

Олег ХАЙРУЛІН  
**ОНТОЛОГІЧНЕ МОДЕЛЮВАННЯ  
ПСИХОЛОГІЧНОГО ПОЛЯ ГРИ**

Oleg KHAIRULIN  
**ONTOLOGICAL MODELING OF THE PSYCHOLOGICAL FIELD OF A PLAY**

DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.106>

УДК: 159.9.01 : 168

«Г'юм довів... принаймні те, що чистий емпіризм  
не є достатньою основою для науки».  
(Б. Рассел [14, с. 562])

«...в найвищій науковій абстракції є елемент дійсності»,  
і навпаки «у всякому безпосередньому, найбільш емпіричному,  
самому незрілому, одиничному природничо-науковому ф а к т і  
вже закладена первинна абстракція».  
(Л.С. Виготський [4, с. 115])

«Межа системи має узгоджуватися із досвідом, а решта,  
з усіма її міфами та фікціями, має за свою мету  
простоту законів. Із цього погляду, онтологічні питання  
дорівнюють питанням природничої науки».  
(В. ван О. Квайн [5, с. 24-25])

## ВСТУП

**Актуальність і проблемне поле дослідження.** 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 поміж окремими психологічними галузями. До прикладу, довготривалими й певною мірою тотальними, постали розбіжності наукових норм верифікації результатів досліджень бігевіоризму, психоаналітичної течії, гештальтпсихології, психосинтезу, діяльнісного напрямку, когнітивної психології, психофізіології, коучингу та більшості інших психологічних відгалужень. Тому відсутність єдиної для психології методологічної оптики, загального дизайну

експериментальної перевірки і верифікації нового наукового знання викликає до об'єктивності відповідних досліджень якщо не критику, то цілковито справедливі зауваження.

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* [20; 32]. Він був першим, хто розглядав питання основ наукового раціоналізму, наголошуючи на тому, що *раціональні підстави базуються на сукупності суспільного досвіду, який безупинно змінюється* [20, с. 139].

Через більш як сто років, інший усесвітньо-відомий філософ і психолог Франц Brentano (1838 – 1917) наполягав на визнанні методологічною помилкою обмеження емпіричної верифікації нового знання лише лабораторним експериментом. Для нього спостереження було основним науковим методом. Тому він дотримувався тієї методологічної програмної позиції, що повноцінний емпіричний підхід є більш об'ємним і повним, аніж лабораторний експеримент, позаяк робастний емпіричний здобуток ґрунтується на даних, що отримані не лише експериментально, але і за результатами спостереження та особистого досвіду [32].

Американський психолог Вільям МакДугалл (1871 – 1938) на початку наукового оформлення бігевіоризму наполегливо зауважував про недопущення перетворення лабораторно-експериментального методу в пріоритетний спосіб верифікації психологічного знання. Під час історичного диспуту із засновником бігевіоризму Джоном Уотсоном (1878 – 1958) він у ролі ілюстрації до 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 створюються 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» [32, с. 322].

Як кризу в розвитку психології визначає неусталеність методологічних норм верифікації психологічного знання всесвітньо відомий психолог Л.С. Виготський (1896 – 1934) [4]. Урівноважуючи пріоритети наукових абстракцій та емпіричних показників цей науковий достойник зауважував: «...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].*

У 80-ті роки минулого століття відомий філософ, психолог і методолог Г.П. Щедровицький (1929 – 1994), передусім у розвиток фундаментальних інсайтів Іммануїла Канта, висноував, що протистояння натуралістичного (чуттєвого) і системомислєдїяльнїсного (інтелегібельного) модусів об'єктивїзму, як методологічних засад наукового пізнання, має завершитися їх певним синтезом на основі закономірностей дослідницької мислєдїяльнїсності [19, с. 5-122]. Водночас ці висновки лише узагальнили і надали програмного значення та організованого оформлення давнім зауваженням і суперечкам щодо методологічних засад експериментальної верифікації психологічних знань.

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 інтелегібельної експериментальної природи) психологічного знання. Причиною цього стали об'єктивні соціальні зміни, щонайперше пов'язані із домінуванням атрибутів постіндустріального (інформаційного) суспільства та унааявлення особливостей постмодерністської реальності. Актуалізувались також й суцільно інституційні виклики до організації, технології і протоколів здобування нового наукового знання, що пов'язані із діалектичними змінами типів наукової раціональності (від класичного через некласичний до постнекласичного) і певним гальмуванням як світової, так і вітчизняної психології на цьому шляху розвитку.

Український філософ, методолог, психолог і соціолог А.В. Фурман наголошує, що розвиткове функціонування вітчизняної психологічної науки передусім 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» [25, с. 7].* Національна психологія продовжує залишатися на рівні статистичної перевірки зручних для такої процедури наукових об'єктів, критеріїв, показників і кореляцій, до того ж бажано без

залучення складних та унікальних дослідницьких, першочергово міждисциплінарних, стратегій, методологій і засобів, які «становлять окремий випадок *поліпарадигмальності*, котра сьогодні буйно процвітає передусім у соціогуманітарних науках як один із засадничих принципів постнекласичного світогляду» [Там само].

Методологічні проблеми сучасних психологічних систем емпіричної, передусім експериментальної, натуралістичної верифікації результатів психологічних досліджень, на нашу думку, пов'язані із такими узагальненнями.

1. У ситуації дослідження психологічних 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. [14; 16; 20]), регіонотвірне значення (Е. Гусерль), виразні епістемологічний (М. Фуко), культурно-історичний (Л.С. Виготський) та діахронний (Ф. де Сосюр) аспекти/виміри наукового пізнання, презумпція і домінування класичного експериментального методу (природний чи лабораторний експеримент) є хиткою та умовно надійною методологічною основою. Мовиться передусім про фундаментальні психологічні явища/упредметнення, першочергово *форм і результатів соціальної, культурної взаємодії/інтерації*, таких як: *комунікація/спілкування, праця, соціалізація, інтерсуб'єктивність, владарювання/управління, емерджентність, творчість, колективний досвід, любов, цивілізація, гра, синхронія, вчинок, диспозиція, соціальна цінність, групова рефлексія, колективне несвідоме, командна згуртованість, міжособистісна атрактивність/довіра, дискурс, наратив* тощо. Такі упредметнення є культурними універсальями, об'єктами інтелігібельної реальності вічних змістовлень [20 с. 109-110, 129-130, 230], які позначають окремі філо- та онтогенетичні способи взаємодії людини зі світом, феномени соціальної взаємодії. Якість надійної емпіричної верифікації нових психологічних знань щодо наведених явищ більшою мірою залежить не стільки від побудови поточного природного або лабораторного експерименту, скільки від актуальної станом на час дослідження *загальної моделі психологічного поля відповідного явища*. Під такою моделлю розуміється пізнавально повновагомий, гармонійно структурований, оптимально вичерпний, логічно урівноважений, герменевтично когерентний, епістемно реле-

вантний, конструктивно інтерпретований знанневий субстрат наукової інформації про явище-об'єкт психологічного дослідження станом на час його здійснення. Йдеться про необхідність обрання у ролі *програмної основи психологічного пізнання не натуралістично-експериментального підходу, а в особливий спосіб організованого інтелігібельного дескриптивного методу*.

2. За умов застосування класичної експериментальної верифікації результатів психологічного дослідження формулювання відповідних висновків першочергово ґрунтується на множині експліцитних статистичних показників, реальних фактів, отриманих за результатами експерименту, проведеного конкретним дослідником. Атрибутивні особливості такого виду емпіричної верифікації наукових результатів вимагають від нього зважати на наслідки певної актуальної репрезентативної вибірки респондентів. Водночас за логікою максимальної об'єктивності наукового знання такі експліцитні факти мають бути порівняні з відповідними показниками усіх раніше проведених іншими дослідниками експериментів. Також це має відбуватися незалежно ані від історичної кількості самих експериментів, ані від кількості відповідних експериментальних вибірок. У рамках категорійної матриці сучасної соціогуманітарної теорії (див. [22-25]) мовиться про атрибутивну, іманентну транзитивність наукових даних на усіх категорійних рівнях: «конкретне», «одиничне», «особливе», «загальне» та «універсальне». Тобто мовиться про *епістемну, герменевтичну спадкоємність психологічного знання, доступного оприявлення досліджуємого явища у його культурно-історичній спадкоємній емпіриці; наукове знання, як суцільний досвід наявних та усіх попередніх природничо-наукових фактів, як поточних, так включно й тих, що були зафіксовані й узагальнені усіма попередніми дослідниками усіх відомих часів і навіть тих (у вигляді моделей), що лише прогнозується здобути у якості актуальних, перспективних проєктів мінімум ближнього майбутнього*.

3. Гра, як і низка подібних фундаментальних, регіонотвірних соціальних явищ, інших культурних і цивілізаційних універсальї, фундаментальних культурних феноменів, має виразний соціально-психологічний генезис, самобутні структуру і функціональний перебіг. Як об'єкт наукового аналізу, гра набагато більш об'ємна і складна порівняно із феноменами індивідуально-психологічного, суто

суб'єктного плану. А це означає, що вивчення гри і подібних соціальних явищ має бути пов'язане не стільки з індивідуальними показниками членів певної вибірки, скільки з *інтерсуб'єктивними характеристиками, критеріями дослідження взаємодії* людей згідно з експериментальними сценаріями, передусім в умовах природного експерименту. І якщо класичному експерименту достатньо вибірки учасників, то, скажімо, дослідження гри, ігрової взаємодії потребує якихось *інтерперсональних показників*, вибірки, що складається не стільки з осіб, скільки із соціальних *ситуацій та інтеракцій*. Водночас будь-які психологічні студії, включно й соціально-психологічні, традиційно вибудовуються на логіці індивідуальних, суб'єктивних оцінок, особистих ставлень і реакцій. *Явища, котрі мають виразну інтерсуб'єктивну природу, породжуються виключно системним ефектом і з'являються лише у емерджентній соціальній взаємодії, дослідницьки опрацьовуються шляхом статистичного складання, імплікативного узагальнення індивідуальних показників*. Відтак методологія дослідження складних психосоціальних явищ, того, що атрибутивно має ковітально динамічну, плинну, не лінійну, відкриту та ймовірнісну структуру і мінливу функційну мозаїку (гра, влада/управління, спілкування, творчість, соціалізація, вчинок, конвенційність (консенсус), конфліктність, компроміс, атрактивність взаємодії, згуртованість, конформізм, лідерство, стереотип, паніка, суспільний настрій, ідеологія, дискурс, навіювання, зараження тощо), на жаль, редукується до технологій і протоколів вивчення множини, суми відносно гомогенних індивідуальних показників. Варто підкреслити, 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 критеріальної інтерсуб'єктивної основи. Це головню відбувається через брак самих критеріїв інтерперсональної, а не індивідної оцінки, та, відповідно, адекватного феноменальній складності наукового аналізу. Такий стан є об'єктивною проблемою (якщо не парадоксом), позаяк через це у психологічних дослідженнях соціальних явищ оприявнюється, але досі не враховується, *принцип невизначеності* (співвідношення невизначеностей), коли неможливо одночасно вимірювати ста-

тику психологічних явищ та їх динаміку, особливо у ситуації осягнення глибинних, складних, динамічних соціально-психологічних явищ на кшталт гри.

4. Для психологічного дослідження гри як фундаментального об'єкта інтелігібельної реальності одвічних значущостей: 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 сформуванати щодо такого об'єкта класичну експериментальну репрезентативну вибірку. Тим більше, що це навіть концептуально не вважається можливим, позаяк, до прикладу, гра, виходячи з її передусім культурно-історичних різновидів й упредметнених модальностей, є надзвичайно розмаїтим явищем, котре характеризує безмежні сторони динамічної життєдіяльності людини в усі часи. Умови класичної експериментальної верифікації результатів психологічного дослідження таких феноменів, як гра (яка сама по собі, за визначенням, змістом і структурою є поліфеноменальною), на всьому діапазоні вірогідних ковітальних експлікацій/оприявнень (скажімо, від предметної гри дворічної дитини до організаційно-діяльнісної гри, або ж і суспільно-значимого вчинку гри дорослого) вимагали б надзвичайно великої і строкатої репрезентативної вибірки. Також у випадку формування такої вибірки для вивчення гри і подібних регіонотвірних феноменів, об'єктивно постають фактори одночасної системної залежності складових такої вибірки від: 1) показників гомогенності; 2) певних онтогенетичних модусів гри (предметна гра, сюжетно-рольова гра, ділова гра, бернівські ігри-транзакції, комерційні та салонні ігри, цифрові медіа-ігри, організаційно-діяльнісна гра, вчинок, воєнні ігроформи, соціальна мімікрія/косплей тощо); 3) вікової періодизації актуальних предметних форм/експлікацій, ігроформ; 4) статусу і ролі ігрової діяльності у період домінування усіх наступних за грою видів провідної діяльності; 5) етнокультурних та інших суспільно-усталених особливостей гри, а також 6) у вимірах психологічної канонізації гри за вчинковим принципом від її чотирьох основних типів: гри-місця, гри-виклику, гри-події, гри-церемонії (див. [6, с. 655-666; 26; 27]). Крім того, встановлення транзитивних кореляцій поміж усіма наведеними субвибірками (класами, множинами вибірок) об'єктивно складає самостійну, окрему проблематику.

5. Досліджувані явища соціогуманитарної, психологічної сфери мають лише відносну лінійність, тобто характеризуються ймовірністю. Це становить 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 (такий, що має високу вірогідність відтворення/повторення), опис таких експериментальних даних є цілком можливим, але не як результат натуралістичної лабораторно-експериментальної верифікації, а як наслідок повновагомої, епістемологічно обґрунтованої, системомислєдїяльнїсної, онтофеноменологічної експертизи і вивірки нового наукового знання на основі ґрунтовної наукової дескриптивної реконструкції. Таким чином очікується, що експериментальна верифікація результатів психологічного дослідження буде більш релевантною і надійною, якщо її здійснювати передусім як дескриптивне онтофеноменальне предметне реконструювання (критичне онтологічне моделювання) наукової інформації (предметного поля, предметного сегмента) з урахуванням усіх епістемологічних і герменевтичних особливостей такої інформації, доступної науковцю на час узагальнення отриманих результатів. Це б уможливило утворити епістемологічний інтелігібельний (уможлядний, ноуменальний) субстрат – дескриптивне, знаннєве поле певного наукового об'єкта з науково-референційною функцією. Для того щоби такий епістемологічний субстрат якісно виконував свою референційну функцію відносно тривалий час, себто без потреби здійснення його регулярної емпіричної ревізії та уточнення, інформація про відповідний об'єкт має 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.

Наведені об'єктивні методологічні проблеми сучасних систем 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 перспективних психологічних досліджень, а також, за потреби, і до перевірки/ревізії наявного раціонального знання. Реалізацію таких завдань на прикладі реконструювання психологічного знаннєвого поля гри, на нашу думку, дозволяє застосування у статусі і ролі психологічного наукового засобу сучасного універсального методологічного інструменту, яким є онтологічне моделювання (також синонімічно використовуються назви «формальна онтологізація» та «онтологічний інжиніринг») [1; 13; 34; 38; 39].

Об'єктом дослідження є онтологічне моделювання як: а) психологічний метод дескриптивної реконструкції наукового знання; б) засіб верифікації результатів психологічного дослідження гри як наукового об'єкта; в) продуктивна програма завершальної стадії психологічного вивчення гри як наукового сегмента серед інших універсалій – глибинних, фундаментальних поліфеноменів, що мають виразний позапросторовий і позачасовий соціально-психологічний генезис, складну структуру і функційну динаміку; г) спосіб мислення сучасного науковця соціогуманитарного профілю в умовах швидкоплинних змін емпіричного матеріалу; д) інструмент створення архітектонічної інтелігібельної моделі-матриці пізнавально повновагомого, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно заданого психологічного поля гри.

Предметне поле дослідження становлять сутність, зміст, атрибути, функції, протоколювання та інші процедури верифікації результатів психологічного вивчення гри, здійснюваного на засадах онтологічного моделювання як перспективного напряму методологічної роботи, зокрема інтелігібельної емпіричної верифікації новоотриманого психологічного знання.

Головна концептуальна ідея авторського пошуку полягає у здійсненні та узагальненні результатів методологічної розвідки з метою обрання онтологічного моделювання як сучасного постнекласичного засобу верифікації результатів психологічного дослідження гри, що дозволяв би консолідовано забезпечувати реалізацію вимог емпіричної перевірки та інтелігібельної експериментальної верифікації такого складного полідисциплінарного феномену, як гра.

Методологічну оптику наведеного дослідження становлять: філософський апріоризм і логіцизм, методологічні позиції аналітичної філософії (Кант, 1800; Фреге, 1879; Рассел, 1913; Вітгенштайн, 1921; Карнап, 1928; Квайн, 1961, Фуко, 2002; Щедровицький, 1964; Фурман, 2005; Карпенко, 2009; Шенгерій, 2009; Сабадуха, 2019; Синиця, 2018 та ін.), феноменологічний підхід (Гусерль, 1900, 1913); система постнекласично зорієнтованих принципів, підходів, засобів і нормативів психологічного пізнання (Башляр, 1949; Фурман, 2001, 2014; Слюсаревський, 2005; Карпенко, 2009; Москалець, 2019; Сабадуха, 2019 та ін.); методологія онтологічного моделювання (Гусерль, 1913; Квайн, 1961; Щедровицький, 1964; Гуаріно, 1998; Сміт, 1998; Басюк, Досин, Литвин, 2017 та ін.); філософсько-психологічна теорія вчинку (Роменець, 1989; Татенко, 1990; М'ясоїд, 1998; Фурман, 2011 та ін.), теорія системогенезу (функціональної системи) (Ласло, 1972; Анохін, 1975), системомислєдїяльнісна методологія (Щедровицький, 1995, 2004, 2005; Фурман, 2016), вітакультурна методологія і циклічно-вчинковий підхід (Фурман, 2005-2017, 2016, 2019, 2022, 2023; Фурман (Гуменюк), 2008, 2015 і наукова школа [6; 11]), культурно-історичний підхід в психології (Виготський, 1931; Роменець, 2007, 2017), суб'єктно-діяльнісний підхід в психології (Рубінштейн, 2003; Гусельцева, 2021 та ін.), теорія таксономійної системи видів провідної діяльності людини (Челпанов, 1896; Леонтьєв, Давидов, 1996), психологічна теорія репрезентації дійсності (Жовтянська, 2020), теорія культуротвірної функції гри (Гейзінга, 1938; Ельконін, 1957; Кайуа, 1958; Шелл, 2008; Хосроу-Пур, 2015; Москалець, 2020; Фурман і Шандрук, 2014), теорія онтологічних зобов'язань (Квайн, 1961), теорія ігор (Мак-Кінсі, 1960, Нейман співавт., 1970; Крушевський, 1977; Сміт, 1998; Шелінг, 2007 та ін.).

