застосовано феноменологічний метод, аналіз і систематизацію наукових положень і підходів у дослідженні гри, ігрового моделювання життєдіяльності людини як психологічного полідисциплінарних феноменів, теоретична реконструкція й уточнення психологічного змісту та функціональної сутності явища ігрового моделювання, методи наукової концептуалізації. Базовим методологічним атрибутом дослідницького дискурсу обрано синтез двох універсальних, вітальних системотвірних феноменів – гри та моделювання. Конкретизовано категоріально-понятійний зміст феномену ігрового моделювання життєдіяльності людини та його психологічних аспектів. Актуалізовано системотвірне значення, сенс і атрибутивність ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах актуального середовища. Обґрунтовано психологічний зміст і функціональну сутність ігрового моделювання життєдіяльності людини, його концептуальний зв'язок із фундаментальними загальнонауковими підходами теорії моделювання М. Вартофського. Поглиблено наукові уявлення про психологічні засади ігрового моделювання як атрибутивного явища та процесу життєдіяльності людини в актуальних умовах її екзистенції та соціалізації. Розроблено авторське визначення терміна «ігрове моделювання життєдіяльності людини» як предмета наукового пізнання. Результати дослідження окреслюють актуальність наукових розвідок феномену ігрового моделювання як важливого атрибутивного явища та процесу, що зумовлює та забезпечує життєдіяльність людини в умовах екзистенційних ускладнень і невизначеності. Наведене у статті авторське визначення поняття «ігрове моделювання життєдіяльності людини», його зміст і функціональну сутність пропонується використовувати в перспективних психологічних дослідженнях.

Ключові слова: екзистенція, життєдіяльність людини, предмет психологічного дослідження, невизначеність, гра, моделювання, модель, ігрове моделювання життєдіяльності людини, соціалізація, саморегуляція, функція, роль.

The article is devoted to the study of the psychological principles for game modeling as the fundamental and attributive phenomenon and process of human vital activity in the actual existential terms, ground of psychological maintenance and functional essence of human vital game modeling. A phenomenological method is applied in research, analysis and systematization of scientific positions and approaches in research of human vital game modeling as the psychological phenomenon, theoretical reconstruction and clarification of psychological maintenance and functional essence of human vital game modeling in the actual existential terms, methods of scientific conceptualization. The synthesis of two universal, congratulatory phenomenas – game and modeling is select the base methodological attribute of research. On results research category-concept maintenance of the phenomenon of human vital game modeling is specified and corresponding psychological aspects. Fundamental sense and attributiveness of human vital game modeling actualized in the conditions of potentially chaotic, stormy and such, that changes swiftly, environments. Psychological maintenance and functional essence of human vital game modeling are reasonable, him conceptual connection with fundamental approaches of modeling theory by Marx W. Wartofsky. Determination to the phenomenon is given, to the process and definition “human vital game modeling”. Scientific ideas are deep about psychological principles of game modeling as the fundamental and attributive phenomenon and human vital process in the actual terms of her existence. On the basis of analysis of conceptual connection of scientific principles of modeling, psychology of playing and game activity, positions of modeling theory by Marx W. Wartofsky authorial determination of the phenomenon is worked out, process and definitions “human vital game modeling” as the subject of psychological research. Actual research allow conclusions about actuality of scientific secret services of the phenomenon of game modeling as the fundamental attributive phenomenon and process which stipulates and provides the human vital activity in the conditions of existential overstrainness and uncertainty. The authorial determination over of the phenomenon brought in research, process and definitions the “human vital game modeling”, his maintenance and functional essence, it is suggested to use in perspective psychological research.

Key words: existence, human vital activity, subject of psychological research, uncertainty, game, modeling, model, human vital game modeling, socialization, self-regulation, function, role.

УДК 159.9.01:168
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.57.11>

Хайрулін О.М.