Виконання завдань пошуку методологічної основи для перспективної верифікації результатів психологічного дослідження складних явищ (на прикладі гри); створення відповідного *знаннєвого субстрату наукової інформації* через особливим чином організований *інтелегібельний дескриптивний метод*, відповідна логіка організації верифікації нового психологічного знання ґрунтується на низці особливих чинників та умов. Передусім такі чинники і умови пов'язані з тим, що *психологічні поля* певних фундаментальних упредметнень (за Е. Гусерлем – *реґіони*, 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 окремих *культурних універсалій*, що існують поза часом, фізичним простором, соціальними особливостями. Такі універсалії носять виразний трансцендентальний і у певному розумінні трансцендентний характер, змістовно формують й ентропійно утримують як загальнолюдську, так й індивідуально-особистісну культуру. Їх науково вивірене і філософськи обґрунтоване психологічне дослідження у методологічному відношенні має охоплювати всі ланки-сегменти категорійного ладу будь-якої цілісної соціогуманітарної теорії, тобто забезпечувати належну *концептуалізацію досліджуємого явища у вчинково-канонічному категорійному діапазоні* (передситуація, ситуація, мотивація, вчинкова дія, післядія), що, за А.В. Фурманом, становить «другу (квінтетну. – О.Х.) мислєсхему професійного методологування», яка ґундується на діалектичному співвідношенні філософських категорій «конкретне – одиничне – особливе – загальне – універсальне» [22, с. 150]. Застосування цитованим автором цього методологічного і н с т р у м е н т у до розв'язання найскладніших проблем типологізації і систематизації певного масиву об'єктно окресленого соціогуманітарного знання дало змогу, з одного боку, запропонувати, починаючи від 2001 року, авторську *модель категорійної матриці* та детально висвітлити методологію творення названих матриць у психології і методології, подвійно застосовуючи зазначений ланцюг філософських категорій за горизонталлю і вертикаллю, але у різних тематико-змістових контекстах (див. [23-24]), з іншого – створити складний п'ятерний механізм підбору та укомплектування лінз-модулів *метаметодологічної оптики*, що уможливила рефлексивно-вчинкову реконструкцію загальної теорії діяльності [21] й уперше сконструювати методологічні оптики класичного, некласичного і постнекласичного типів наукової раціональності [25].

В нашому дослідницькому досвіді використання цього зручного інструменту методологування застосовано як «ключик» чи як базова оргсхема до виокремлення та аргументування п о я с і в психологічного поля гри у його онтолого-модельному осмисленні. У підсумку опрацьовано п'ять пластів-сегментів наукової

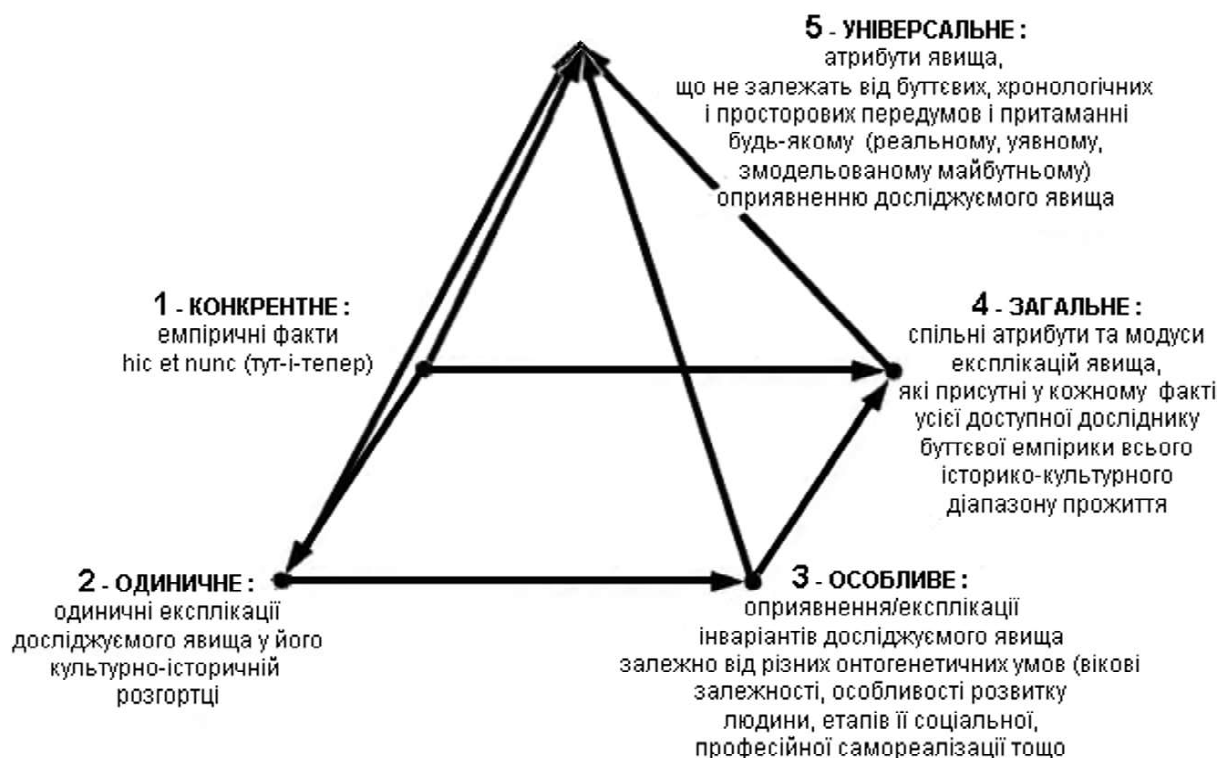


Рис. 1.

Методологічно обґрунтований діапазон поясів наукової концептуалізації  
відомостей (інформації) про об'єкт психологічного дослідження  
(створено на основі методологічної моделі-схеми А.В. Фурмана)

концептуалізації піднятої проблемної теми, що узасаднили побудову вперше запропонованої тут онтологічної моделі психологічного поля гри (див. далі):

1) пояс **конкретного**, одноразового емпіричного природничо-наукового факту *hic et nunc* (натуралістичний емпіричний факт, що встановлений «тут і зараз» через новітній, сьогоденний природний або лабораторний експеримент);

2) пояс **одиничного**, окремих оприявнень досліджуємого явища у його епістемній, культурно-історичній емпіриці (синтетичний досвід емпіричних фактів ось-експерименту, що охоплює зняття результатів усіх доступних досліднику минулих натуралістичних фактів);

3) пояс **особливого**, виняткових експлікацій інваріантів досліджуємого явища, залежно від різних онтогенетичних умов такого оприявлення (до прикладу, вікові залежності, особливості розвитку людини, етапів її соціалізації, соціальної та професійної самореалізації тощо; у психології це передусім пов'язано із видами провідної діяльності в онтогенезі особистості);

4) пояс **загального**, спільних атрибутів та модусів експлікацій досліджуємого явища, що

присутні у кожному факті усієї доступної досліднику буттєвої емпірики як актуального повсякдення, так і попереднього історико-культурного діапазону минулого;

5) пояс **універсального** – пласт атрибутів явища, що не залежать від буттєвих, передусім хронологічних, просторових, ситуаційних, передумов і притаманні будь-якому, навіть уявному, змодельованому, майбутньому оприявненню/експлікації цього досліджуємого явища (див. рис. 1) [21-23].

Фактично нами отримана, в термінології А.В. Фурмана, *квінтетна мислесхема*, формула якої має, здавалося б, парадоксальний вигляд:  $3+1=1$  [22]. Однак вона сутнісно бездоганно відображає архітекtonіко-функціональні співвідношення поняттєво-категорійного плетива у висвітленні цілісної картини ось-буттєвості зазначених поясів психологічного поля гри. Причому є сенс для більшого унаочнення подати цю мислесхему у формі піраміди (рис. 1).

У проєкції на предметний простір чинного дослідження зауважимо, що *класичний натуралістичний (природний чи лабораторний)*

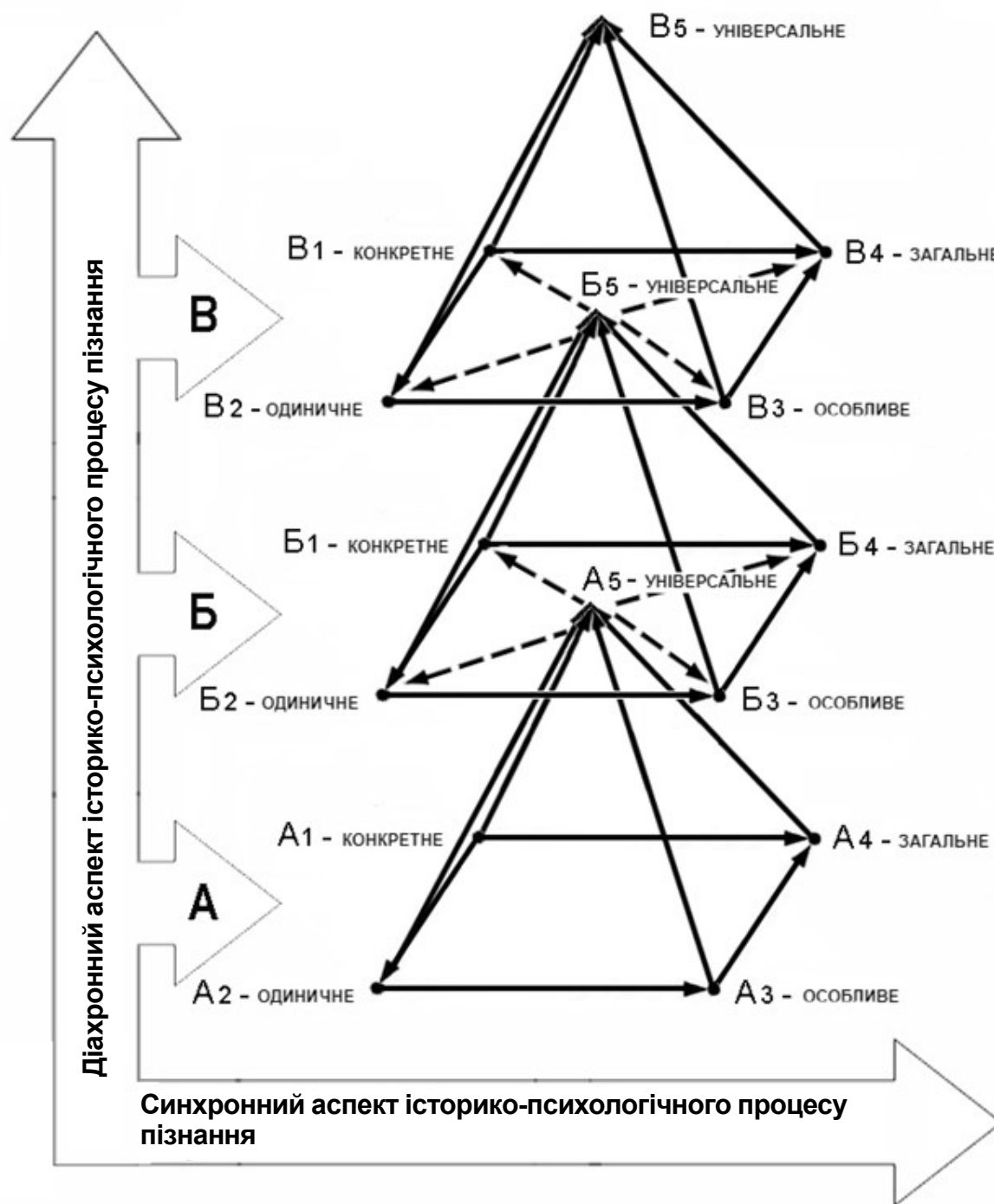


Рис. 2.  
Логіка історичної еволюції психологічного знання

експеримент дозволяє верифікацію лише на першому і (за найкращих умов додатково) другому поясі наукової концептуалізації, тобто в рамках конкретного емпіричного факту «тут і тепер» та одиничних експериментальних оприявнень досліджуємого явища у його епістемній, культурно-історичній емпіриці (див. рис. 1 та 2).

Водночас синхронно (у сумісному аспекті системності історичного розвитку знання, «горизонтально») (див. рис. 2) на кожному діалектично обґрунтованому, передусім епістемологічному, генетичному вимірі науководослідницького руху певної проблематики, такі психологічні поля/регіони представлені класами відповідних герменевтичних узагальнень,



що концептуально розвивають науковий зміст відповідної універсалиї включно до рівня життєвих, уреальнених експлікацій («конкретне» та «одиничне»), тобто натуралістичних, фізично оприявнених «тут і тепер» фактів. Підкреслимо, що пріоритет натуралістичного варіанту експериментальної верифікації нового знання, як правило, жорстко «прив'язаний» до певної наукової епохи (етапу, епістеми, парадигми, школи, *усуспільненої наукової докси*, політичної ідеології). У вірогідній структурі епістемологічного розвитку психології (рис. 2) це доцільно схематизувати як висхідну модель хронологічно поступових парадигмальних переходів умовно від А через Б до В і системно-діахронно надалі – у перспективу майбутніх досліджень. При цьому пояси «конкретного», «одиничного», «особливого» і «загального» забезпечують системну синхронію, «горизонтальність» наукового розвитку, рівень «універсального» узагальнює результати певної «горизонтальної» стадії епістемологічного зростання і стає системно-діахронною, «вертикальною» основою для подальших, майбутніх наукових програм, що у комплексі й забезпечує діалектичну наступність психологічних здобутків певного знанневого поля/регіону. *Ігнорування або імітація забезпечення такої наступності істотно знижує якість наукового пізнання.* Це відбувається здебільшого завдяки мимовільному чи довільному знеціненню, або ж і свідомому ігноруванню з боку дослідника а) життєвих явищ і відповідних компонентів знання, які не піддаються або 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/*доксичних експериментальних моделях*; в) нових, головню *полідисциплінарних, методологічних підходів*, що демонструють свою універсальність, хоча їх складно експериментально верифікувати у ролі психологічного наукового апарату. виправити такий стан справ дає змогу *онтологічне моделювання*.

Схематично подана логіка еволюції психологічного знання, формалізуючи засадничі методологічні процедури, суголосна висновкам французького філософа Мішеля Фуко (1926 – 1984), який для позначення особливої конфігурації «слів», «речей» та «уявлень», що

задає умови для можливості точок зору, знань і наук, характерних для певної історичної епохи, запропонував дефініцію «*епістема*» (від грецьк. *éπιστήμη* – знання). Це поняття з'явилося унаслідок спроб цього мислителя описати семіотичний вектор 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 можливості думок, теорій, наук у різні історичні періоди; спосіб буття певного наукового знанневого порядку та його сприйняття [42].

Наскільки б спекулятивним не було обрання онтологічного моделювання як перспективної методологічної засади для верифікації результатів психологічного дослідження гри та інших поліфеноменів, така пропозиція у певному розумінні не є новою або ж оригінальною. Так, скажімо, Г. Башляр, Б. Рассел, М. Фуко, Г.П. Щедровицький у пошуках надійних методологічних основ наукового пізнання незалежно наголошували на тому, що *сучасна наука базується на проєкті, вона навчається на тому, що конструює.* Тому науково-дослідна діяльність здійснюється через *конструкти* (від лат. *constructio* – побудова) – *теоретичні чи аксіоматичні побудови, концепти, схеми, конфігуратори* (Г.П. Щедровицький), *епістемологічні диспозиції* (М. Фуко). Конструкти, виконуючи у пізнанні різні функції (вихідних положень, умов аналізу, синтезу та складання різнорідних уявлень і т. ін.) мають те спільне, що виступають як продуктивні засоби здійснення наукової діяльності, передусім абстрагування проєктування, конструювання, складання, синтезу, схематизації, типологізації, Конструкти, – узагальнює А.В. Фурман, – це «штучні (гносеологічні) утворення зі своїми службово-пізнавальними функціями, що відіграють роль мисленневих інструментів-засобів задля здійснення переходу від емпіричного знання до концептуального і навпаки» [22, с. 173].

Г.П. Щедровицький був першим, хто запропонував формулювання «*онтологічне подання змісту знання*» (1964), зауважуючи, що «саме методологія і теорія пізнання, як це не дивно здається на перший погляд, виявляються вченням про об'єкти і сфери об'єктів [регіони за Е. Гусерлем. – О. Х.], тобто обов'язково включають онтологію, яка моделює світ» [197]; причому *методологічна онтологія* не має нічого спільного з натурфілософією,

адже існує у системі методології і створюється не на аналітичних засадах фізичної, хімічної чи якоїсь іншої емпірії, а на фундаменті вивчення людської діяльності – практики і мислення.

Парадигма верифікації наукового проєкту, здійснювана на засадах онтологічного моделювання, 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, до синтезу різнорідних 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 знання – *етапу неklasичної науки* (цит. за [20, с. 48-49]). Воднораз цей мислитель панування чистого емпіризму взагалі не вважає науковим явищем і залишає його у донауковому фронтірі пізнання як соціально значущої сфери людської діяльності. Етап *klasичної науки* він пов'язує із виникненням *раціонального абстрактного мислення*, спроможності наукової спільноти до змістовленого абстрагування «конкретного» у вигляді послідовних концептів «одиночного», «особливого», «загального» та «універсального» і на цій основі подальшого проєктування, конструювання, складання, синтезу і прагматичної реалізації раціонального знання [31].

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 інтелегібельної методології*, сьогодні здаються не настільки вже й спекулятивними. Вочевидь предметні поля, методологічні, технологічні й технічні засоби більшості соціогуманітарних наук перетинаються, гібридизуються, перетворюються на дійсно єдиний науковий теоретичний і прикладний 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. А це означає, що будь-яка *наукова діяльність передусім є конструюванням* [19-20; 31].

Надійним методологічним обґрунтуванням і 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. Расела, А.Н. Вайтгеда *ця гілка конструктивізму* вимагає зведення усіх понять і понятійних систем будь-якого наукового дослідження до пізнавально повновагомого, 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, смислу). У пізніх роботах Б. Расела таку програму було поширено на природничі науки і психологію, адже *фізичні і психологічні феномени вибудовуються із чуттєвих даних як логічні конструкти, концепти, конструкції* [17; 18; 31].

Філософський принцип логіцизму перебуває в основі наукової програми мовних та мовленнєвих ігор Л. Вітгенштайна (1889 – 1951). Цей видатний представник аналітичної філософії висновував, що *думка є логічним образом/ейдосом факту*, а мисленнєвий вираз (вираз думки), що сприймається суб'єктом чуттєво, визначає судження/пропозицію оформлену реченням (у термінах Г. Фреге, це і є *Gedanke*, себто з німецької «думка»). За Л. Вітгенштайном, *сукупність усіх істинних (у формально логічному сенсі) елементів пропозицій/речень – це дзеркальне відображення усіх ситуацій світу, через що простір і межі мови визначають довкілля і формат реального світу*. Отож межі мови Л. Вітгенштайн інтерпретував як *онтологічні кордони*, адже світ відображає мову, а *логічна структура мови ідентична онтологічній структурі світу* [ 2; 17; 18; 31 та ін. ].

Філософський логіцизм вимагає логічного конструювання понять, тобто *зведення/згортки усіх понять та поняттєвих систем до певного структурованого набору дефініцій*. Як раніше зазначалось, Б. Расел поширює таку програму і на психологію, позаяк фізичні і психічні феномени утворюються з чуттєвих даних як логічні конструкції. Принципи філософського логіцизму реалізуються в онтологічному моделюванні як *конструювання на-*

укових понять і систем на підґрунті чотирьох фундаментальних відношень: 1) на *приналежності елемента певному класу*, 2) на *застосуванні функції до аргументу*, 3) на *пойменуванні* (теорія поіменування, за Р. Карнапом. є сутнісно онтологічною, такою, що у термінології сучасної інформатики виступає як *система-ядро* [5; 17]), 4) на *відношенні «частина-ціле»* (див. [1; 13; 14; 34; 38; 39]).

Наведений методологічний підхід відповідає засновкам структуралізму, одним із фундаторів якого є відомий американський філософ і психолог Едвард Тітченер (1867 – 1927), який вважав основним предметом психології *свідомісний досвід людини*. Він стверджував, що структуралізм як система психології має справу зі свідомісним досвідом, що залежить від суб'єкта, котрий його відчуває [32, с. 24], а *об'єкт психологічного дослідження належить описувати* не звичайною побутовою мовою, а *мовою термінів усвідомленого сприйняття, мовою дефініцій* [Там само, с. 128].

Американський психолог Кларк Халл (1884 – 1952) запропонував авторську методологічну систему верифікації нового наукового знання, що панувала на континенті в 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 щоб враховувалася емпірика природного експерименту в усіх його епістемологічних ракурсах дослідження явища); 2) виявляти психологічні закономірності об'єкта вивчення та узгоджуватися з результатами (за їх наявності) інших наукових підходів щодо нього; 3) ці закономірності перевіряти на придатність до наукового моделювання і абстрагування (скажімо, формально-онтологічного) [32, с. 336].

Наведена методологічна позиція К. Халла втілилась у фундаментальні для бігевіоризму *принцип і наукову доктрину операціоналізму*. Останній як загальний підхід чи принцип приймає за мету *вироблення найбільш точної та об'єктивної наукової термінології*, й прагне таким чином позбавити науку від тих проблем, які не є фактично спостережуваними, або здатними до фізичного відтворення (так званих псевдопроблем). Його апологети стверджують, що вагомість конкретних наукових даних, як і теоретичних побудов, залежить від значущості тих операцій, які використовувалися для отримання цих даних або для утворення таких побудов [32, с. 329]. До того ж

ця наукова доктрина допускає, що фізичне поняття може бути сформульовано (defined) у точних термінах, що залежать від набору операцій або процедур, якими воно визначається. Окрім того, К. Халл описав чотири методи, які вважав фундаментальними для психології. Серед таких 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, тоді як четвертим є *гіпотетико-дедуктивний метод*, котрий використовує дедукцію на ґрунті набору формулювань, які визначаються а пріорі. Метод передбачав *«встановлення постулатів, на засновках котрих у дедуктивний спосіб здійснюється умовивід»*. Якщо такий умовивід не підтверджується результатами досвіду, спостереження та експериментів, то він має бути переглянутий, якщо ж підтверджується, то може бути долучений до системи наукових понять [Там само].

Методологічну боротьбу за верифікаційну презумпцію поміж *фактом природничої емпірики* певного упредметнення (пояси категорійної схеми «конкретне» й «одиничне») і *науковим знанням як інтелігібельною системною дефініційною згорткою усіх виявлених закономірностей* (пояси «особливе», «загальне» та «універсальне») відносно такого упредметнення може бути припинено завдяки практичному застосуванню у психології підходів аналітичної філософії, зокрема підходу американського філософа, математика, логіка і методолога Віларда ван Ормана Квайна (1908 – 2000). Відомо, що цей достойник у розвиток висновків 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 виключно на природничих фактах [5]. Він сформулював як методологічне завдання і запропонував зразок доведення безпідставності надання верифікаційного пріоритету будь-якій одній із цих двох форм раціонального знання, що засвідчує *«розмивання меж з-поміж спекулятивною метафізикою та природознавством»* [Там само, с. 9].

Загалом в основу своєї авторської *теорії онтологічних зобов'язань*, що базується на постулаті *«Бути – означає бути значенням зв'язаної змінної»* [17, с. 157] В. ван О. Квайн закладає логіку того, що обидва – *аналітичний*

*і синтетичний - модуси наукового знання як методологічні пріоритети верифікації сутнісно є ідентичними* [5, с. 22]. Як аргумент, він, зокрема, наводить таке: «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 розподілу на *мовний компонент і фактичний компонент* [курсив наш – О. Х.]. *Якщо ми емпірики, то фактичний компонент має скорочуватися до низки підтверджувальних досвідів*, а в надзвичайних випадках, коли лише мовний компонент відіграє визначальну роль, тоді істинне висловлювання є *аналітичним*» [Там само, с. 22].

Очевидно, що окреслені висновки джерелять від філософами американського мислителя німецького походження Рудольфа Карнапа (1891 – 1970), яким у засновок будь-якої наукової теорії закладалась мова та аксіоми логічної побудови наукової теорії як знанневої експлікації. Квайн наголошує: «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 обриса теорії. По суті, вона містила всю мову чистої математики. *Імплицитна в ній онтологія (тобто сфера значень її змінних) охоплювала не лише чуттєві події, а й класи, класи класів тощо* [курсив наш – О. Х.]. ...Карнап був першим емпіриком, який, через незадоволення твердженням про редукованість науки до термінів безпосереднього досвіду, вдався до серйозних кроків задля здійснення [такої] редукації» [5, с. 21]. Таким чином обидва мислителі розвивають, прагматизують і технологізують передбачення французького філософа та історика науки Еміля Мейерсона (1859 – 1933), який своїм висновком – «Онтологія становить одне ціле із самою наукою та не може бути від неї відокремленою» – ще у 1908 році передбачив появу наприкінці ХХ століття *онтологічного моделювання як універсального методологічного засобу наукового узагальнення, верифікації і розвитку* [Там само, с. 25].

На теренах української психології наведений методологічний вектор/дискурс *презупції апріорного наукового знання як системної інтелігібельної згортки закономірностей психологічних об'єктів/упредметнень* чи не найпершим розвивав один із засновників діяльніс-

ного підходу в 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. Воднораз він намагався по-своєму трактувати апріорність, яку розглядав у двох площинах – гносеологічній і психологічній. Гносеологічна апріорність, на його думку, позначала логічні передумови сприйняття, тоді як психологічна – пропонувалась як дефініція функції свідомості [7, с. 10-11].

В сучасних умовах розвитку вітчизняної психології також актуалізуються наукові розвідки оптимального методологічного інструментарію, спираючись на досягнення філософського апріоризму і логіцизму та наведені раніше методологічні позиції аналітичної філософії. Так, відома українська науковиця З.С. Карпенко, зважаючи на історично вмотивовану нагальність в аксіологічному повороті сучасних психологічних досліджень, адекватних викликам постнекласичної стадії методологічних і наукознавчих пошукувань, сприймає *моделювання як універсальний науковий метод* [9, с. 140-141]. Вона зауважує, що *сутність психологічного моделювання полягає в оперуванні моделями як відображенням факторів, речей і відношень певної царини знань у вигляді більш простої і наочної матеріальної структури* (Т. Клаус). Також, за її узагальненнями, таке моделювання потребує дослідження психічних процесів і станів за допомогою їх реальних (фізичних) чи ідеальних, передусім математичних моделей. 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*. Відтак З.С. Карпенко акцентує увагу і посилює наведені нами методологічні пропозиції погодженим із розвідками О.Б. Старовойтенко висновуванням, що «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].

Українська дослідниця В.В. Жовтянська висновки власної наукової розвідки психологічних *закономірностей репрезентації дійсності* вибудовує на тій вихідній позиції, що, «аналізуючи проблему пізнання, нові європейські філософи не одразу, але все ж дійшли висновку, що *загальні категорії – або ті самі ідеї – не виводяться з емпіричного досвіду, але самі уможливають його появу*» [8, с. 19]. Вона, проаналізувавши низку різноманітних явищ (від абстрактного мистецтва, гри, поетичної метафори, історії Середньовіччя до мистецтва маніпуляції, прагматичних політехнологій та сучасної урбаністики) стверджує, що в центрі її авторської теорії покладено *поняття смислу як основи формування репрезентацій*. Такий *смысл* розглядається як пошукова гіпотеза, що має *недискретний, плинний характер і спирається на наявний в особі досвід, актуалізований через асоціативні зв'язки, пов'язані з предметом пошуку*. Ця дослідниця наголошує на небезпеці 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* становить «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. 357]. Такий підхід повністю відповідає нашому вектору / дискурсу онтологізації психологічного предметного поля, підтверджує релевантність і надійність обраних методологічних орієнтирів та окреслює перспективний статус і роль національної психології як засобу забезпечення повноцінної екзистенції / життєдільності суб'єкта – сучасного українця і соціальної системи загалом.

Фундаментальним узагальненням наведених аргументів на користь обрання онтологічного моделювання перспективним з а с о б о м методологування з емпіричної верифікації

нового психологічного знання, нами сприймається програмна позиція відомого українського філософа В.О. Сабадухи, яку він формулює й на фундаменті здобутку А. Баумейстера [16, с. 85-86]. Така позиція ґрунтується на подоланні упередження щодо метафізики й доводить її значущість для суспільного буття. Центральне обґрунтування 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 ґрунтується на аналізі фундаментальних питань про раціональні засади практики (суспільного буття) та, у інтеграції з А. Баумейстером, на виокремленні двох підходів до розуміння й розв'язання цієї проблеми. Перший – *реалістичний / емпіричний підхід*, первинним втіленням якого, зокрема, є наукова програма Аристотеля. Узасаднює цей підхід припущення, що фундаментальні структури суцього існують самі по собі, сприймаються людиною як реальність і визначають структуру мови. Він отримав назву *онтологічного реалізму*. Другий – *конструктивістський підхід*, уособленням якого є наукова програма, що започаткована І. Кантом і реалізована усім корпусом аналітичної філософії, він тлумачить *структури суцього як утілення фундаментальних структур мови*, й тому названий *онтологічним конструктивізмом*. 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 відображає, проте процес формування структур суцього залишається поза увагою. Онтологічний конструктивізм підкреслює активність мислення, його здатність не лише впливати на фундаментальні структури реальності, а й формувати їх» [Там само].

Таким чином, *комплементарна інтеграція онтологічного реалізму та онтологічного конструктивізму* повинна орієнтуватись на: 1) максимально об'єктивне відображення реальності, 2) придатність і зручність сприймання свідомістю пересічної людини, 3) прозорість і конкретизацію процесу формування структур опису суцього, тобто на *онтологічну модель явища*, 4) спонукання осіб і груп до активності мислення, 5) прагнення не лише науково і прагматично описувати фундаментальні структури реальності, але й формувати

їх. У статусі і ролі наукового психологічного засобу сучасного універсального методологічного інструменту наведеним атрибутам повновагомо відповідає, як уже зазначалося, *онтологічне моделювання* (синоніми «*формальна онтологія*», «*онтологічний інжиніринг*»).

Обґрунтування доцільності побудови наукового поля і фундаментальної архітекτονіки гри на методологічній основі *інтеграції онтологічного моделювання, феноменологічного та системогенетичного підходів* нами здійснено у попередніх дослідженнях [11, с. 560-702; 28-30]. Тому наступну частину актуальної розвідки буде присвячено технічному обґрунтуванню і схематичному опису / дизайну базової онтофеноменологічної моделі психологічного поля гри (рис. 3), що створена на принципах методології онтологічного моделювання як засобу *емпірично-дескриптивної інтелігібельної верифікації результатів дослідження самого феномену гри*.

Поданий змістовий дизайн запропонованої моделі ґрунтується на світових і вітчизняних наукових здобутках у сфері онтологічного моделювання / інжинірингу [1; 13; 34; 38; 39]. У відповідній національній парадигмі під формальною онтологічною моделлю або онтологією наукової галузі, регіону (надалі – онтологією) узагальнено розуміють «*систему понять деякої предметної сфери як набору сутностей, поєднаних різними відношеннями*» [1, с. 6]. Уточнимо такий зміст, обравши за основу наведені раніше чотири фундаментальні принципи конструювання на засновках філософського логіцизму: 1) *приналежність кожного елемента і компонента онтології певному класу*, 2) *застосування функції до аргументу*, 3) *поіменування* (що у термінології сучасної інформатики постає як *система-ядро*), 4) *врахування 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 [34, с. 19]. Онтології здебільшого застосовують для формальної специфікації понять і відношень, які характеризують певну галузь знань. Перевагою онтологій як способу подання знань є їх *формальна структура*, що також спрощує подальшу діджиталізацію відповідного знання. *Онтологія наукової пред-*

*метної сфери / регіону об'єкта інтелігібельного простору – це фундамент для побудови, ревізії та епістемологічного оновлення відповідних теорій*. Невід'ємна частина будь-якої онтології – *класифікаційна таксономійна структура (тезаурус)*, тому таку онтологічну модель часто використовують у спеціальних класифікаціях і системах наукової індексації, включно й тих, що придатні до технологічної діджиталізації.

Відправною точкою при створенні будь-якої моделі знань про окрему предметну сферу є вибір її *категорійного апарату* та обрання *категорійної матриці*. Розробнику онтології потрібно пам'ятати, що *онтологія – це модель реального світу*, і поняття в онтології мають максимально відображати таку реальність. Тому під час розроблення онтології досліднику насамперед належить продумати й обрати категорійний апарат, необхідний для подання знань предметної царини [1, с. 9-11]. *Поняття (терміни) в 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 (відношення і функціональні атрибути об'єктів)*, *прикметники (описові атрибути об'єктів)* у пропозиціях, які описують обрану предметну галузь [Там само].

Онтології, за висновуваннями Е. Хові, позиціонуються залежно від набору елементів, які вони містять, а також від типів застосовуваних до таких елементів відношень [1, с. 12]. І тут виокремлюються так звані «термінологічні онтології» та «справжні онтології». Перші – це онтології, що містять лише сутності, явища, властивості, зв'язки предметної ділянки, структурні відношення, які їх об'єднують. «Справжні» онтології додатково містять також дефініційні відношення та відношення, що містять доповнювальну інформацію. До прикладу, до них входять *аксіоми, обов'язкові правила, що визначають взаємозалежності між концептуальними відношеннями та поняттями і повноцінно транслуються в емпіриці фізичного оприявнення таких відношень і понять* [20, с. 14-15]. Е. Хові вибудовує детальну класифікацію різних характеристик онтологій, за якою основними параметрами онтології є *форма* (те, як вона формується), *зміст*, а також *засоби її використання*.