к.психол.н.,
доцент кафедри внутрішніх комунікацій
Національний університет оборони
України

Життєдіяльність сучасної людини є об'єктивним віддзеркаленням нової епохи, особливості якої втілилися в науковому та загальнокультурному акронімі VUCA. Концепт VUCA був обраний світовими лідерами та науковцями для опису хаотичного, бурхливого й такого, що стрімко змінюється, середовища, яке швидко стало «новою нормою» й особливості якого використовуються агресивними геополітичними суб'єктами як засоби впливу [1; 21; 22; 25; 27]. Прикладом цього є злочинні дії Російської Федерації, що призвели до анексії українського Криму та повномасштабної російсько-української війни. Українське суспільство перебуває у стані максимального екзистенційного напруження, що об'єктивно спричиняє зниження психологічного благополуччя громадян. Актуальні обставини воєнного часу, потреба відновлення в Україні безпекового середовища, умови післявоєнної відбудови, забезпечення подальшої ефективної життєдіяльності українського суспільства у світі ризику та невизначеності потребують від вітчизняної психологічної науки обґрунтованих пропозицій для створення моделей, технологій і протоколів ковітальної життєдіяльності людини в довіклі перманентних життєвих ускладнень.

Науково обґрунтованою вихідною позицією, раціональною програмою та сценарієм пошуку та реалізації психологічних засобів продуктивної життєдіяльності суб'єкта в наведених умовах усе більше постає гра – соціокультурний феномен і водночас інтегральний чинник самореалізації людини як суб'єкта, особистості й індивідуальності у процесі, просторі та часі її 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 та вчинкового самозреалізування» [16, с. 102].

Мета статті полягає в теоретичному дослідженні психологічних засад ігрового моделювання як атрибутивного явища та процесу життєдіяльності людини в актуальних умовах її екзистенції, обґрунтуванні психологічного змісту та функціональної сутності ігрового моделювання життєдіяльності людини. Завданнями дослідження визначено таке: 1) здійснити теоретичний аналіз підстав і засновків для обрання ігрового моделювання життєдіяльності людини предметом психологічного дослідження; 2) уточнити психологічний зміст і функціональну сутність ігрового моделювання життєдіяльності людини в актуальних умовах прожиття; 3) на основі полідисциплінарного аналізу наукових джерел запропонувати авторське визначення поняття «ігрове моделювання життєдіяльності людини»

для його позначення як предмета психологічного дослідження.

Стаття має характер теоретико-методологічної розвідки, тому основними методами дослідження є феноменологічний метод, аналіз і систематизація наукових положень і підходів у дослідженні ігрового моделювання життєдіяльності людини як психологічного міждисциплінарного феномену, теоретична реконструкція й уточнення психологічного змісту та функціональної сутності ігрового моделювання життєдіяльності людини в актуальних умовах прожиття, методи наукової концептуалізації. Базовими атрибутами наведеного дослідницького дискурсу, що визначає його змістовлену сутність, обрано концептуально-прагматичний синтез двох універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності людини феноменів – *гри* та *моделювання*. Саме на імплікативному перетині цих двох взаємозалежних явищ з'являється можливість досягнення мети дослідження.

Узагальнений аналіз результатів наукових досліджень гри [1; 3; 5; 8; 9; 11–19; 23; 29; 30], її потенціалу як універсального прагматичного засобу буття сучасного суб'єкта, актуальних тенденцій впливу наявних умов на життєдіяльність і психологічне благополуччя людини підтверджує гіпотезу про те, що гра – це: 1) світоглядна універсалія, категорія культури, функціональний архетип, універсальна онтофеноменальна форма екзистенції людини та спільноти; 2) матриця організації та продуктивна програма життєдіяльності суб'єкта в реальних умовах його соціальної взаємодії; 3) спосіб буття людини та суспільства, що здатний забезпечувати процеси життєдіяльності людини або соціальної групи за будь-яких умов; 4) єдина модальність водночас екстеріоризації й інтеріоризації на атрибутивній основі свідомого «подвоєння світу», буття водночас на двох планах-вимірах активної свідомості – зовнішньосередовищного та внутрішньосуб'єктного, які існують за принципами системної 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 універсальний функціоналізм; г) відіграє роль глибинної програми соціального життя, яка серцевинно містить інваріанти абстрактного загального змісту; г) характеризується смисловим наповненням, що зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу обраної епохи, спільноти, індивіда. Відповідні узагальнення наведено в попередніх дослідженнях [17; 18].