Конструктивне формулювання онтологічних аксіом окремої предметної сфери – це складне

**ВІДНОШЕННЯ ПОНЯТЬ**

**ТАКСОНОМІЧНІ ВІДНОШЕННЯ: ВІД КОНЦ**



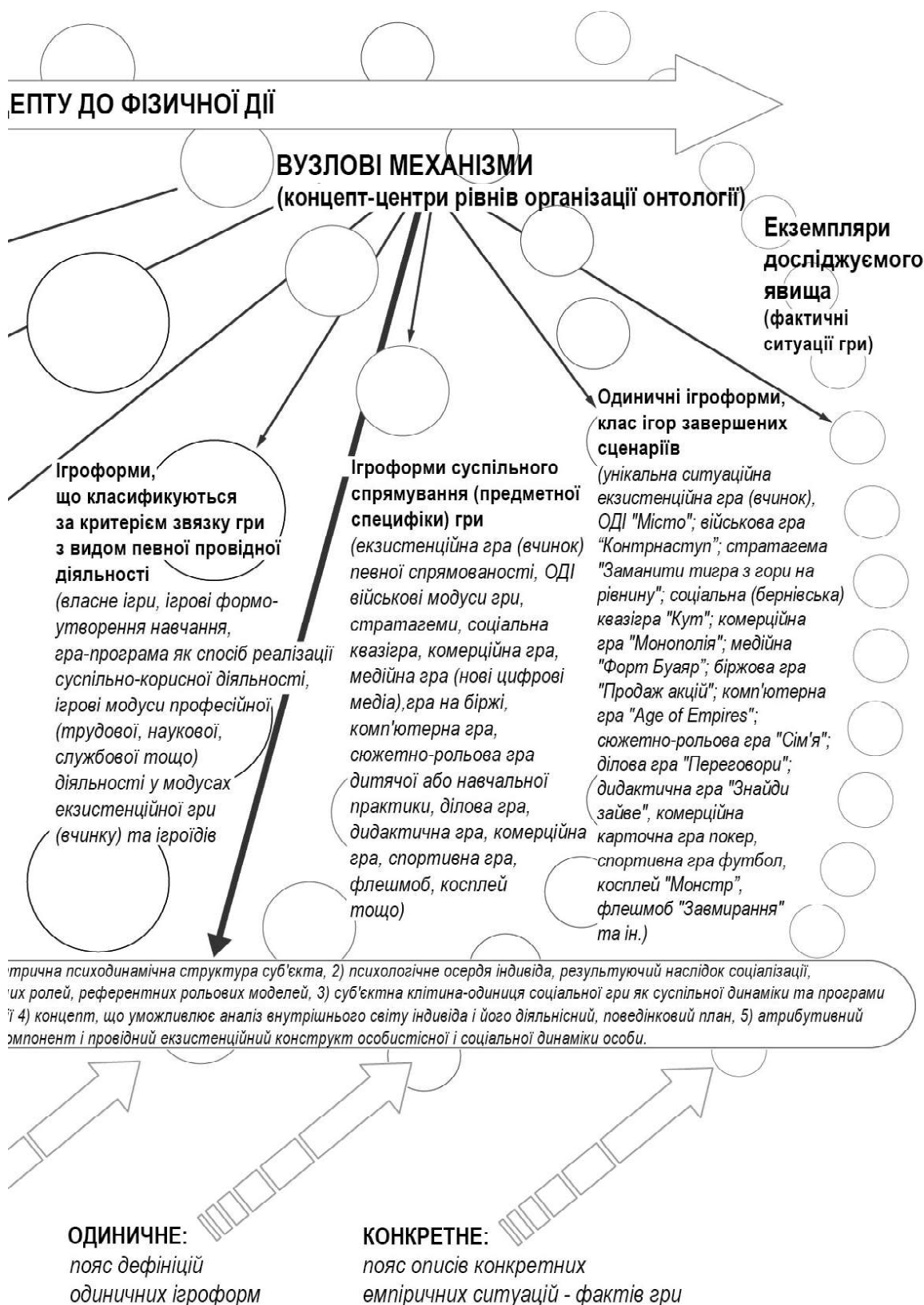


Рис. 3.  
(автор О.М. Хайрулін, створена 20.06.2023 р., друкується вперше)



завдання, яке вимагає застосування *механізмів моделювання*, що уможливають їх використання у багатьох галузях науки. Для «справжніх» онтологій характерним є обмежений набір узагальнених відношень, які можна вважати базовими (таких, як родовидові відношення, частина – ціле та асоціативні). У «справжніх онтологіях» верхні рівні онтології містять дефініції, що позначають *сутність* досліджуемого явища, його *об'єкти та процеси* і *ролі* об'єктів [1, с. 12]. Окрім того, під час проектування онтологій застосовують категорійний апарат, виведений філософами, лінгвістами, логіками, фахівцями інформатики та профільної наукової галузі. Визначення зазначеного апарату тут пов'язано, з одного боку, із виявленням *концептуальних об'єктів* природної реальності і *відношень між ними*, з іншого – з їх поданням. Скажімо, Т.М. Басюк зосереджує увагу на тому, що *інтерпретація мови наукових текстів пов'язана з розумінням її як знакової системи*. Будь-то мова математики, мова хімії чи психології, маємо опрацьовані у різних науках штучні символічні мови із вигаданою лексикою та синтаксисом. Ці мови входять до наукового тексту як частина мови науки, роблячи його надуманим утворенням. Тому спочатку треба визначити *конструкцію знаку категорійного апарату* як основи знакової системи [Там само, 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 уможливується створення архітектонічної моделі організації пізнавально повновагового, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно зрозумілого *психологічного поля*. Є підстави виокремити дванадцять ключових (наскрізних) п о н я т ь, 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 абстрагування* (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) (див. [1, с. 17]). А це означає, що онтологічна модель знаннєвого поля повинна атрибутивно відповідати наведеним настановам.

Крім відповідності категорійній повноті побудова психологічно зорієнтованої онтологічної моделі має відбуватися за *методологічними вимогами постнекласичного психологічного дискурсу*. Першочергово це досягається поступеневою кватерно-фрактальною реалізацією векторів пізнання і конструювання, упредметненої експлікації наукового знання на основі постнекласичної методологічної оптики [8; 9; 21-25; 30]. За висновками А.В. Фурмана такий підхід передбачає [25, 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 проекту чи міждисциплінарної програми, термінологічного апарату та авторської концептуальної мови, сконструйованої теоретичної схеми пізнання-творення об'єктивної реальності, перспективного мисленнєвого конструювання відеального 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 мислєдїяльнїсного 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 («спонукання/диспозиція – бажання – інтенціювання – Я-мислення»), дією («активність – дія – діяння – вчинення»), післядією («самооцінювання – самозвітування – рефлексія – саморефлексія»).

Як переконливо зауважував К. Лінней, «Наука – це класифікація» [8, с. 133]. В умовах побудови психологічних онтологічних моделей класифікація одночасно є умовою, процесом і результатом такої побудови. Категорійний ланцюг як осердя онтологічної моделі універсально інтегрує будь-яке наукове поле/регіон у цілісний рефлексивно-вчинковий механізм/онтомоделю у н'ять поясво організованих (за філософськими категоріями «універсальне – загальне – особливе – одиничне – конкретне») методологічних модулів-класів [25, с. 43], які у своєму змістовленому розгортанні у логіці концептуалізації природних явищ від фактичного уреальнення явища (денотат) до його універсального концептуального опису (десигнат), тобто від «конкретного» до «універсального», й утворюють центральне осердя онтологічної моделі. У такий спосіб здійснюється визначення її меж, масштабу і структури, що аргументується як першочерговий крок розроблення формальної онтології [1, с. 10]. Надалі дослідником обґрунтовується функціональність онтології, яка повинна бути зорієнтована на виконання наведених дванадцяти ключових засадничих рекомендацій до побудови онтологічних моделей, що упридатнюють її до практичного використання [Там само, с. 10, 17].

В основі структурної побудови пропонованої нами онтологічної моделі предметної сфери як набору змістовлень, поєднаних різними відношеннями, знаходяться такі методологічні поняття/дефініції: «тезаурус», «термін/поняття», «атрибути поняття», «відношення поняття/понять», «клас/множина термінів/понять», «аксіоми/правила/обмеження (для понять та їх відношень)», «екземпляр» (див. викор. літ.). При цьому концептуальною клітиною формальної онтології є термін (від грецьк. τέρμα – кінець, межа) – одиниця лексичного рівня (слово або словосполучення), що позначає певне поняття у відповідній галузі людської діяльності, утворює функціонально-тематичний клас галузевої лексики і є органічним (системним чи позасистем-

ним) елементом термінологічного фонду [3, с. 22]. Загалом термін в онтологічному моделюванні існує на засновках 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. Отож «трикутник Фреге» концептуалізує співвідношення між об'єктом спостереження (денотат), мовним знаком (ім'я денотата) і поняттям (десигнат, смисл денотата), що повновагомо охоплюється дефініцією «термін». Концептуалізація окремого природного об'єкта (явища, денотата) власне й відбувається як дефініціювання, формулювання такого об'єкта на ресурсах логіки названого «трикутника».

В умовах застосування онтологічного моделювання як засобу верифікації результатів психологічного дослідження наукового об'єкта «гра», створення архітектонічного дизайну пізнавально цілісного, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно доцільного психологічного поля гри центральним поняттям/дефініцією та осердям відповідної онтологічної моделі є «тезаурус». **Тезаурусом** як «термінологічною онтологією» (за Е. Хові [1]) є найпростіша форма онтологічної моделі або формальної онтології деякої предметної царини; словник, що подає лексику певної мови в усьому її обсязі з прикладами її використання у тексті; осердя будь-якої формальної онтологічної моделі. Саме у тезаурусі слова, що належать до певної галузі знань, розміщено за тематичним принципом і висвітлено семантичні відношення між лексичними одиницями мови.

Побудова тезаурусу розпочинається конструюванням категорійної схеми онтологічної моделі досліджуємого явища. Спираючись на методологічні праці А.В. Фурмана [21-25],

нами обґрунтовані категорійні по я с и «універсальне», «загальне», «особливе», «одичне», «конкретне» і конструкти, дефініції, мислесхеми, принципи і закономірності/аксіоми/обов'язкові правила циклічно-вчинкового підходу [11; 28-30]. Тезаурус є осердям онтологічної моделі явища гри. Він містить таксономічно структуровані концепти, що експлікативно утворюють *вузлові механізми онтології гри: гра, ігроїд, екзистенційна гра, ігровий канон, гра як учинення*, інші різнопоясні за категорійною схемою *модуси гри, габітус, ситуація, пропріум, диспозиції*, похідні комунікативні інваріанти, що у змістовлюють і формують життєдіяльність суб'єкта: *культура, стратегії, тактики, комунікативні дії/акти та ін.*

У подальшому всі компоненти тезаурусу онтологічної моделі досліджуємого явища зводяться до єдиної таксономійної структури 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 значення термінів наведених компонентних ознак тезаурусу, що використовуються в онтологічному моделюванні, відповідають актуальному загальнонауковому розумінню і трактуванню.

**Вузловий механізм онтології**, використовуваний 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 *відношення «частина – ціле»*, що забезпечує її таксономійно-мережну, а також системну (від елемента до структури) організацію на всіх поясах категорійної матриці явища. Вузлові механізми різних рівнів категоріальної схеми утворюють *онтологічну архітектуру гри* включно до поясу конкретного фізичного ситуаційного оприявлення, емпіричного факту гри. Окрім різнопоясних модусів гри, вузловими механізмами онтологічної моделі гри є також *габітус* та його атрибути, такі як пропріум, види диспозицій, похідні комунікативні інваріанти, що у змістовлюють та формують життєдіяльність суб'єкта (культура, стратегії, тактики, комунікативні дії/акти).

**Аксіоми/обмеження/обов'язкові правила** емпіричної експлікації (для понять та їх відношень) [1; 20, с. 14] у рамках чинного дослідження ґрунтуються на функціонально-системному (системогенетичному) підході (П.К. Анохін, Е. Ласло). Ось чому на всіх поясах категорійної схеми вони задовольняють вимоги *принципу вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи* та чотирьом центральним ідеям/методологемам філософії систем, що фундують ідеальний стан функціональної системи як: 1) *упорядкованої цілісності*; 2) *самостабілізації*; 3) *самоорганізації*; 4) *ієрархізації* і що повинні сприйматися як засадничі онтологічні аксіоми.

У будь-якому разі вся психологічна онтологічна модель або її частина атрибутивно містить певний набір аксіом, обов'язкових правил, деонтичних конвенцій, що вибудовуються на фундаменті концептів/термінів/ понять і відношень поміж ними. Водночас у дедуктивний спосіб такий набір аксіом на лінійці від «універсального» до «конкретного» (як і навпаки, індуктивний) може уточнюватися і набувати своєї розлогості безмежно і постійно, що й емпірично оприявнюється як діалектичний рух-поступ наукового знання як у діахронії/вертикалі його історико-раціонального, епістемного розвитку, так і у синхронії/горизонті екзистенційного практикування суб'єктів на підґрунті такого знання (див. *рис. 2*).

**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 вивільнення/обмеження компонентів системи від надлишкових ступенів свободи і принципів організованого філософування, котрі узасаднюють ідеальний стан функціональної системи. Виходячи із того, що відповідно до критерію аксіоматизації, онтології можуть містити аксіоматизовану і неаксіоматизовану частини/сфери [1, с. 13], то в онтологічній моделі психологічного поля гри ігроїди складають її аксіоматизовану частину, екзистенційна гра – слабо-аксіоматизовану, або неаксіоматизовану.

Термін «*екземпляр*» (модус *конкретного*, фізичної експлікації явища) у побудові психологічної моделі узагальнено позначає будь-який онтичний, конкретний, емпіричний, природний, реальний, фізичний

об'єкт/явище; конкретний уреальнений денотат; денотативне емпіричне упредметнення/експлікацію поняття у його натуральному, фізичному оприявненні. Відповідно до процедурних настанов онтологічного моделювання створення онтологічної моделі психологічного поля гри може відбуватися як *висхідний процес від «конкретного» до «універсального»*, від денотативного поясу екземплярів/явищ до універсальних дефініцій/концептів верхнього щабля або навпаки, як *спадний, низхідний процес – від «універсального» до «конкретного»*. Певний вибір під час онтологічного моделювання не містить якогось принципового сенсу й обирається дослідником довільно. Нами, скажімо, прийнято, *низхідний процедурний формат побудови психологічної онтології гри*, відповідно до чого першочергово належить скласти понятєву вертикаль її тезаурусу від: 1) *верхнього поясу універсальних дефініцій/концептів/ейдосів гри*, послідовно через 2) *пласт загальних модусів гри*, що присутні у її доступній емпіриці на всьому історико-культурному діапазоні; 3) через наступний *обсяг особливих оприявнень інваріантів гри* залежно від різних онтогенетичних умов оприявнення; 4) *пояс одиничних оприявнень гри* до 5) денотативного щабля конкретних одноразових емпіричних фактів *hic et nunc* або екземплярів/явищ гри.

Тезаурус психологічної онтології будь-якого наукового регіону за визначенням повинен відповідати *загальнонауковим родо-видовим закономірностям*, що суттєво уточнює як структуру, так й змістовне наповнення векторів упредметненої експлікації категорійної схеми від поясу «універсальне» до обширу «конкретне». Відтак побудова тезаурусу – це «специфічний випадок відображення діалектики одиничного, особливого, загального, згідно з якою рід охоплює все багатоманіття різновидів, а видові особливості живляться родовими характеристиками всезагального» [20, с. 79], що має відповідати такій характеристиці на будь-якій ланці/частці/множині онтології.

Відомо, що у формальній логіці *вид і рід* характеризують відношення між класами різного обсягу і використовуються як одиниці класифікації. Зв'язки між ними становлять родо-видові відношення, які постають принципом упорядкування класифікаційних систем та основою логічних процедур (наприклад, визначення, поділу обсягу поняття, визначення залежності та ін.). Саме на засадах родо-видових (формально логічних) закономірностей

організуються відношення понять тезаурусу. Останні умовно мають бінарний лад і стосовно предмета дослідження і щодо гри розподіляються на: а) *концепт-операційні відношення «від елемента до структури»* (родо-видові і предикативні відношення концептів, семантичного і синтаксичного ускладнення понять, критерійні відношення інтелігібельної визначеності у рамках синтаксичної і семантичної невизначеності); б) *таксономічні відношення «від гнозису до праксису, від концепту до фізичної дії»* (відношення узмістовлень, що утворюють досвід суб'єкта та зміст аферентацій/умов його життєдіяльності за поясами категорійного діапазону від «універсального» до «конкретного», реалізація яких об'єднує мислєдіяльнісне (гнозис) та фізичне (пракис) практикування суб'єкта). Воднораз концептно-операційні відношення понять «від елемента до структури» генерують зміст габітусу суб'єкта у його екзистенційному розвитку. Відношення понять «від гнозису до праксису» зумовлюють життєдіяльність цього суб'єкта через канали активізації його габітусу.

Змістовне наповнення векторів упредметненої експлікації категорійної схеми через реалізацію *принципу упорядкування за родо-видовими ознаками* уточнюється методологічним поняттям *визначеності*, завдяки якому оцінюються виражальні можливості дедуктивної теорії [20 с. 80]. У цьому аналітичному вимірі існують *два типи визначеності: семантична*, що характеризує відображення об'єктів дійсності, їх властивостей і відношень у дедуктивній теорії, та *синтаксична*, що вказує на взаємозв'язок термінів теорії, можливість визначення одних із них через інші. 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, оцінці їх змістовності та при встановленні полідисциплінарних перспектив. Таким чином, всі елементи і компоненти онтології (поняття/десігнати, їх атрибути та відношення, аксіоми/правила) повинні структурно вибудовуватися *за родо-видовим принципом і на ґрунті семантичної і синтаксичної визначеності*, що атрибутивно передбачається також і методологією онтологічного моделювання [1; 13; 20; 34; 38; 39].

Реалізація у дослідженні наведених закономірностей забезпечує виконання рекомендацій групи АСМ/IEEE [1, с. 17] й уможливило побудову пізнавально повновагомого, гармонійно структурованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно зрозумілої знанневої картини про явище-об'єкт психологічного дослідження станом на час його здійснення. При цьому *тезаурус психологічної онтології гри* утворюють такі *дефініції*/десигнати й одночасно онтологічні *вузлові механізми* поступового перетворення теорії у практикування, концептів у їх фізичні уреальнення/експлікації (більш докладне обґрунтування та аргументування див. [11; 28-30; 38], (рис. 3).

### І. Вищий ступінь концептуалізації – пояс універсальних психологічних дефініцій гри відповідно до обсягу і значення категорії «УНІВЕРСАЛЬНЕ».

Наведемо основні поняття цього вищого ступеня позаяк повний спектр усіх концептів гри через масштабність їх понятійних узмітовлень потребує окремої публікації. Гра – це: 1) світоглядна **універсалія** (від лат. *universalis* – загальний), **категорія** культури, функціональний **архетип**, універсальна онтофеноменальна **форма** екзистенції людини і спільноти; 2) **матриця** організації і продуктивна **програма** життєдіяльності суб'єкта у реальних умовах його існування і соціальної взаємодії; 3) **спосіб буття** людини і суспільства у складних актуальних обставинах їх діяльності, що здатний забезпечувати процеси системогенезу психобіотичної структури (людини або соціальної групи) будь-якого рівня складності; 4) єдина **модальність** одночасно буттєвої екзистенції і трансценденції, екстеріоризації та інтеріоризації на атрибутивній основі свідомого «подвоєння світу», буття одночасно на двох планах-вимірах активної свідомості – зовнішньо-середовищного та внутрішньо-суб'єктного, що існують за принципами системної взаємної співдії, доповнюваності, комплементарності; 5) **вид діяльності** (категорія «діяльність» є родовим поняттям), який функціонально: а) акумулює історично накоплений соціальний досвід, б) у взаємодоповненні задає цілісний образ людського світу, в) організуються у реальному житті як схематизм, котрий зумовлює суб'єктне сприйняття світу, його переживання і розуміння, г) формовиявляється як базова структура людської свідомості і має

універсальний об'єктотвірний характер, д) відіграє роль своєрідної глибинної програми соціального життя, котра серцевинно містить інваріанти абстрактного всезагального змісту, е) характеризується смисловим наповненням, котре зорганізується у вигляді своєрідних кластерів і в їх сукупності утворює пізнавальний образ світу певної епохи, спільноти, індивіда (докладне обґрунтування див. [29-30]).

У власній родо-видовій структурі гра як рід має два *фундаментальні універсальні види* (клас *доменів гри*): 1) *екзистенційна гра* – ігроформа унікального генезису як учинкової програми життєдіяльності людини та 2) *ігроїд* – гра як форма загальної адаптації, різновид фінітних та ітеративних (звичних, стандартних) форм суб'єктної адаптації [29]. Наведені класи ігор та підпорядковані їм у родо-видовому відношенні інші концепти, зокрема й ті, що описують конкретні експлікації гри, структурно-функціонально уточнюються та диференціюються згідно із закономірностями гейміфікації (гейм-дизайну, гейм-інжинірингу) та критеріями математичної теорії ігор [33; 37; 40]. До прикладу, Дж. Шеллом у співавторстві виокремлено *шість універсальних атрибутивних неспецифічних засадничих атрибутів будь-якого поясу ігрового оприявлення*: 1) простір гри, 2) час, 3) об'єкти, властивості і стани, 4) дії гравця, 5) правила і 6) навички гравця [37; 40]. Відповідне обґрунтування наведено у попередньому дослідженні [29]. Слід окремо зазначити, що такі концепти, як *об'єкти, властивості і стани* та концепт *дія* у своєму структурно-функціональному поєднанні придатні до використання як *універсальний код* формування структурно ізоморфних смислоутворень, у тому числі й на рівні елементів/одиниць/клітинних структур за будь-яких форм дії – мисленневої (мислєдіяльнісної), вербальної (лексеми) та практичної (кінеми). Такий код також відповідає елементарній онтологічній абстрактній системі Суб'єкт (S) – Об'єкт (O) – Відношення/Дія/Функція (R) та забезпечує на усіх рівнях будь-якої системи взаємодію її складових з-поміж собою.

До складу тезаурусу психологічного поля гри доцільно включити концепт-системи, що були запропоновані дослідниками попередніх часів, починаючи від прадавніх мислителів Платона та Аристотеля, й завершуючи Д.Б. Ельконіном, Г.П. Щедровицьким, К. Сігоимв, В.П. Москальцем, А.В. Фурманом, С.К. Шандруком та ін. Водночас зміст авторських

наукових систем/ здобутків стосовно гри потребує ґрунтовного і взаємного погодження, позаяк за невеликим винятком вони не мають спільної методології психологічного пізнання.

Особливою ланкою *тезаурусу психологічної онтології гри* є **габітус** – фундаментальний психологічний концепт, явище і утворення, що узмістовлюється як: 1) універсальна, матрична психодинамічна структура суб'єкта, 2) психологічне осердя особи, результуючий наслідок соціалізації, інтеріоризації ним соціальних ролей, референтних рольових моделей, 3) суб'єктна клітина-одиниця соціальної гри як суспільної динаміки та програми інтерсуб'єктивної взаємодії, 4) концепт, що уможливило аналіз внутрішнього світу особистості і його діяльнісний, поведінковий план, 5) атрибутивний базовий системотвірний компонент і провідний екзистенційний конструкт персональної і соціальної динаміки особи. В онтологічній моделі психологічного поля гри **концепт габітусу** як генеральний механізм онтології об'єднує собою усі системні явища, вузлові деталі, системотвірні фактори, які стосуються внутрішньо-суб'єктного простору особистості на будь-якому поясі категорійної схеми досліджуємого явища.

Генеральним агрегатом, що імплікує системні явища, генетично підпорядковані вузлові механізми, системотвірні фактори, які стосуються обставин життєдіяльності суб'єкта, аферентацій його актуального зовнішнього простору є **ситуація** як сукупність зовнішніх відносно суб'єкта умов, унаслідок яких створюється довілля, що змушує його проявляти відповідну активність (див. докладно [28]). Особливості ситуації у її онтологічних модусах визначаються аксіомами відповідного ступеня онтологічної концептуалізації. В дослідженні гри найбільшу онтологічну вагомість мають модуси «проблемна ситуація», «конфліктна ситуація» і «соціальна ситуація розвитку» як ситуаційні фази вчинкової спіралі ігрового дійства.

Перетворення «термінологічних онтологій» (тезаурисів) на «справжні онтології» (Е. Хові) відбувається тоді, коли до відповідної системи дефініцій/ термінів долучаються також дефініційні (родо-видові) відношення і ті, що містять доповнювану інформацію щодо таких дефініцій [1, с. 12]. Передусім мовиться про аксіоми, що визначають взаємозалежності між відношеннями та змістом понять, які створюють онтологію психологічного поля досліджуємого явища.

**Аксіоми (обмеження, обов'язкові правила)** вищого ступеня онтологічної концептуалізації гри формулюються передусім залежно від типу стратегічної складності ситуації, умов вчинення (аферентацій обстановки), де розрізняють *складність при простих, очевидних для суб'єкта* (ігроїди) і *складність правил неочевидних для нього* (частково ігроїди та всі екзистенційні ігри). У технічному відношенні наведені умови вчинення диференціюються у вигляді тривимірної моделі (рис. 4). Крім того, на цьому етапі концептуалізації відповідні концепти гри розмежовуються (аксіоматизуються) за критеріями класифікації математичної теорії ігор:

1. Розподіл за характером взаємин у ході гри – антагоністичні, безкоаліційні або ігри з нульовою сумою, а також, на противагу наведеним, – коаліційні, кооперативні ігри.

2. За кількістю учасників – ігри за участю одного, двох, трьох, ... *n*-ної кількості учасників.

3. Розподіл за характером виграшів – ігри з нульовою сумою на противагу іграм з ненульовою сумою.

4. За повнотою поінформованості – ігри з повною інформацією на противагу динамічним іграм, коли інформація для прийняття рішень надходить гравцям поступово вже у процесі самої гри.

5. Розподіл за кількістю ходів – кінцеві ігри на противагу нескінченним іграм.

6. Розмежування за кількістю стратегій, що застосовуються у грі – ігри з кінцевим числом стратегій та ігри з безкінечними стратегіями.

7. За унікальністю інструментарію гри (запропоновано автором) – ігри тривіального інструментарію (культурно зумовлені засоби: спортивне знаряддя, зброя, гральні карти, іграшки, промислові товари тощо) та ігри унікального інструментарію, який набуває характер ігрового лише у ситуаційній динаміці ігрового дійства.

Також вважаємо за доцільне увести до складу універсальних концептів онтології психологічного поля гри концепти мінімаксної та максимінної стратегій і концепт ВАННА, що мають фундаментальне значення у герменевтиці математичної теорії ігор та які пропонується сприймати як *універсальні системотвірні аспекти і фази реалізації суб'єктної програми дій* на усьому діапазоні вчинку від: а) осмислення ситуації, б) мислетворення, в) когнітивного супроводу практикування, реалізації програми дій і г) пострефлексивної



Рис. 4.

Тривимірне концептуальне середовище видів ігрових задач  
(автор О.М. Хайрулін, створено на основі досліджень Р. Говарда, 1968;  
Ю. Козелецького, 1979; А.В. Фурмана, 2007; друкується вдруге [29, с. 102]).

інтеріоризації результату з урахуванням здобутків і помилок.

Психологічний зміст концептів мінімаксної та максимінної стратегій походить з математичного мінімакс-максимінного критерію оцінки і прогнозу ймовірних результатів дій у будь-якій конфліктній ситуації [10; 33; 44]. Згідно із цим критерієм *мінімаксна стратегія* (або стратегія мінімізації максимальних втрат) – це спрямованість програми дій суб'єкта, який оцінює актуальну ситуацію такою, що становить для нього більшу небезпеку порівняно з можливістю здобутку, а власні ресурсні потенціали недостатніми для перемоги (отримання більшої користі, аніж втрати), тому суб'єкту рекомендується орієнтуватися на модель/програму поведінки, яка була б найменш ризикованою [44, с. 629]. Відповідно до *максимінної стратегії* (або стратегії максимізації мінімального прирощення користі, здобутків) – це спрямованість програми дій суб'єкта у ситуації, коли він оцінює можливості отримання нехай незначної, проте ймовірної вигоди, а власні ресурсні потенціали достатніми для отримання певної користі бодай із незначним, але більш ймовірним здобутком, аніж втратою [Там само, с. 656].

Отже, теоретико-ігровий концепт BATNA (акронім від від англ. «Best Alternative to a

Negotiated Agreement») позначає прийнятну альтернативу можливому переговорному рішення (спільному результату всіх учасників конфліктної ситуації), яку рекомендується мати суб'єкту для оптимально якісного осмислення ситуації, мислестворення і когнітивного супроводу реалізації програми дій, формулювання мінімально прийнятного, задовільного результату [33, с. 666]. Як наголошувалось, **зовнішніми (об'єктивними) аксіомами, а також зовнішніми (аферентаційними) системотвірними факторами** при цьому є всі наведені критерії диференціювання, передусім – це *фінітність, ітеративність, складність, динаміка, невизначеність, принцип вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи та принципи філософії систем (упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація)*. Водночас **внутрішніми (суб'єктивними) аксіомами, або внутрішніми системотвірними факторами** є *афективно-мотиваційна (мотиви, диспозиції) та операційно-технічна (досвід, компетентності, уміння, навички) готовність суб'єкта до участі в актуальній ситуації гри* (див. [6, с. 560-702; 28-30; 37; 44]), що складають основу/осердя *габітусу* та впливають на вибір актуальної програмної – мінімаксної чи максимінної – стратегії.

До основних психологічних мотивів/диспозицій ігрової діяльності людини (Й. Гейзінга, Дж. Шелл, М. Лебланк, В.П. Москалець) [40, с. 108-110] належать:

1) *відчуття*, що повно долучає до можливості отримати особою задоволення через застосування усього свого сенсорного, перцептивного комплексу;

2) *фантазія* як можливість задоволення від уявного світу і від уявлення себе тим, ким людина не є насправді;

3) *оповідання*, як не задалегідь задана лінійна історія, а як драматична наступність подій із їх різноманітними сценаріями;

4) *складність*, що стимулює засадниче ігрове задоволення, оскільки ядром кожної гри стає проблема, яку потрібно вирішити;

5) *товариство* як поле знаходження чогось приємного в дружбі, взаємодії, співпраці;

6) *відкриття* як канал пошуку і знаходження чогось нового, як можливість відкриття; це мотив дослідження ігрового світу, часто й віднаходження прихованих особливостей гри або вдалої стратегії, що поціновується найбільше;

7) *самовираження* як задоволення від створення чогось для себе і для оточення нового, від самореалізації себе у процесі гри;

8) *прийняття* як мотив-прагнення бути кимось оціненим та обраним на підставі таких оцінок й одночасно як задоволення приєднатися до кола обраних – залишити реальний світ з-зовні і стати частиною нового, нехай і локалізованого довкілля, що має більшу вагу через захопливий набір правил і значень.

Додаткові, супровідні або в т о р и н н і мотиви/диспозиції:

9) *очікування* випереджувальне задоволення виникають тоді, коли приємне враження на підході, і тільки його очікування вже становить певне задоволення;

10) *завершення* як перспективна приємність доводити почате до кінця; більшість ігор використовують цей різновид задоволення: будь-які ігри, де гравцеві треба «поїсти всі точки», «знищити усіх поганих хлопців» або якимось інакше «пройти рівень»;

11) *радість із приводу чужої втрати*; найчастіше цей стан переживається тоді, коли справедливе покарання наздоганяє деяку нечесну особу, що є важливим аспектом ігор-змагань;

12) *дарування* як мотив задоволення від того, що твій подарунок або сюрприз ущасливив когось;

13) *гумор* як мотивовані веселощі від перепетій гри, певних ситуацій у її перипетійному процесі;

14) *можливість вибору* як мотив задоволення від того, що особа на власний розсуд за наявності різних варіантів і способів дії запускає ігровий механізм та процес прийняття власного рішення;

15) *гордість від досягнення мети* як мотив перемоги і як післядіяльне задоволення;

16) *сюрпризи* як можливі несподіванки, що стимулюють ігрову активність та зацікавленість у грі;

17) *умління* (в англійській культурі – fun, фан); у творців американських ігор є приказка, що «страх мінус смерть дорівнює фанові»; умління – стан пережиття не стільки природного страху, скільки захоплено-емоційний, навіть афективний, стан, коли людина наче боїться, але одночасно відчуває, що їй ніщо не загрожує;

18) *перемога над обставинами* як мотив задоволення від того, що особа досягне успіху там, де спочатку в неї було небагато шансів;

19) *зачудування* як всепоглинальне почуття трепету і здивування.

*Операційно-технічна вправність і досвідна готовність суб'єкта* до участі у будь-якій актуальній ситуації гри від початку набуття такої вправності, що формується і розвивається від народження на основі фактичної реалізації *афективно-мотиваційної (диспозиційної) програми* його структурно-розвиткового пропріуму, що утворюється із таких компонентів та їх взаємозалежностей: а) тілесне самовідчуття (body sense), б) самоідентифікація (self-identity), в) самооцінювання (self-esteem), г) саморозвиток (self-extension), д) раціональне мислення (rational thinking), е) образ самого себе, Я-образ (self-image), є) самоспрямованість (proprie striving) та ж) самоусвідомлення (self-knowing) [43; 44]). Виходячи із доведеного Г. Олпортом факту, що домінуючим та об'єднувальним щодо усіх компонентів пропріуму є *самоспрямованість суб'єкта*, доцільно вважати її *інтегральним внутрішнім (суб'єктним) системотвірним фактором*. Водночас зважаючи те, що *самоспрямованість* є кінцевою стадією розвитку пропріуму суб'єкта, що з'являється й сенситує у підлітковому віці, вважаємо слушним сприймати цей вік онтогенетичним початком актуалізації *повноважогого екзистенційного модусу гри*. Інакше кажучи, починаючи з підліткового віку, в життєдіяльності суб'єкта гра оприявнює всі свої універсальні, екзистенційні атрибути як універсалія, категорія культури, функціональний архетип, матриця організації, продуктивна



програма і спосіб буття особистості за реальних умов її існування і соціальної взаємодії.

Отож *самоспрямованість суб'єкта як базовий компонент та осереддя габітусу доцільно враховувати як інтегральний внутрішній (суб'єктний) системотвірний фактор. Упередметнена у повсякденних умовах прожиття самоспрямованість суб'єкта реалізується як корисність*, що обґрунтовувалось раніше [30] у її двох інваріантах: суб'єктивна, індивідуальна, особистісно-еґоїстична та суспільно зумовлена або конвенційно-суб'єктна, інтерсуб'єктивна, соціальна. При цьому системотвірний фактор корисності на індивідуальному рівні розподіляється на мінімальний та максимінний модули, тоді як цей фактор інтерсуб'єктивної корисності відповідає атрибутам суспільної корисності, передусім етиці відповідальності (Г. Йонас), фоновому консенсусу (Ю. Габермас), Парето-критерію оптимальності суспільного добробуту (В. Парето).

Засадничими (*верхній пояс*) онтологічними аксіомами на усіх рівнях категорійної схеми є принцип вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи та принципи філософії систем, котрі визначають ідеальний статичний і динамічний стани будь-якої функціональної системи: 1) упорядкована цілісність; 2) самостабілізація; 3) самоорганізація, 4) ієрархізація [36]. Звідси постає обґрунтована нами доцільність поширення на психологічне поле гри дії принципів раціональності: таліону (агоністики), доповняльності, відповідності; співвідношення невизначеностей, спостережуваності, суперпозиції/накладання, антропоцентризму та інтерсуб'єктивності [23]. З урахуванням об'єктивного, інтегруюче об'єднувального, відповідно до трьох фундаментальних законів діалектики), характеру екзистенційного розвитку людини і соціальної групи логічним убачається об'єднання наведених принципів у єдиний *універсальний деонтичний комплекс онтологічних аксіом психологічного поля гри*, в якому принципи філософії систем (*упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація*) виконують центральну пофазову системотвірну функцію на всьому категорійному діапазоні станів суб'єкта від: а) конкретного ситуаційного стану в актуальному модулі *hic et nunc*, через б) одиничне як звичні, рутинні стани суб'єкта, в) особливе як ситуаційні стани суб'єкта в умовах екзистенційної гри (ситуації загрозливої та критичної невизначеності) до г) загального та,

як результат, до д) універсального стану поступового екзистенційного удосконалення габітусу суб'єкта.

## II. Ступінь дефініцій/позначень загальних іґроформ. Пояс категорійної схеми «ЗА-ГАЛЬНЕ».

Концептуальний рівень містить поняття іґроформ, які розгалужуються за критерієм зв'язку гри з видом певної провідної діяльності (див. [12; 29]). Закономірно розрізняються концепти другого поясу: 1) власне іґри, 2) іґрові формоутворення навчання, 3) гра-програма як спосіб реалізації суспільно-корисної діяльності, 4) іґрові модули професійної (трудової, наукової, службової тощо) діяльності, 5) канонічні форми гри як учинення.

Позаяк гра у психологічному сенсі передусім є «видом діяльності», який відрізняється від інших діяльностей низкою специфічних ознак, зміст таких ознак кон'юнкційно перетинається із змістом інших фундаментальних видів провідної діяльності (навчання, суспільно-корисна діяльність, професійна діяльність), чим утворюється пізнання всіх подальших концептів гри та її екземплярів чи форм оприявлення. Загалом такі ознаки за їх логіко-функціональною подібністю класифікуються у групі таксони:

1. Розвага, забава, приємне проведення часу, в тому числі із застосуванням відповідного інструментарію (настільні іґри, спортивне спорядження, музичні інструменти тощо).