У науковому апараті й актуальних дискурсах національної науки 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 випереджають саму дію, тобто природне причинно-наслідкове відношення ніби «перевертається» [15, с. 186–187]. Щоби таке «перевертання» стало можливим, людина має вступити в безпосередній контакт як з майбутнім (з тим, що ще не є наявним), так і з минулим (з тим, що вже не є наявним). Тобто в основі екзистенції людини лежить її *здатність моделювати свою життєдіяльність в умовах перманентної екзистенційної невизначеності*. Така методологічна позиція вагомо обґрунтовує та посилює авторську гіпотезу про прагматичну універсальність ігрового моделювання як важливого атрибутивного явища та процесу життєдіяльності людини в актуальних умовах її екзистенції. Водночас виведення моделювання із простору суто наукового, передусім методологічного вжитку, позиціювання моделювання як неспецифічного психічного процесу вважається не лише неспекулятивним, але і необхідним вектором розвитку національної психології. Реалізацію цього дозволяють сучасні підходи до змісту та сутності моделювання як «методу опосередкованого дослідження об'єктів пізнання, безпосереднє вивчення яких із певних причин неможливе, ускладнене, неефективне чи недоцільне, через дослідження їхніх моделей» [15, с. 392]. Саме завдяки процедурам абстрагування й ідеалізації моделювання надає змогу суб'єктові з метою відтворення (у моделі) та дослідження виділяти саме ті характеристики, параметри чи властивості модельованих об'єктів, які безпосередньо підлягають вивченню («Філософський енциклопедичний словник»). У суто психологічному сенсі моделювання є відтворенням людиною якоїсь психічної діяльності шляхом штучного утворення умов в актуальній обстановці з метою її дослідження або вдосконалення. Сутність моделювання полягає у створенні моделей ситуацій, у яких доводиться працювати людині. Цей метод відіграє важливу роль у дослідженні найскладніших процесів і явищ мікро-, макро- та мегасвіту в розкритті людиною їхньої глибинної сутності [11; 26; 30].

У царині наукової психології набули статусу класичних підходи до змісту соціалізації людини А. Бандури, А.В. Петровського та Г.М. Андреевої [9; 20; 28; 29], за якими суб'єкт у процесі власного розвитку активно опановує все більш нові та складні види життєдіяльності через засвоєння нових моделей рольової поведінки, що дозволяє йому все більш успішно орієнтуватися в актуальних ситуаціях прожиття та наявній системі соціальних ролей.

За таких умов соціалізація відбувається творчо на основі суб'єктної моделі ставлення до життя як творчого акту [9, с. 53–55; 20; 28; 29].

Сучасні тенденції введення ігрових законномірностей діяльності людини до наукових апаратів соціогуманітарних наук (психологія, соціологія, політологія, психолінгвістика тощо) пов'язані з науковими здобутками математичної теорії ігор [5; 8; 19; 26; 29; 30]. Деякі ключові аспекти теорії ігор, наприклад зміст мінімаксної та максимінної стратегій, унормовано в науковому апараті англійської психології [26; 30], але в національній психології використовуються спорадично та дискусійно. Водночас наведені й інші аспекти математичної теорії ігор, що мають виразний психологічний зміст, потребують свого полідисциплінарного унормування як соціогуманітарних наукових атрибутів передусім через універсальну дефініцію «моделювання». Теорія ігор є самостійною математичною дисципліною, яка зародилась, набула загальнонаукового методологічного значення та розвивається передусім як універсальний засіб «моделювання виробничих, планово-економічних і управлінських ситуацій, тобто представлення цих ситуацій у вигляді формалізованої системи елементів, що взаємодіють з визначеною метою» [8, с. 200].

У межах теорії ігор моделювання є основним процесом, який визначає та зумовлює як теоретичні, так і практичні аспекти життєдіяльності суб'єкта [5; 8; 19; 26; 29; 30]. А.В. Крушевський, один з ініціаторів полідисциплінарного впровадження здобутків математичної теорії ігор у дискурсах національної науки, обґрунтовує психологічні перспективи такого впровадження тим, що «ігрова модель, або ділова гра – це набір учасників гри та правил, що відбивають актуальну ситуацію життєдіяльності. Учасники гри повинні, підкоряючись цим правилам, досягти найкращих успіхів на шляху до поставленої мети» [8, с. 201].

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. Дослідник обґрунтовує свої висновки про законномірності збільшення ймовірності появи кооперації суб'єктів в умовах спільної діяльності на здобутках математичної теорії ігор [5]. Дискурс ігрового моделювання, який пропонує В.А. Денисенко, тяжіє до психологічної парадигми. Водночас автор, актуалізуючи необхідність «проаналізувати поведінкову стратегію учасників гри з огляду на їхні особистісні психологічні властивості або ціннісні настанови» [5, с. 131], не пропонує змісту поняття «ігрове моделювання», залишається в контурі математичної теорії ігор, фактично поєднує сут-

ність ігрового моделювання та теорії ігор лише як синонімів.

Т.Є. Гура використовує явище ігрового моделювання в дослідженні механізмів активізації професійної мислєдїяльності психологів засобами професійної гри [4]. Основу розвідки дослідниці становлять академічні висновки когорти вчених про те, що ігрова діяльність є провідним видом та інструментом соціалізації людини, у нїй проходять становлення та розвиток особистості. Водночас психологічну сутність і зміст ігрового моделювання Т.Є. Гура не уточнює, синонімічно сприймає гру й ігрове моделювання як той самий предмет. Водночас висновки цієї дослідниці про те, що: 1) ігрове моделювання є механізмом опанування професійної діяльності; 2) воно забезпечує формування та розвиток у фахівців нового ставлення до професійних еталонів; 3) обґрунтовано позиціонує особливу форму ігрової діяльності – організаційно-діяльнїсну гру, як унікальний і ефективний засіб професійного розвитку, беззаперечно мають потужну прикладну психологічну перспективу [4].

Знана вітчизняна наукиня З.С. Карпенко, зважаючи на історично вмотивовану нагальність в аксіологічному повороті сучасних психологічних досліджень, адекватних викликам постнекласичної стадії наукових пошуків, вважає моделювання універсальним методом [6, с. 140–141]. Дослідниця на основі методологічної прагматизації результатів розвідок Т. Клауса й О.Б. Старовойтенко акцентує, що психологічна сутність моделювання полягає в оперуванні моделями як відображенням чинників, речей і відношень визначеної царини знань у вигляді більш простої, наочної та зрозумілої матеріальної структури. Моделі розробляються суб'єктом у вигляді вербально-логічних конструктів, або ж у вербально-образній, вербально-символічній, образно-символічній формах [6, с. 141].

В.В. Москаленко власним дослідженням закономірностей соціалізації людини [9] обґрунтовує 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 та спілкування на індивідуальні властивості особистості» [9, с. 509–510].

У теорії соціального навчіння, яка позиціонується її автором, канадським психологом українського походження Альбертом Бандурою (1925–2021 рр.) як *психологічна теорія моделювання* [20; 28; 29], моделюванням є: 1) техніка модифікації людиною власної поведінки (behavior modification technique), що містить спостереження поведінки інших (моделі) й участь з ними у виконанні бажаної

поведінки; 2) ситуація, у якій суб'єкт спостерегає модель поведінки, обрану за взірєць, і намагається її відтворити. За висновками А. Бандури, саме *через моделювання відбувається соціалізація особистості* [11; 20; 28; 26; 29; 30].

Українська дослідниця Н.М. Токарева з посиланням на результати розвідок А.А. Лібермана акцентує на тому, що «ігрова діяльність, спрямована на моделювання складної структури суспільства та способів інтеграції підлітка в соціальному вимірі, що є ігровою за типом, соціально-моделюючою за формою та суспільно значущою за змістом» [14, с. 147].

Масштабні дослідження гри О.М. Кочубейник [12] 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 всій лінійці репрезентацій: від ситуативних «тут-і-зараз» до стратегічних цілей реалізації власного життєвого проекту. За висновками наукині, 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, якими оперує людина <...> На рівні *соціальної дії* гра завжди формується та здійснюється як <...> можливість розгортання інших соціальних активностей, як свого роду соціальна потенція. <...> На рівні *дискурсивної дії* гра функціонує як репрезентація, фіксація, зміна, заперечення, підтвердження або пояснення реальності, як аргументація аксіологічних та ідеологічних вимірів» [12, с. 86].