2. Гра як специфічна форма активності людини у період дитячого та юнацького віку.

3. Гра як довільна діяльність, що здійснюється з метою збільшення власних ресурсів в умовах конфлікту інтересів та ризику як ознак невизначеності.

4. Гра як розвиток, навчання здатності до прийняття оптимальних рішень через моделювання відповідних ситуацій.

5. Гра як професійний розвиток, навчання фаховим компетенціям і навичкам через моделювання відповідних ситуацій.

6. Гра – утаємничена цілеспрямована активність із прихованою особистою чи груповою метою.

7. Гра як імітаційна діяльність задля розваги, навчання або приховування людиною її справжніх намірів.

8. Неспецифічний модус мовної, мовленевої гри в інваріантах принципу організації вербальної комунікації та атрибутивного засобу фізичного іґрового практикування.

9. Гра як прикладний атрибут, інструмент інтелектуального практикування у системомиследіяльній методології (за Г.П. Щедровицьким).

10. Оргучинкове канонічне дійство уможливлення професійного методологування за сценарного втілення схеми-матриці модульно-розвивального оргпростору мислевчинення (за А.В. Фурманом).

Концептуальне розгалуження та змістовне формулювання аксіом, а також системотвірних факторів вищого концептуального ступеня (пояс універсального) на рівні дефініцій/позначень загальних ігроформ (загального) генерується кон'юнкційним синтезом певних провідних видів діяльності і кожної із наведених ознак логіко-функціональної подібності ігроформ.

### III. Ступінь дефініцій/позначень особливих модусів гри. Пояс категорійної схеми «ОСОБЛИВЕ».

Цей концептуальний обшир містить поняття і г р о ф о р м, які таксономійно організуються за критерієм суспільного спрямування (щонайперше предметної специфіки) гри. Прикладами таких класів є організаційно-діяльнісна гра, військова гра (ведення реальних бойових дій, навчальна воєнна гра, військово-спеціальна гра, військово-тактичний ігровий шаблон-стратегема), 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 чи групова гра) (див. [29]), а також гра-місце, гра-виклик, гра-подія, гра-церемонія [26; 27] та ін.

Аксіоми як системотвірні фактори виокремлення особливих класів гри у їх розвитку розгалуженні від вищого універсального концептуального поясу через формат правил/обмежень загальних ігроформ відповідають суспільній специфіці, предметному призначенню певного особливого класу гри, що забезпечує вирішення проблем певної соціальної (наукової, управлінської, професійної, службової, побутової тощо) сфери.

### IV. Ступінь дефініцій/позначень одиничних ігроформ. Пояс категорійної схеми «ОДИНИЧНЕ».

Клас одиничних ігроформ термінологічно/дефініційно позначає унікальну екзистенцію гри – вчинок і сформовані у процесі культур-

ного розвитку людства *ігроформи усталених (доксичних, традиційних) механік, клас ігор завершених сценаріїв*. До цієї множини ігрових концептів відносяться, наприклад, організаційно-діяльнісна гра «Місто»; військова (командно-штабна) гра «Контрнаступ»; військово-тактичний ігровий шаблон-стратегема «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 «Віднайди зайве»; комерційна карткова 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.

Аксіоми як системотвірні фактори стосовно множини одиничних ігроформ таксономічно ґрунтуються на усіх попередніх – вищого поясу універсальних, загальних, особливих – аксіомах-унормуваннях та являють собою у випадку ігроїдів чітко сформульовані переліки ігрових правил та сценарії фактичного оприявлення у вимірі конкретних ситуацій. У контексті екзистенційних ігор названі аксіоми генеруються самими обставинами, аферентаціями простору актуальної ігрової ситуації, невизначеної чи неочевидної для суб'єкта напочатку її розгортання.

На цьому поясі оприявлення/експлікації клас ігроїдів у синхронійній логіці епістемного розвитку психологічного поля гри остаточно відокремлюється від класу екзистенційних ігор. Поясимо це таким прикладом. Будь-яка одинична ігроформа зародилась, сформувалась і набула культурно-доксичного (традиційного) змісту протягом певного історичного часу. Скажімо, сучасний волейбол еволюціонував із античної сакральної-ритуальної гри центральн-американських індіанців пок-та-пок [41], ігровий інструментарій усіх салонних карткових ігор має своє походження від давньої системи культурних архетипних символів Таро [35].

### V. Часопростір дефініцій/позначень конкретних емпіричних ситуацій, фактів (денотативних упредметнень) гри. Пояс категорійної схеми «КОНКРЕТНЕ».

Множина конкретних оприявнень ігор будь-якого різновиду, змісту та спрямування, фізичних праксисів гри (у термінології онтоло-

гічного моделювання – екземплярів) позначає онтичний шерег реальних *ігрових ситуацій* (фактичних ігор, ігор-ситуацій за глосарієм математичної теорії ігор), у яких бере участь суб'єкт. Обширний пояс екземплярів/елементів онтології (окремі екземпляри – денотативні упредметнення чи експлікації понять у фізичній реальності, або факти гри) охоплюють увесь можливий діапазон ігрових оприявнень: від цільових мовленнєвих (перформативних) актів, рухів-кінем до унікальних екзистенційних ситуацій ігрової взаємодії. При цьому екземпляри гри фізично відбуваються як темпорально завершені або довготривалі, такі що потребують неодноразової експлікації як ситуації-феномени. У просторі цього поясу задіюється масив *системотвірних факторів* ігроформ. Особливістю конкретних емпіричних ситуацій (екземплярів) гри, на відміну від інших ігрових концептів, що утворюють онтологічну таксономію психологічного поля гри, є те, що вузлові механізми та системотвірні фактори усіх поясів концептуалізації об'єднуються *кватерною мислєсхемою екзистенцій-практикування «Ситуація – Рольова мотивація – Ігрова рольова дія – Пострефлексія»*, що придатна для онтогенетичного розгалуження в усіх ситуаціях життєдіяльності людини незалежно від будь-яких екзистенційних умов та обмежень. Така універсальна реалістичність механізму гри можлива завдяки закономірностям діяльнісного, вчинкового звершення [21-23; 26-30], що інтенційно та конструктивно передбачає чотири етапи ігрового вчинення:

1) *ситуаційний* – виникнення ігрового відношення, узмістовленої та продуктивної актуалізації гри;

2) *мотиваційний* – формування поля або часопростору (хронотопу) гри;

3) *діяльнісний, дійовий* – уречевлення та фізичне відтворення замкнутого циклу гри, постановня світу ігрової діяльності;

4) *постдіяльнісний* – підсумки, рефлексія успішності або неуспішності гри як повноцінного вчинку.

У будь-якому разі за умов повноцінного розгортання і належної для суб'єкта пост-рефлексії ситуацій, у яких він був активним учасником, гра як іманентна, неспецифічна методологічна схема та програма оптимально забезпечує якість ось-буття-екзистенціювання та усебічність психосоціального розвитку людини.

## ВИСНОВКИ

Підсумки дослідження та системного інтегрування його здобутків з метою виявлення методологічних засад унормування онтологічного моделювання як сучасного постнекласичного засобу верифікації результатів психологічного дослідження гри, що дозволяв би консолідовано забезпечувати реалізацію вимог емпіричної перевірки та інтелігібельної експериментальної верифікації складного полідисциплінарного феномену, яким є гра, уможливорює формулювання таких **висновків**:

1. Методологічні розбіжності з-поміж окремими психологічними способами щодо норм верифікації результатів емпіричних досліджень набули ознак традиційної антиномії, стали основою для звичної і заслуженої критики психології з боку так званих точних (а насправді винятково інтелігібельних) наук. Ця проблема має історичне підґрунтя і пов'язана передусім із нав'язливим домінуванням у психології *лабораторно-експериментального методу*; презумпцією причинно-наслідкової моделі наукової раціональності; традиційним нехтуванням можливостями експериментальної верифікації психологічних знань на основі інтелігібельного полідисциплінарного модусу об'єктивізму; сприйманням безнастанності змін суспільного досвіду, особливостей постіндустріального (інформаційного) суспільства і постмодерністської реальності як другорядних, невартих атрибутивного статусу умов діалектичного розвитку соціогуманітарної наукової раціональності. Такі обставини суттєво гальмують розвиток вітчизняної психологічної науки, погіршують її результативність і вимагають стрімкої та повноцінної методологічної модернізації.

2. Методологічні проблеми сучасних систем верифікації результатів психологічних досліджень щонайперше пов'язані із тим, що класична натуралістична парадигматика/програма слабо справляється із цим завданням, коли об'єктами розвідок стають фундаментальні психологічні явища/упредметнення першочергово форм і результатів соціальної, культурної взаємодії/інтеракції, тобто культурні універсалії, об'єкти інтелігібельної реальності вічних сутностей. Прикладами таких об'єктів є комунікація/спілкування, інтерсуб'єктивність, праця, соціалізація, любов, цивілізація, гра, владарювання/управління, син-

хронія, вчинок, емерджентність, конвенційність/консенсус, компроміс, конфліктність, атрактивність/довіра, творчість, колективний досвід, диспозиція, соціальна цінність, конформізм, лідерство, групова рефлексія, колективне несвідоме, стереотип, паніка, суспільний настрій, ідеологія, дискурс, навіювання, зараження, командна згуртованість, дискурс та ін. Примітно, що 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 обстоюваної загальної моделі психологічного поля відповідного явища. Під такою моделлю розуміємо пізнавально повновагомий, гармонійно структурований, оптимально вичерпний, логічно урівноважений, герменевтично когерентний, епістемно релевантний, конструктивно зрозумілий знанневий субстрат наукової інформації про явище-об'єкт психологічного вивчення станом на час його здійснення. Мовиться про важливість обрання за методологічну програму дій не натуралістично-експериментальний спосіб психологічного пізнання, а окремо чіткоорганізований інтелігібельний дескриптивний методу.

**3.** Особливості психологічного дослідження гри, як й інших упредметнень, що утворюють шерег культурних універсалій, об'єктивно ускладнюють змістовий формат та обрання критеріїв дослідження, нормативи репрезентативності емпіричної вибірки, зміст, порядок і протоколи валідної кореляції даних. Це походить від того, що фундаментальні психологічні явища соціальної, культурної взаємодії, на кшталт гри, мають виразну інтерсуб'єктивну суть, породжуються виключно системно-синергійним ефектом і з'являються лише у соціальному інтерактивному емерджентному субстраті життєдіяльності людини та соціосистем. Тому інтерперсональні критерії/показники, вибірки таких досліджень мають відповідати не стільки індивідуальним ефектам, скільки психосоціальній природі ситуацій, актів інтеракцій. Це стосується не лише результатів актуальних досліджень. За логікою максимальної об'єктивності наукового знання нові факти бажано порівняти з даними всіх раніше проведених іншими дослідниками емпіричних розвідок. А це означає, що психологічне дослідження має атрибутивно ґрунтуватися на універсальних нормах категорійного ладу сучасної соціогуманітарної теорії. Мовиться про

іманентну транзитивність наукових даних на всіх категорійних поясах – від конкретного та одичного до особливого і загального й аж до універсального. Лише такий підхід здатний забезпечити епістемну, герменевтичну наступність психологічного знання, релевантні результати психологічних досліджень явищ у їх послідовній історико-раціональній емпіричній розгортці.

**4.** Психологічне дослідження складного полідисциплінарного явища (на прикладі гри) з орієнтацією на особливості постіндустріального (інформаційного) суспільства і на постмодерністську реальність об'єктивно потребує врахування вимог принципу невизначеності (співвідношення невизначеностей), коли неможливо одночасно вимірювати статичну психологічних явищ та їх динаміку, особливо за умов аналізу глибинних, надскладних і динамічних психосоціальних явищ. Іншими словами, релевантна і надійна методологія емпіричного вивчення явищ, що атрибутивно мають інтерсуб'єктивну, динамічну, плінну, не завжди лінійну, мінливу та ймовірнісну структуру і поліфункційність вимагає особливої програмної побудови. Для її уможливлення треба здійснювати дескриптивне, онтофеноменальне, предметне реконструювання, тобто критичне онтологічне моделювання, доступної досліднику наукової інформації і наявного системного знання. Це просвітлює горизонт формування епістемологічного інтелігібельного (умоглядного, ноуменального) субстрату, а саме дескриптивного, знанневого поля певного наукового об'єкта із його референційною функцією. Водночас для того, щоб такий епістемологічний субстрат якісно виконував свою референційну функцію відносно тривалий час, знаннево організована 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, конструктивно релевантне, епістемологічне поле.

**5.** Наведені у дослідженні об'єктивні методологічні проблеми сучасних систем емпіричної верифікації результатів психологічних розвідок, здійснені нами на прикладі проблематики гри, доречно подолати через застосування у статусі і ролі психологічного наукового засобу сучасного універсального методологічного інструменту, яким є онтологічне моделю-

вання (синоніми «формальна онтологізація», «онтологічний інжиніринг»). Онтологічне моделювання – це а) психологічний метод дескриптивної реконструкції наукового знання; б) засіб верифікації результатів психологічного дослідження наукового об'єкта «гра»; в) продуктивна програма завершальної стадії психологічного дослідження гри як наукового регіону серед інших універсалій – глибинних, фундаментальних поліфеноменів, що мають виразну позапросторову і позачасову соціально-психологічну генезу, складну структурно-функційну мозаїку; г) спосіб мислення сучасного науковця соціогуманітарного профілю за швидкоплинних змін емпіричного матеріалу; ґ) засіб створення архітектонічної інтелігібельної моделі психологічного поля гри.

**6.** Наукове підґрунтя методологічної модернізації норм верифікації результатів психологічного дослідження такого об'єкта, як гра, становлять теорія онтологічного моделювання та підходи, що реалізують програму філософського апріоризму і логіцизму, методологемі аналітичної філософії, постнекласично зорієнтовані принципи, підходи, засоби і нормативи психологічного пізнання. Мислеінструментальний базис гносеологічної організації продукту застосування модернізованої програми верифікації результатів психологічного дослідження гри складає універсальна категорійна схема, яка створена та апробована А.В. Фурманом і яка охоплює п'ять поясів наукової концептуалізації: 1) *пласт конкретного*, одноразово емпіричного, природничо-наукового, факту *hic et nunc* (натуралістичний емпіричний факт, що встановлений «тут і тепер» через новітній природний або лабораторний експеримент); 2) *пояс одиничного*, окремих оприявнень явища гри у його епістемній, культурно-історичній емпіриці (досвід емпіричних фактів «тут і тепер»-експерименту, результатів доступних досліднику минулих натуралістичних фактів); 3) *пояс особливого*, специфічних експлікацій інваріантів гри залежно від різних онтогенетичних умов такого оприявнення (вікові залежності, особливості розвитку людини, етапів її соціалізації, соціальної та професійної самореалізації тощо); 4) *пояс загального*, спільних атрибутів та модусів експлікацій гри, що присутні у кожному факті усієї доступної досліднику ігрової буттєвої емпірики актуального та попереднього культурно-історичного діапазону; 5) *обшир універсального* – тих атрибутів явища гри, що

не залежать від буттєвих, передусім хронологічних, просторових, ситуаційних передумов і притаманні будь-якому, навіть уявному, змодельованому, вірогідному її оприявненню/експлікації. Такі засновки дозволяють синхронізувати у єдиній дослідницькій програмі діахронний та синхронний аспекти історико-раціонального процесу психологічного пізнання феномену гри.

**7.** Історичний світовий і вітчизняний досвід розв'язання суперечностей поміж натуралістичною та інтелігібельною програмами наукового об'єктивізму як альтернативних засад наукового пізнання тільки за домінування постнекласичного типу раціональності зосереджується в методологічно організованому технологічному розгортанні на всьому діапазоні категорійної схеми, що відповідає змісту і логіці передбачень Е. Мейерсона: «Онтологія становить одне ціле із самою наукою і не може бути від неї відокремленою», В. ван О. Квайна: «Бути – означає бути значенням пов'язаної змінної» та Р. Карнапа: «Основою будь-якої наукової теорії є мова та аксіоми логічної побудови наукової теорії». У ситуації доказовості результатів психологічного дослідження гри наведені та інші принципи, сутність, зміст, атрибути, функції, протоколи і закономірності онтологічного моделювання дозволяють застосовувати його як сучасний постнекласичний засіб верифікації цих результатів, консолідовано забезпечувати реалізацію вимог емпіричної перевірки та інтелігібельної експериментальної істинності такого складного полідисциплінарного явища, як гра.

**8.** Зручність структури та ефективність процедур онтологічного моделювання психологічного поля гри як епістемологічного інтелігібельного інформаційного субстрату з науково-референційною функцією забезпечується універсальністю і полідисциплінарністю цього методологічного засобу. Навіть за умов методологічних розбіжностей різних наукових дисциплін, дослідницьких програм та інструментарію наявний науковий досвід вивчення явища гри гармонійно синтезується та узагальнюється ресурсами онтологічного моделювання як психологічного верифікаційного засобу/інструменту.

**9.** Формалізована структурна побудова і закономірності конструювання онтологічної моделі будь-якої предметної наукової сфери, що базується на усталеному наборі сутнісних оприявнень окремого явища і що поєднані

різними відношеннями (тезаурус, термін/ поняття, атрибут поняття, відношення понять, клас/множина термінів/ понять, аксіоми/ правила/ обмеження понять та їх відношень, екземпляр тощо) на діапазоні концептуалізації відповідно до поясів категорійної схеми моделювання досліджуемого явища, у т. ч. і поліпредметного поля гри. Методологічна композиція верифікації отриманих нами результатів дослідження гри засобами онтологічного моделювання дали змогу побудувати онтологічну модель психологічного поля гри, що містить такі базові складники:

I. **Тезаурус** як основоположення онтології, що охоплює таксономічно структуровані концепти, які експлікативно утворюють *вузлові механізми онтології гри: гра, ігроїд, екзистенційна гра*, інші пояси за категорійною схемою *модуси гри, габітус, ситуацію, пропріум, диспозиції*, похідні комунікативні інваріанти, що узмістовлюють і формують життєдіяльність суб'єкта (*культура, стратегії, тактики, комунікативні дії/акти та ін.*). Доведено, що тезаурус утворює інтелігібельний/ онтологічний субстрат наукової теорії гри від: а) верхнього *обширу універсальних дефініцій/ концептів/ейдосів гри*, ослідовно через б) *рівень загальних модусів гри*, які присутні у її доступній емпіриці на всьому історико-культурному діапазоні й через наступний в) *щабель особливих оприявнень інваріантів гри* залежно від різних онтогенетичних умов оприявлення, г) *пласт одиничних оприявнень гри* до д) *денотативного поясу одноразових конкретних емпіричних фактів hic et nunc* або екземплярів/ предметних явищ гри. Воднораз аргументовано, що до складу тезаурусу психологічного поля гри доцільно долучити унікальні авторські концепт-системи, що були запропоновані дослідниками попередніх часів, хоча це й вимагає ґрунтовної методологічної реконструкції і психозмістового конфігурування.