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 та послідовності подальших дій [12; 13]. Такий підхід є розвитком здобутків П.К. Анохіна та Б.Ф. Ломова в дослідженнях регулюючої функції психічного в підготовці, організації та виконанні людиною діяльності [10]. Психологічний аспект моделювання дослідниці розуміють як «продукування певного фрагмента соціальної реальності або концептуально-теоретичного утворення» [13, с. 119]. Також названі науковці акцентують на тому, що моделювання відбувається як особистісно-рольове на основі відбиття в імпліцитному, згорнутому вигляді психологічних комунікативних ролей як моделей поведінки, що стосуються очікуваної суб'єк-

том послідовності дій залежно від обставин із притаманним таким ролям емоційно-мотиваційним супроводом [13, с. 119]. З огляду на це моделювання поведінки є актуалізацією ролевих моделей людини, що унаслідок собою патерни привласнених протягом соціалізації зразків (моделей) поведінки та мотивованих дій у деяким чином інтерпретованій ситуації (там само). Виходячи з наведеного, саме концепт «роль» претендує бути осередком продуктивного синтезу двох універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності людини феноменів – гри та моделювання, бо цей концепт лежить в основі самого явища гри [11; 26; 30]. Водночас не лише концепт «роль» імплікативно зв'язує гру та моделювання, обґрунтовано утворює тим робастний та прагматично зорієнтований конструкт «ігрове моделювання життєдіяльності людини». За висновками авторів, дослідження пізнавальних завдань для формування компетентностей моделювання є різновидом ігрової діяльності з більш високим когнітивним навантаженням [7, с. 20]. Дослідниками уточнюється зміст моделювання як психологічного явища: основні етапи моделювання (постановка проблеми, побудова моделі, її дослідження, екстраполяція отриманих результатів на оригінал [11, с. 209]) наповнюються основними функціями моделювання, а саме *дескриптивною, прогностичною та нормативною* [7, с. 29].

Варто зауважити, що здійснені нами аналіз і порівняння наведених у згаданому дослідженні шерегу функцій моделювання незалежно відповідає результатам класичного дослідження методології моделювання американського філософа й епістемолога, автора загальнонаукової теорії моделювання Маркса Вартофські (1928–1997 рр.) [24]. Власні наукові розвідки цей дослідник ґрунтує на нерозривному, обопільному та взаємогенеруючому поєднанні усвідомлюваних ментальних моделей і їх урєальнених, фактичних, *hic et nunc* репрезентацій (натуралістичний емпіричний факт, що встановлений «тут і зараз»). Сама наука розглядається М. Вартофські як систематизована побудова таких моделей і їх логічний і критичний аналіз. Моделі розуміються в їх найбільш розвиненому виді: як формальні структури, як онтологічні твердження про природу речей (світів, суспільств, індивідів, дій, мислення тощо) і як евристичні конструкції, що пропонують нам варіанти структурування нашого розуміння світу та себе [24, с. XIV–XV]. Той факт, що М. Вартофські розглядає модель як конструкцію, у якій індивід розташовує символи свого досвіду або мислення таким чином, що в результаті отримує систематизовану репрезентацію цього досвіду або мислення як засіб їх розуміння та пояснення іншим людям [24, с. XV], дозволяє методологічно унормо-

вано вбудовувати теорію моделювання в національний психологічний науковий апарат. Примітним є те, що формулювання наведені нами українськими дослідниками функцій моделювання як психологічного явища незалежно збігається з висновками та логікою теорії моделювання М. Вартофські щодо шестикомпонентної типології моделей, заснованої на ступені екзистенційної сили кожного типу моделей. Від першого типу моделей (моделі аналогій *ad hoc* (лат. «саме для цього випадку»)) до останнього, найбільш складного шостого типу моделей (моделі максимальної екзистенційної сили, що виходять за рамки експериментальної перевірки) змістовний і функціональний каскад моделювання як явища посилюється [24, с. 29–34]. Тобто якщо першому типу моделей (моделі аналогій *ad hoc*) притаманна лише дескриптивна функція, то надалі, у наступних типах моделей поступово з'являється спочатку прогностична й надалі нормативна функція. За висновками М. Вартофські, моделі шостого типу (моделі максимальної екзистенційної сили) містять усі *три атрибутивні функції моделювання*, що змістовно відповідає архітектурі психічної регуляції в підготовці, організації та виконанні діяльності людиною за наведеними висновками А. Бандури, П.К. Анохіна, Б.Ф. Ломова, Г.О. Балла, В.О. Татенка, П.П. Горностая, О.М. Кочубейник та інших дослідників.