II. Відношення понять тезаурусу, що умовно мають бінарну побудову і стосовно предмета дослідження розподіляються на: а) *концепт-операційні відношення від елемента до структури* (родо-видові і предикативні, семантичного і синтаксичного ускладнення понять, критерії інтелігібельної визначеності/ невизначеності тощо); б) *таксономічні відношення від гнозису до праксису, від концепту до фізичної дії* (відношення узмістовлень, що формують досвід суб'єкта та зміст аферентацій/ умов його життєдіяльності за поясами категорійної

схеми від універсального до конкретного і т. ін.). Перша група відношень понять генерує зміст габітусу суб'єкта у його екзистенційному розвитку, друга спричиняє його життєактивність через задіяння власного габітусу.

III. Засадничі аксіоми емпіричної експлікації та інтелігібельної імплікації концептів (системотвірні фактори, правила рамкових обмежень для концептів/ понять, умов її емпіричної трансформації) охоплюють: 1) принцип вивільнення компонентів системи від надлишкових ступенів свободи, фінітність, ітеративність ігроформи; 2) чотири центральних принципи філософії систем: упорядкована цілісність, самостабілізація, самоорганізація, ієрархізація; 3) принципи раціональності (таліону (агоністики), доповняльності, відповідності; співвідношення невизначеностей, спостережуваності, суперпозиції/ накладання, антропоцентризму та інтерсуб'єктивності); 4) критерії класифікації математичної теорії ігор; 5) правила тривимірного концептуального середовища видів ігрових задач у модусах стратегічної складності ситуації (заплутаність, динаміка, ступені/ фази невизначеності). При цьому перший принцип осягає об'єктивний і суб'єктивний сенсові виміри, зосереджуючись на зовнішніх системотвірних факторах, які на рівні «конкретне» створюють *ситуацію – генеральний вузловий механізм*, що імплікативно об'єднує зовнішні системні явища, усі актуалізовані вузлові деталі та чинники щодо умов *hic et nunc* життєдіяльності суб'єкта, аферентацій його актуального соціального простору. Натомість внутрішні *аксіоми-фактори генеруються габітусом особи*, зорганізовуючи: а) афективно-мотиваційну (мотиви, диспозиції) та б) операційно-технічну (досвід, знання, уміння, навички) аспекти її готовності до дій у складних ситуаціях повсякдення, в) критерії інтелігібельної визначеності у її синтаксичному і семантичному планах. Загалом *вправність і готовність суб'єкта* до участі у ситуації гри формується від народження на ґрунті фактичної реалізації ним власної *афективно-мотиваційної (диспозиційної) програми* як структура його *пропріуму*, що містить тілесне самовідчуття (body sense), самоідентифікацію (self-identity), самооціювання (self-esteem), саморозвиток (self-extension), раціональне мислення (rational thinking), образ самого себе, Я-образ (self-image), самоспрямованість (proprieate striving) і самоусвідомлення (self-knowing). Аргументовано, що об'єдну-

вальним для пропріуму як осердя габітусу є компонент *самоспрямованості суб'єкта, який діє у ролі інтегрального внутрішнього системотвірного фактора* і який *реалізується як корисність* суб'єктивна, індивідуальна, особистісно-егоїстична, або суспільно зумовлена, конвенційно-суб'єктна, інтерсуб'єктивна, соціальна. При цьому на індивідуальному рівні корисність розподіляється на мінімаксний та максимінний модули, тоді як атрибутам суспільної корисності суголосні добре відомі етика відповідальності, фоновий консенсус, Парето-критерій оптимальності суспільного добробуту. *Афективно-мотиваційна готовність суб'єкта* спричинюється індивідуальним комплексом його диспозицій, які у поєднанні із зовнішніми системотвірними факторами продукують його поведінку у актуальних умовах (пояс категорійної схеми «конкретне», екземплярів ігрових форм). До основних психологічних мотивів / диспозицій ігрової діяльності людини належать відчуття, фантазія, оповідання / наративи, складність, товариство, відкриття, самовираження, прийняття, а до додаткових – очікування, завершення, радість з приводу чужої втрати, дарування, гумор, можливість вибору, гордість від досягнення мети, сюрпризи / приємні несподіванки, умління / fun / фан, перемога над обставинами, замилювання ситуацією.

**10.** Буттєве оприявлення всіх описаних складових онтологічної моделі психологічного поля гри, трансформація її інтелегібельного потенціалу в реальну життєдіяльність суб'єкта природно відбувається як шерех конкретних емпіричних подій-феноменів прожиття незалежно від будь-яких екзистенційних умов та обмежень. При цьому вузлові механізми та системотвірні фактори усіх порівневих поясів онтологічної концептуалізації поєднані в нашому пошуку *кватерною мислєсхемою екзистенції-практикування: ситуація – рольова мотивація – ігрова рольова діяччинення – пострефлексія*. Така універсальна реалістичність спіралі гри уможливується та відбувається завдяки закономірностям повнодіяльнісного, вчинкового звершення. У цьому аналітичному контексті важливими завданнями майбутніх досліджень вбачаємо, орієнтуючись на відкриття В.А. Роменця [15, с. 878-924], висвітлення структури ігрового канону та обґрунтування екзистенційних канонів гри.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Басюк Т.М. Онтологічний інжиніринг: навч. посіб. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2017. 224 с.
2. Вавринюк Т.І. Проблема співвідношення мови і буття у філософії Людвіга Вітгенштейна. *Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету. Філологічні студії*. Кривий Ріг, 2008. №2. С. 10-15.
3. Вакуленко М.О. Українська термінологія: комплексний лінгвістичний аналіз: монографія. Івано-Франківськ: Фоліант, 2015. 361 с.
4. Виготський Л.С. Історичне значення психологічної кризи. Методологічне дослідження. *Психологія і суспільство*. 2023. №1. С. 102-191. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.01.102>
5. Вілард ван Орман Квайн. Дві догми емпіризму. *Sententiae*. 2015. № 2 (XXXIII). С. 9-26.
6. Вітакультурна методологія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана: колективна монографія. Тернопіль: ТНЕУ. 2019. 980 с.
7. Губерський Л.В. Київська світоглядно-гносеологічна школа другої половини ХХ століття : монографія. Київ, 2019. 240 с.
8. Жовтянська В.В. Психологія репрезентацій дійсності : монографія. Київ : Талком, 2020. 376 с.
9. Карпенко З.С. Аксіопсихологічні джерела методу моделювання у психології особистості. *Психологія і суспільство*, 2009. № 4. С. 138-144.
10. Крушевський А.В. Теорія ігор. Київ: «Вища школа», 1977, 216 с.
11. Методологія і психологія гуманітарного пізнання: колективна монографія. До 25-річчя наукової школи професора А.В. Фурмана. Тернопіль: ТНЕУ, 2019. 998 с.
12. Москалець В. Психологія гри та ігрового змісту інших видів діяльності. *Психологія і суспільство*. 2020. №2. С. 46-66. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2020.02.046>
13. 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.
14. Рассел Б. Історія західної філософії / пер. з англ. Ю. Лісняка, П. Таращука, Київ: Основи, 1995. 759 с.
15. Роменець В.А., Манюха П.І. Історія психології ХХ століття: навч. посіб. 3-є вид. Київ: Либідь. 2017. 1056 с.
16. Сабадуха В.О. Метафізика суспільного та особистісного буття: монографія. Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2019. 647 с.
17. Семіотичний аналіз явищ культури: монографія. Київ: Інститут філософії імені Г.С. Сковороди НАН України, 2021. 396 с.
18. Синиця А.С. Прагматико-когнітивна інтерпретація сучасної аналітичної філософії. дис. ... д-ра філос. наук : 09.00.05. Львів, 2018. 453 с.
19. Система сучасних методологій: хрестоматія у 4-х томах / упоряд., відп. ред., перекл. А.В. Фурман. Тернопіль : ЗУНУ, 2021. Т. 4. 400 с.
20. Філософський енциклопедичний словник. Київ: «Абрис», 2002. 742 с.
21. Фурман А.В. Архітектоніка теорії діяльності: рефлексивно-вчинковий сценарій метаметодологування. *Психологія і суспільство*. 2022. №1. С. 7-94. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2022.01.007>

[doi.org/10.35774/pis2022.01.007](https://doi.org/10.35774/pis2022.01.007)

22. Фурман А.В. Ідея і зміст професійного методологування : монографія. Тернопіль : ТНЕУ, 2016. 378 с.

23. Фурман А.В. Категорійна матриця вітакультурної методології: від мислевчинення до канону. *Психологія і суспільство*. 2023. №2. С. 6-50. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.006>

24. Фурман А.В. Категорійна матриця теоретичної психології. *Психологія і суспільство*. 2020. №2. С. 13-51. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis.2020.02.013>

25. Фурман А.В. Методологічна оптика як інструмент мислевчинення. *Психологія і суспільство*. 2022. №2. С. 6-48. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2022.02.006>

26. Фурман А.В. Теоретична модель гри як учинення. *Наука і освіта. Психологія*. 2014. №5/СХХІІ. С. 95-104.

27. Фурман А.В., Шандрук С.К. Організаційно-діяльнісні ігри у вищій школі: монографія. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 272 с.

28. Хайрулін О.М. Габітус як суб'єктна матриця соціальної гри. *Психологія і суспільство*. 2023. №1. С. 79-101. DOI: <https://doi.org/10.35774/pis2023.01.079>

29. 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/pis2021.01.082>

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

31. Шенгерій Л.М. Логіка та раціональність: аналітика взаємозв'язку. дис. ... д-ра філос. наук : 09.00.06. Київ, 2009. 401 с.

32. A History of Modern Psychology, Ninth Edition. Duane P. Schultz, Sydney Ellen Schultz Thomson Learning, Inc. 2008. 561 p.

33. Avinash Dixit, Susan Skeath, David Reiley. Games of Strategy. Fourth Edition. W. W. Norton & Company, Inc.. 2015. 732 p.

34. Barry Smith The Basic Tools of Formal Ontology. *Formal Ontology in Information Systems*. 1998, P. 19-28.

35. Eden Gray. A Complete Guide to the Tarot. A Bantam Book. New York. 1972. 168 p.

36. Ervin Laszlo, «Basic Constructs of Systems Philosophy» in Brent D. Ruben and John Y. Kim, eds., *General System Theory and Human Communication* (Rochelle Park, N.Y.: Hayden Book Co., 1975), p. 68.

37. Gamification. Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Edition. Volume IV. Categories: Ed-Geo. 2015 by IGI Global. P. 3039-3047.

38. 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.

39. Formal Ontology in Information Systems. IOS Press, 2008. 328 p.

40. Jesse Schell. The Art of Game Design. A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.

41. Mesoamerican ballgame. URL: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mesoamerican\\_ballgame](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mesoamerican_ballgame)

42. Michel Foucault The Order of Things. London and New York : Routledge Classics 2002. 422 p.

43. Theories of Personality, Eleventh Edition, Duane P. Schultz and Sydney Ellen Schultz. Cengage Learning. 2015. 496 p.

44. VandenBos G.R. APA dictionary of psychology. 1st ed. Washington, 2006. 1024 p.

## REFERENCES

1. Basiuk T.M. Ontolohichniy inzhynirynh: navch. posib. Lviv: Vydavnytstvo Lvivskoi politekhniki, 2017. 224 s.

2. Vavryniuk, T. (2008). Problema spivvidnoshennia movy i buttia u filosofii Liudviha Vithenshteina [The problem of the relationship between language and being in the philosophy of Ludwig Wittgenstein]. *Filolohichni studii*, 2. 10-15. <https://doi.org/10.31812/filstd.v2i0.974> [in Ukrainian].

3. Vakulenko M.O. Ukrainska terminolohiia: kompleksnyi lnhvistychnyi analiz : monohrafiia. Ivano-Frankivsk : Foliant, 2015. 361 s.

4. Vyhotskyi, L. (2023) Istorychne znachennia psykholohichnoi kryzy. Metodolohichne doslidzhennia [The historical significance of the psychological crisis. Methodological research.]. *Psykholohiia i suspilstvo*. 1. 6-94. <https://doi.org/10.35774/pis2023.01.102> [in Ukrainian].

5. Vilard van Orman Kvain (2015). Dvi dohmy empiryzmu. [Two dogmas of empiricism]. *Sententiae*, 2. 9-26 [in Ukrainian].

6. Furman, A.V. & Furman, O.I. & Shandruk, S. K. & Co (Eds.). (2019). Vitakultura metodolohiia: antolohiia. Do 25-richchia naukovoї shkoly profesora A.V. Furmana [Vicultural methodology: an anthology. To the 25th anniversary of professor A.V. Furman's Scientific School]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

7. Huberskyi, L.V. (2019). Kyivska svitohliadno-hnoseolohichna shkola druhoi polovyny KhKh stolittia [Kyiv worldview and epistemological school of the second half of the 20th century]. Kyiv [in Ukrainian].

8. Zhovtianska, V.V. (2020). Psykholohiia reprezentatsii diisnosti [Psychology of representations of reality]. Kyiv: Talkom [in Ukrainian].

9. Karpenko, Z.S. (2009). Aksiopsykhologichni dzherela metodu modeliuvannia u psykholohii osobystosti [Axiopsychological sources of the modeling method in personality psychology Axiopsychological sources of the modeling method in personality psychology]. *Psykholohiia i suspilstvo*, 4. 138-144 [in Ukrainian].

10. Krushevskyi, A.V. (1977). Teoriya yhor [Game theory]. Kyev: Vyshcha shkola [in Ukrainian].

11. Furman, A.V. & Furman, O.I. & Shandruk, S.K. & Co (2019). Metodolohiia i psykholohiia humanitarnoho piznannia. Do 25-richchia naukovoї shkoly profesora A.V. Furmana [Methodology and psychology of humanitarian cognition. To the 25th anniversary of professor A.V. Furman's scientific school]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].

12. Moskalets, V.P. (2020). Psykholohiia hry ta ihrovoho zmistu inshykh vydiv diyal'nosti [Psychology of the game content of other activities]. *Psykholohiia i suspilstvo – Psychology and society*, 2, 46-66 [in Ukrainian].

13. Rohushyna, Yu.V., Hladun, A.Ya., Osadchyi, V.V., & Pryima, S.M. (2015). Ontolohichniy analiz u Web [Ontological analysis in the Web]. Melitopol: MDPU im. Bohdana Khmelnytskoho [in Ukrainian].

14. Rassel, B. (1995). Istoriia zakhidnoi filosofii [History of Western philosophy]. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].

15. Romenets, V.A. & Manokha, P.I. (2017). Istoriia psykholohii XX stolittia [History of psychology of the twentieth century]. Kyiv: Lybid [in Ukrainian].

16. Sabadukha, V. O. (2019). Metafiziika suspilnoho ta osobystisnoho buttia [Metaphysics of social and personal existence]. Ivano-Frankivsk: IFNTUNH [in Ukrainian].