Наведені наукові підходи й узагальнення проблематики ігрового моделювання життєдіяльності людини констатують, що це явище є складним психологічним та полідисциплінарним феноменом, дослідження якого має виразну перспективу та потенціал. Теоретична реконструкція й уточнення психологічного змісту та функціональної сутності ігрового моделювання життєдіяльності дозволяють сформулювати таке визначення: ігрове моделювання життєдіяльності людини – це: 1) універсальне прагматичне атрибутивне явище та неспецифічний психічний процес життєдіяльності людини в реальних умовах соціальної взаємодії, що характеризуються високим когнітивним навантаженням, вірогідністю екзистенційних ускладнень і невизначеністю; 2) особистісно-рольовий модус життєдіяльності людини на основі відбиття в імпліцитному, згорнутому вигляді психологічних комунікативних ролей як моделей поведінки, що стосуються очікуваних суб'єктом послідовності та результату дій залежно від актуальної ситуації; 3) спосіб і метод соціалізації людини, забезпечення нерозривного, обопільного та взаємогенеруючого поєднання процесів екстеріоризації й інтеріоризації (привласнення та вироблення моделей у синтезі із продукуванням їх урєальнених, фактичних життєдіяльнісних репрезентацій), що відбуваються за принципами

системної взаємної співдії та 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. Основними функціями ігрового моделювання є дескриптивна, прогностична та нормативна. Функціоналізм ігрового моделювання посилюється від лише дескриптивної (описової) до функціонально-повновагового триплета (реалізація всіх трьох функцій) залежно від ступеня когнітивного навантаження, рівня ситуаційних ускладнень і життєвої невизначеності, а в підсумку – екзистенційної сили певної моделі дій.

Наведене теоретичне дослідження актуалізує психологічну проблематику ігрового моделювання як важливого атрибутивного явища та процесу, що зумовлює та забезпечує життєдіяльність людини в актуальних умовах прожиття. Окреслено підходи до визначення змісту та сутності ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах потенційно хаотичного, бурхливого й такого, що стрімко змінюється, середовища. На основі полідисциплінарного підходу та сучасних наукових розробок у предметному просторі моделювання обґрунтовано його психологічний зміст і функціональну сутність. Виявлено концептуальний зв'язок психології ігрового моделювання та фундаментальних підходів теорії моделювання М. Вартофські. Запропоновано визначення явища, процесу та терміна «ігрове моделювання життєдіяльності людини», яке пропонується включити в науковий апарат і актуальні дискурси національної психології. Перспективні дослідження ігрового моделювання життєдіяльності людини вважаємо за доцільне зосередити на виявленні його психологічних закономірностей відповідно до типології моделей М. Вартофські. Особливої дослідницької уваги водночас потребують концептуалізація та верифікація психологічного змісту моделей шостого типу, що формулюються в теорії моделювання як моделі максимальної екзистенційної сили, що виходять за рамки експериментальної перевірки та мають нормативну життєдіяльну функцію. Тезаурус таких перспективних психологічних досліджень пропонується складати з таксономічно структурованих концептів, що послідовно (від усвідомлюваних моделей до описів репрезентацій) повинні утворювати вузлові онтологічні механізми ігрового моделювання, якими є гра як життєдіяльна універсалія, типи моделювання відповідно до різновидів гри, габітус, ситуація, пропріум, диспозиції ігрового моделювання, стратегії й тактики ігрового моделювання, комунікативні дії/акти як репрезентації.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бодряр Жан. Фатальні стратегії / пер. із франц. Леоніда Кононовича. Львів : Кальварія, 2010. 192 с.
2. Великий тлумачний словник української мови. Київ ; Ірпінь : ВТФ «Перун». 2005. 1720 с.
3. Гундольф С. Фрейермут. Ігри. Геймдизайн. Дослідження ігор / пер. з нім. Аліна Ігорівна Кропивка. Харків : Гуманітарний центр, 2021. 250 с.
4. Гура Т.Є. Активізація професійної мислєдіяльності майбутніх психологів засобами ігрового моделювання. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. 2010. № 10. С. 168–172.
5. Денисенко В.А. Базові підходи у ігровому моделюванні процесу взаємодії при управлінні спільним ресурсом. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*. 2013. № 18. С. 126–131.
6. Карпенко З.С. Аксіопсихологічні джерела методу моделювання у психології особистості. *Психологія і суспільство*. 2009. № 4. С. 138–144.
7. Комп'ютерне моделювання пізнавальних завдань для формування компетентностей учнів із природничо-математичних предметів : монографія / В.Ю. Биков та ін. ; за наук. ред. С.Г. Литвинової. Київ : Педагогічна думка, 2020. 214 с.
8. Крушевський А.В. Теорія ігор. Київ : Вища школа, 1977. 216 с.
9. Москаленко В.В. Соціалізація особистості. Київ : Фенікс, 2013. 540 с.
10. Олефір В.О. Психологія саморегуляції суб'єкта діяльності. На правах рукопису : дис. ... докт. психол. наук : 19.00.01. Харків, 2016. 428 с.
11. Психологічна енциклопедія. Київ : Академвидав, 2006. 424 с.
12. Психологічні практики конструювання життя в умовах постмодерної соціальності : монографія / Т.М. Титаренко та ін. ; Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. Київ : Міленіум, 2014. 206 с.
13. Свідоме і несвідоме у груповій взаємодії : монографія / П.П. Горностай та ін. ; за наук. ред. П.П. Горностая ; Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. Кропивницький : Імекс-ЛТД, 2018. 244 с.
14. Токарева Н.М. Моделювання особистісних конструктів підлітків у вимірах освітнього простору. *Кривий Ріг*, 2015. 446 с.
15. Філософський енциклопедичний словник. Київ : Абрис, 2002. 742 с.
16. Фурман А.В., Шандрюк С.К. Сутність гри як учинення : монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2014. 120 с.
17. Хайрулін О.М. Психологія ігрового моделювання соціального життя суб'єкта : монографія. Тернопіль : ЗУНУ, 2021. 404 с.
18. Хайрулін О.М. Онтологічне моделювання психологічного поля гри. *Психологія і суспільство*. 2023. № 2 (88). С. 106–141. <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.106>
19. Games of Strategy / Avinash Dixit et al. Fourth Edition. W.W. Norton & Company, Inc., 2015. 732 p.
20. A History of Modern Psychology, Ninth Edition. Duane P. Schultz, Sydney Ellen Schultz Thomson Learning, Inc., 2008. 561 p.