17. Semiotychnyi analiz yavlyshch kultury [Semiotic analysis of cultural phenomena]. (2021) Kyiv: Instytut filosofii imeni H.S. Skovorody NAN Ukrainy [in Ukrainian].
18. Synytsia, A.S. (2018). Prahmatyko-kohnityvna interpretatsiia suchasnoi analitychnoi filosofii [Pragmatic-cognitive interpretation of modern analytical philosophy]. *Doctor's thesis*. Lviv [in Ukrainian].
19. Furman, A.V. (Ed.). (2021). Systema suchasnykh metodolohii : khrestomatiia u 4-kh tomakh [The system of modern methodologies] (Vol. 4). Ternopil : ZUNU [in Ukrainian].
20. Filosofskyi entsyklopedychnyi slovnyk. Kyiv : Abrys, 2002. 742 s.
21. Furman, A.V. (2022). Arhitektonika teoriiy diyal'nosti: reflexivno-vchunkoviyi scenariy metametodolohuvannia [Architectonics of activity theory: reflexive-deed scenario of metamethodologization]. *Psykhohiia i suspilstvo – Psychology and society*, 1, 7-94 [in Ukrainian].
22. Furman, A.B. (2016). Ideia i zmist profesiinoho metodolohuvannia [The idea and content of professional methodology]. Ternopil : TNEU [in Ukrainian].
23. Furman, A.V. (2023). Katehoriina matrytsia vitakulturnoi metodolohii: vid myslevchunennya do kanony [Category matrix of vitaculture methodology: from thinking to canon]. *Psykhohiia i suspilstvo – Psychology and society*, 2, 6-50 [in Ukrainian].
24. Furman, A.V. (2020). Katehoriina matrytsia teoretychnoi psykhohiia [Categorical matrix of theoretical psychology]. *Psykhohiia i suspilstvo – Psychology and society*, 2, 13-51 [in Ukrainian].
25. Furman A.V. Metodolohichna optyka yak instrument myslevchynennia. *Psykhohiia i suspilstvo*. Ternopil, 2022. № 2. S. 6-48.
26. Furman, A.V. (2014). Teoretychna model' hry yak uchynennya [Theoretical model of the game as an act]. *Nauka i osvita. Psykhohiia. – Science and education. Psychology*, 5/CXXII, 95104 [in Ukrainian].
27. Furman, A.V. & Shandruk, S.K. (2014). Orhanizatsiynodiyal'nisi hry u vyshchiiy shkoli [Organizational-activity games in high school]. Ternopil: TNEU [in Ukrainian].
28. Khairulin O.M. Habitus yak subiektna matrytsia sotsialnoi hry. *Psykhohiia i suspilstvo*. Ternopil, 2023. №1. S. 79-101.
29. Khairulin, O.M. (2021). Diapazon rozvyvalnoho potentsialu hry yak subiektnoi prohramy [The range of developmental potential of the game as a subject program]. *Psykhohiia i suspilstvo*, 1, 82-116. [in Ukrainian].
30. Khairulin O.M. Psykhohiia ihrovoho modeliuвання sotsialnoho zhyttia subiekta : monohrafiia. Ternopil : ZUNU, 2021. 404 s.
31. Shenherii, L.M. (2009). Lohika ta ratsionalnist: analityka vzaiemozviazku [Logic and rationality: an analysis of the relationship]. *Doctor's thesis*. Kyiv [in Ukrainian].
32. A History of Modern Psychology, Ninth Edition. Duane P. Schultz, Sydney Ellen Schultz Thomson Learning, Inc. 2008. 561 p.
33. Dixit, A., Skeat S., Reiley D. (2015). Games of Strategy. Fourth Edition. W. W. Norton & Company, Inc.
34. Barry Smith. The Basic Tools of Formal Ontology. *Formal Ontology in Information Systems*. 1998, P. 19-28.
35. Eden Gray. (1972). A Complete Guide to the Tarot. A Bantam Book. New York.
36. Ervin Laszlo. (1975). "Basic Constructs of Systems Philosophy," in Brent D. Ruben and John Y. Kim, eds., *General System Theory and Human Communication* (Rochelle Park, N.Y.: Hayden Book Co., 1975), p. 68.
37. Gamification. *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Third Edition. Volume IV. Categories: Ed-Geo. 2015 by IGI Global. P. 3039-3047.
38. Guarino, N. (1998). Formal Ontology and Information Systems. *Proceedings of FOIS'98*, 3-15.
39. Formal Ontology in Information Systems. (2008). IOS Press.
40. Jesse Schell. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.
41. Mesoamerican ballgame. [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mesoamerican\\_ballgame](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Mesoamerican_ballgame)
42. Michel Foucault. *The Order of Things*. London and New York: Routledge Classics 2002. 422p.
43. Theories of Personality, Eleventh Edition, Duane P. (2015). Schultz and Sydney Ellen Schultz. Cengage Learning.
44. VandenBos, G.R. (2006). *APA dictionary of psychology*. 1st ed. Washington.

## АНОТАЦІЯ

**ХАЙРУЛІН Олег Михайлович.**

### Онтологічне моделювання психологічного поля гри.

Проблеми емпіричної перевірки та достовірності нового знання залишаються актуальними від початку зародження і становлення наукової психології. Історичним свідченням цього є тривалі й перманентні методологічні розбіжності між провідними психологічними галузями (бігевіоризмом, психоаналізом, гештальтпсихологією, психосинтезом, діяльнісним напрямом, когнітивною психологією, психофізіологією, коучингом) та більшістю інших психологічних царин. Відсутність універсальної для психології методологічної оптики, оптимального дизайну експериментальної перевірки і верифікації раціонального знання викликає до об'єктивності психологічних досліджень заслужені критику і зауваження. Першочергово ці проблеми пов'язані з домінуванням у науці лабораторно-експериментального методу, презумпцією причинно-наслідкової моделі наукової раціональності, традиційним нехтуванням можливостями експериментальної верифікації психологічних знань на засновках інтелегібельного полідисциплінарного модусу об'єктивізму, сприйманням як другорядних потенціалів і переваг постнекласичної наукової раціональності, а також факторів волатильності змін суспільного досвіду, особливостей постіндустріального (інформаційного) суспільства і постмодерністської реальності. Виразні особливості психологічного вивчення актуальних об'єктів пізнання пов'язані з тим, що найбільш складні з них відносяться до явищ, які в науковому сенсі мають фундаментальне значення *культурних універсалій*, об'єктів інтелегібельної реальності вічних сутностей (Аристотель, Авероес (Ібн Рушд), І. Кант, Й.-Ф. Гербар, Е. Гусерль та ін.). Прикладами таких об'єктів є комунікація/спілкування, праця, соціалізація, інтерсуб'єктивність, владарювання/управління, емерджентність, творчість, колективний досвід, любов, цивілізація, гра, синхронія, вчинок, диспозиція, соціальна цінність, групова рефлексія, колективне несвідоме, командна згуртованість, міжособистісна атрактивність/довіра, дискурс, наратив тощо.

Також ці об'єкти мають виняткове регіонотвірне значення (Е. Гусерль), виразні епістемологічний (М. Фуко), культурно-історичний (Л.С. Виготський) та діахронний (Ф. де Сосюр) аспекти/виміри їх наукового пізнання. Гносеологічні значення та обсяг, інші особливості культурних універсалій, подібних явищу гри, об'єктивно ускладнюють зміст та обрання критеріїв дослідження, нормативи репрезентативності емпіричної вибірки, узмістовлення, порядок і протоколи валідної кореляції даних. За наведених умов презумпція і домінування класичного експериментального методу (природний чи лабораторний експеримент) є хиткою та умовно надійною методологічною основою. Відтак окреслені об'єктивні проблеми сучасних систем емпіричної істинності результатів психологічних досліджень, зокрема проблематики гри, потребують пошуку більш надійних засновків для *методологічної програми верифікації наукового знання*. Важливими аспектами такого пошуку також є обов'язковість врахування у психологічному пізнанні особливостей постіндустріального суспільства і постмодерністської реальності, використання переваг постнекласичної наукової раціональності. При цьому перевага надається універсальності подібної програми щодо перспективних психосоціальних досліджень, а також (за потреби) і до перевірки/ревізії наявних наукових знань. Реалізацію таких завдань на прикладі *реконструювання психологічного знаннєвого поля гри* дозволяє застосовувати у статусі і ролі психологічного засобу такий методологічний інструмент, як **о н т о л о г і ч н е** моделювання (синонімічно використовуються терміни «формальна онтологізація» та «онтологічний інжиніринг»). За психологічного дослідження онтологічне моделювання – це передусім особливий спосіб організованим інтелегібельним дескриптивним методом експериментальної верифікації отримуваних результатів. Продуктом застосування методології названого моделювання у ситуації дослідження гри є утворення епістемологічного інтелегібельного субстрату – дескриптивного, знаннєвого поля наукового об'єкта «гра» з референційною функцією такого поля. Завдяки здійсненню психологічного дослідження гри на фундаменті онтологічного моделювання і з дотриманням універсальних норм співвідношення ланцюга діалектичних категорій «конкретне – одиничне – особливе – загальне – універсальне» також уможливується епістемна, герменевтична наступність психологічного знання, високоможлива релевантність результатів таких досліджень явищ у їх наступній, історико-раціональній, емпіриці й розгортці. В авторському витлумаченні **онтологічне моделювання** – це: а) психологічний м е т о д дескриптивної реконструкції наукового знання; б) з а с і б верифікації результатів психологічного вивчення г р и як наукового об'єкта; в) продуктивна п р о г р а м а завершальної стадії психологічного осмислення гри як наукового сегмента серед інших універсалій – глибинних, фундаментальних поліфеноменів, що мають виразний позаросторовий і позачасовий соціально-психологічний генезис, складну структуру і функційну динаміку; г) с п о с і б мислення сучасного науковця соціогуманітарного профілю в умовах швидкоплинних змін емпіричного матеріалу; г) і н с т р у м е н т створення архітектонічної інтелегібельної моделі карти пізнавально повновагомого, гармонійно струк-

турованого, оптимально вичерпного, логічно урівноваженого, герменевтично когерентного, епістемно релевантного, конструктивно заданого *психологічного поля гри*. Методологічне підґрунтя модернізації норм верифікації результатів психологічного опрацювання гри як об'єкта вивчення на засновках онтологічного моделювання складають підходи, що реалізують програму філософського апіоризму і логіцизму, основоположення аналітичної філософії, постнекласично зорієнтовані принципи, підходи, засоби і нормативи психологічного конструювання. Пропонована нами *онтологічна модель* психологічного поля гри охоплює п'ять п о я с і в або р і в н і в наукової концептуалізації: 1) *конкретного* – одноразового емпіричного природничо-наукового факту гри *hic et nunc* (емпіричний факт, що встановлений «тут і тепер» через новітній, останній природний чи лабораторний експеримент); 2) *одиночного* – окремих оприявнень явища гри у його епістемній, культурно-історичній формі емпіричної презентації (досвід емпіричних фактів «тут і тепер»-експерименту та його результатів, доступних досліднику минулих натуралістичних фактів); 3) *особливого* – виняткових експлікацій інваріантів гри залежно від різних онтогенетичних умов такого оприявнення (вікові залежності; особливості розвитку людини, етапів її соціалізації, соціальної та професійної самореалізації тощо); 4) *загального* – спільних атрибутів і модусів експлікації гри, що присутні в кожному факті усієї доступної досліднику ігрової буттєвої емпірики актуального теперішнього та попереднього культурно-історичного діапазону; 5) *універсального* – обшир атрибутів явища гри, що не залежать від ось-буттєвих, передусім хронологічних, просторових, ситуаційних передумов і що притаманні будь-якому, навіть уявному, змодельованому, вірогідному оприявненню/експлікації гри. Такі засновки дозволяють синхронізувати у єдиній дослідницькій програмі діахронний та синхронний аспекти історико-раціонального процесу пізнання *поліфеномену гри*. Формалізована структурна побудова і закономірності конструювання онтологічної моделі предметної сфери гри базується на усталеному наборі узмістовлень, поєднаних різними відношеннями (тезаурус, термін/поняття, атрибут поняття, відношення понять, клас/множина термінів/понять, аксіоми/правила/обмеження понять та їх відношень, екземпляр тощо). На діапазоні дослідницької концептуалізації, відповідно до ланцюга діалектичних категорій, такий порядок моделювання є оптимально придатним для створення архітектонічної інтелегібельної моделі психологічного поля гри.

**Ключові слова:** *психологічне пізнання, методологічна оптика, об'єктивізм, апіоризм, логіцизм, постіндустріальне суспільство, постнекласична наука, онтологія, гра, онтологічне моделювання, формальна онтологія, онтологічний інжиніринг, інтелегібельність, реальність вічних сутностей, культурна універсалія, діалектичні категорії, верифікація, дизайн емпіричної перевірки, дескриптивний метод, дескриптивна реконструкція, лабораторно-експериментальний метод, тезаурус, поняття, відношення понять, клас, аксіома, габітус, епістема, субстрат, модель, програма, інтерсуб'єктивність, поліфеномен, атрибут, екземпляр.*

**ANNOTATION***Oleg M. KHAIRULIN.***Ontological modeling of the psychological field of a play.**

The problems of checking and experimental verification for new knowledge remain relevant since foundation and development of scientific psychology. Historical evidence of this is the long and permanent methodological disagreements between the leading psychological branches (such as behaviorism, psychoanalysis, gestalt psychology, psychosynthesis, activity psychology, cognitive psychology, psychophysiology, coaching) and most other psychological branches. The absence of a methodological architectonics universal for psychology, an optimal design of checking and experimental verification for new scientific knowledge causes deserved criticism and comments on the objectivity of psychological research. The problems of checking and verifying new psychological knowledge are primarily associated with the dominance of the laboratory-experimental method in science; presumption of a causal model of scientific rationality; neglect of the possibilities of the intelligible multidisciplinary mode for scientific objectivism; perceived as secondary potentials and advantages of postnonclassical scientific rationality as well as factors of volatility of changes in social experience, features of the post-industrial (information) society and postmodern reality. The expressive features of the psychological research for actual objects of scientific knowledge are related to the fact that the most complex objects are phenomena that in the scientific sense are of fundamental importance as cultural universals, objects of the intelligible reality of eternal entities (Aristotle, Averoes (Ibn Rushd), I. Kant, J.-F. Herbart, E. Husserl, etc.). For example: communication, labor, socialization, intersubjectiveness, power, emergentness, creativity, collective knowledge, love, civilization, game, synchrony, moral act, disposition, social value, group reflection, collective unconscious, command spirit, attractiveness, trust, discourse, narrative and other. Also, these objects have an important region-generative value (E. Husserl), expressive epistemological (M. Foucault), cultural-historical (L. Vygotsky) and diachronic (F. de Saussure) aspects of scientific knowledge. The gnoseological content and volume, other features of cultural universals, similar to the games phenomenon, objectively complicate the content and choice of scientific research criteria, the standards for the representativeness of the empirical sample, the content, order and protocols of valid data correlation. Under such conditions, the presumption and dominance of the classical naturalistic experimental method (natural or laboratory experiment) is a untrustworthy and conditionally reliable methodological basis. The presented objective problems of modern systems of empirical verification for the results of psychological research, in particular, the problems of the game, require the search for more reliable foundations for the methodological program of verification for scientific knowledge. Important aspects of such a search are also the need to take into account the characteristics of the post-industrial (information) society and postmodern reality in psychological cognition, to use the advantages of postnonclassical scientific rationality. The important scientific contribution is the universality of such a program in relation to promising psychological research, as well as, if necessary, to the revision of existing scientific knowledge. The implemen-

tation of such tasks (on the example of the reconstruction for the games psychological field) makes it possible to use the status and role of a psychological tool for a methodological facility, which is ontological designing (the names “formal ontologization” and “ontological engineering” are used synonymously). In the circumstances of psychological research, ontological designing is a specially organized intelligible descriptive method for experimental verification of the results of psychological research. The product of applying the methodology of ontological designing in the circumstances of the games psychological research is the formation of an epistemological intelligible substrate – a descriptive cognitive field of the scientific object “game” with a verification function for this field. Because of the formation for a games psychological research on the basis of ontological designing and the universal norms of the categorical matrix for modern socio-humanitarian theory (the levels of “concrete”, “single”, “special”, “general” and “universal”), epistemic, hermeneutic heredity of psychological knowledge, rational empiricism is also possible. In the framework of the our research, ontological designing is: a) the psychological method of descriptive reconstruction of scientific knowledge; b) a facility of verifying the results of a psychological research for the scientific object “game”; c) a productive program for completing the games psychological research as a universal, a fundamental polyphenomenon that has a distinct non-spatial and timeless socio-psychological genesis, a complex structure and functionalism; d) the thinking style of a modern scientist for a socio-humanitarian profile in the circumstances of fleeting changes in empirical material; e) a facility for creating an architectonic intelligible model-matrix of a cognitively full-weighted, harmoniously structured, optimally exhaustive, logically balanced, hermeneutical coherent, epistemically relevant, constructively understandable games psychological field. The scientific basis for the methodological modernization of the norms for verifying the results of the games psychological research based on ontological designing is the approaches that implement the program of philosophical apriorism and logicism, the methodological positions of analytical philosophy, postnonclassical-oriented principles, approaches, facilities, tools and standards of psychological knowledge. The ontological model of the games psychological field includes five levels for scientific empirical conceptualization: 1) the level of the concrete, one-time empirical natural science fact of the hic et nunc game (a naturalistic empirical fact established “here and now” through the latest, fresh natural or laboratory experiment); 2) the level of the single, separate games manifestations in its epistemic, cultural-historical empiricism (the experience of empirical facts “here and now” – experiment, the results of past naturalistic facts available to the researcher); 3) the level of the distinctive, special explications of the games invariants, depending on the different ontogenetic conditions of such a manifestation (age dependencies; features of human development, stages of his socialization, social and professional self-realization, etc.); 4) the level of the general, common attributes and modes of the games explications, present in each fact of the entire play-based empiricism of the current and previous cultural-historical range accessible to the researcher; 5) the level of the universal – the level of attributes of the games phenomenon, which do not depend on existential, primarily chronological, spatial, situational prerequisites and are inherent in any, even imaginary, simulated, probable the

games manifestation. Such foundations make it possible to synchronize the diachronic and synchronous aspects of the historical-rational process of the scientific knowledge for the game in a general research program. The formalized structural composition and regularities of construction of the ontological model of the subject games area is based on an established set of entities connected by various relationships (thesaurus, term/concept, attribute of a concept, relation of concepts, class/set of terms/concepts, axioms/rules/constraints of concepts and their relations, instance, etc.). On the range of research conceptualization, according to the levels of the categorical matrix, such a designing order is optimally suitable for creating an architectonic intelligible model-matrix of the psychological field of the Game.

**Keywords:** *psychological cognition, methodological optics, objectivism, apriorism, logicism, post-industrial society,*

*postnonclassical science, ontology, game, ontological designing, formal ontology, ontological engineering, intelligibility, reality of eternal entities, cultural universal essence, dialectical categories, category matrix, verification, дизайн емпіричної перевірки, descriptive method, descriptive reconstruction, laboratory-experimental method, thesaurus, concept, relation of concepts, class, axiom, habitus, episteme, substrate, model, intersubjectivity, polyphenomenon, attribute, exemplar.*

**Рецензенти:**

**д. психол. н., проф. Віктор МОСКАЛЕЦЬ,  
д. психол. н., проф. Сергій ШАНДРУК.**

**Надійшла до редакції 23.06.2023.  
Підписана до друку 25.08.2023.**

Бібліографічний опис для цитування:

**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>**

#### КНИЖКОВА ПОЛИЦЯ



**Володимир САБАДУХА**

**Філософія критичного мислення та прийняття рішень:**  
підручник. Івано-Франківськ: ІФНТУНГ, 2023. 680 с.

У підручнику вперше в українській та європейській філософії на основі теорії ступенів духовного розвитку людини викладено процес формування критичного мислення. Доведено, що рівень мислення залежить від ступеня духовного розвитку людини. З'ясовано роль рефлексії, соціально-політичних і культурних факторів, що впливають на формування критичного мислення. З'ясовано роль і значення національного інтересу у процесі прийняття рішень. Проаналізовано механізми формування критичного мислення. Підручник містить програму курсу, плани семінарських занять, контрольні запитання різного ступеня складності, задачі, тести, словник філософських понять, термінів, персоналій та список літератури з проблематики філософії критичного мислення

Підручник призначений для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти, а також для викладачів суспільних наук.