21. Codreanu A. A VUCA action framework for a VUCA environment: Leadership challenges and solutions. *Journal of Defense Resources Management*. 2016. № 7 (2). P. 31–38. <https://doaj.org/article/de3b2db947d7499fac1f7c3a6e75ec84>
22. Hamid H. The strategic position of human resource management for creating sustainable competitive advantage in the VUCA world. *Journal of Human Resources Management and Labor Studies*. 2019. № 7 (2). P. 1–4. URL: https://www.researchgate.net/publication/339507471_The_Strategic_Position_of_Human_Resource_Management_for_Creating_Sustainable_Competitive_Advantage_in_the_VUCA_World.
23. Schell Jesse. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.
24. Marx W. Wartofsky. *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.
25. Popova N., Shynkarenko V. Personnel development at enterprises with regard to adaptation to the VUCA world. *Economic Annals*. 2016. XXI. № 156 (1–2). P. 88–91. URL: https://www.researchgate.net/publication/301536105_Personnel_development_at_enterprises_with_regard_to_adaptation_to_the_VUCA_world.
26. Reber A.S. *The Penguin Dictionary of Psychology*. England, 1995. 880 p.
27. Sinha D., Sinha S. Managing in a VUCA world: Possibilities and pitfalls. *Journal of Technology Management for Growing Economies*. 2020. № 11 (1). P. 17–21. URL: https://www.researchgate.net/publication/343501669_Managing_in_a_VUCA_World_Possibilities_and_Pitfalls.
28. Duane P. Schultz and Sydney Ellen Schultz. *Theories of Personality*, Eleventh Edition. Cengage Learning, 2015. 496 p.
29. *The Cambridge handbook of the intellectual history of psychology*. Cambridge, United Kingdom ; New York : Cambridge University Press, 2019. 850 p.
30. VandenBos G.R. *APA dictionary of psychology*. 1'st ed. Washington, 2006. 1024 p.