

РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ В УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

Хайрулін Олег

Національний університет оборони України,
м. Київ, Україна,

oleg.khairulin.ph@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7042-7948>

Мета. Особливості сучасності, що відповідають ознакам світу, у якому панують мінливість (англ. Volatility), невизначеність (Uncertainty), складність (Complexity) й неоднозначність (Ambiguity), загрози використання таких особливостей як засобів геополітичного впливу, умови повномасштабної російсько-української війни, необхідність відновлення на усій території України безпекового середовища вимагають від вітчизняної психології дієвих пропозицій для забезпечення життєдіяльності людини у наведених умовах. Обґрунтованою системоутворюючою позицією для цього усе більше постає гра, як універсальне соціокультурне явище та інтегральний фактор самореалізації людини та ігрове моделювання як спосіб і метод життєдіяльності людини у невизначеності. Мета статті полягає в теоретичному дослідженні психологічних закономірностей репрезентації гри в аспектах моделювання життєдіяльності людини, обґрунтуванні психологічного змісту, функціональної сутності, класифікації репрезентацій як атрибутивного чинника ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності.

Методи. У дослідженні застосовано методи аналізу і систематизації психологічних та міждисциплінарних підходів у вивченні явища репрезентації і моделювання життєдіяльності людини, теоретичну реконструкцію і уточнення психологічного змісту та функціональної сутності репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності людини в актуальних умовах прожиття.

Результати. За результатами дослідження конкретизовано категоріально-понятійний зміст та функціональну сутність ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності. Актуалізовано та обґрунтовано атрибутивність явища репрезентації в аспектах ігрового моделювання. Запропоновано визначення дефініції “репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності” та відповідну класифікацію проявів цього явища. Поглиблено наукові уявлення про репрезентацію, гру та ігрове моделювання. Встановлено, що репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності є

універсальним, прагматичним, атрибутивним явищем неспецифічним психічним утворенням; способом життєдіяльності людини і соціальної групи, що відбувається одночасно у двох комплементарних вимірах: а) внутрішньо-суб'єктному просторі людини як інтеріоризована ментальна репрезентація та б) у зовнішньо-діяльнісному вимірі як вчинкова, діяльнісна репрезентація екстеріоризації.

Висновки. Результати дослідження дозволяють висновки про актуальність наведеної проблематики і доцільності продовження психологічних розвідок феномену репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності. Перспективними вважаються завдання уточнення закономірностей впливу репрезентацій на психологічне благополуччя людини та продуктивність індивідуальної та групової діяльності.

Ключові слова: життєдіяльність, репрезентація, гра, модель, моделювання, диспозиція, таксономія, функція, екзистенціал, інтеріоризація, екстеріоризація, символ, генезис.

Oleg Khairulin. Game modeling representations of human life activity in uncertainty conditions.

Purpose. Features of modernity that correspond to the features of a world dominated by volatility, uncertainty, complexity and ambiguity, threats of using such features as means of geopolitical influence, conditions of a full-scale russian-ukrainian war, the necessity restoration for a safe environment throughout the territory of Ukraine requires effective proposals from domestic psychology to ensure human life in the given conditions. A well-founded system-forming position for this increasingly appears as a game as a universal socio-cultural phenomenon and an integral factor of human self-realization, and game modeling as a way and method of human life activity in uncertainty. The purpose of the article is a theoretical study of the psychological regularities of game representation in the aspects of modeling human life, substantiation of psychological content, functional essence, classification of representations as an attributive factor of game modeling of human life in uncertainty conditions.

Methods. The research uses methods of analysis and systematization for psychological and interdisciplinary approaches in the study of representation and modeling of human life activities, theoretical reconstruction and classification of the psychological content and functional essence for the game modeling representation of human life activities in current living conditions.

Results. Based on the results of the research, the categorical and conceptual content and functional essence for game modeling representations of human life activity in uncertainty conditions were specified. The attribution of representation in the game modeling aspects is updated and substantiated. The definition of "game modeling representations of human life activity in uncertainty conditions" and the corresponding classification are proposed. Scientific ideas about representation, game and game modeling are deepened. It was established that the game modeling representations of human life activity in uncertainty conditions is a universal,

pragmatic, attributive phenomenon; non-specific mental formation; the way of life of a person and a social group, which occurs simultaneously in two complementary dimensions: a) the intrasubjective space of a person as an interiorizational mental representation and b) in the external activity dimension as a deed, activity representation of exteriorization.

Conclusions. The results of the study allow us to draw conclusions about the relevance of continuing psychological explorations for game modeling representations of human life activity in uncertainty conditions. The clarifying regularities tasks of influence for representations on psychological well-being and productivity of individual and group activities are considered promising.

Key words: life activity, representation, game, model, modeling, disposition, taxonomy, function, existential, interiorization, exteriorization, symbol, genesis.

Вступ. Сучасний світ все більше набуває ознак нової епохи, особливості якої втілилися у загальнокультурному і науковому акронімі VUCA, що позначає реальність з атрибутивними ознаками мінливості (англ. Volatility), невизначеності (Uncertainty), складності (Complexity) й неоднозначності (Ambiguity). Завдяки своїй змістовній релевантності, увазі світових лідерів і науковців концепт VUCA був обраний для опису середовища, яке швидко стало “новою нормою” і особливості якого використовуються агресивними геополітичними суб’єктами в якості засобів впливу (Codreanu, 2016; Hamid, 2019; Парахонський & Яворська, 2019; Sinha & Sinha, 2020). Історичним прикладом цього стали злочинні дії російської федерації, що призвели до анексії українського Криму та повномасштабної російсько-української війни. Екзистенційно небезпечні умови воєнного часу, потреба відновлення на усій території України безпекового середовища, завдання післявоєнної відбудови та подальшої ефективної життєдіяльності українського суспільства потребують від вітчизняної психологічної науки дієвих пропозицій для впровадження теорій, моделей, технологій і протоколів ковітальної життєдіяльності людини у світі ризику та невизначеності. Обґрунтованою системоутворюючою позицією і раціональною програмою пошуку й реалізації психологічних засобів життєдіяльності суб’єкта в наведених умовах усе більше постає *гра* – універсальне соціокультурне явище та інтегральний фактор самореалізації людини (Bartlett, 1951; Фурман & Шандрюк, 2014; Жовтянська, 2020 та ін.).

Мета статті полягає в теоретичному дослідженні психологічних закономірностей репрезентацій гри в аспектах моделювання життєдіяльності людини, обґрунтуванні психологічного змісту і функціональної сутності репрезентації як атрибутивного чинника ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності. Завдання дослідження: 1) здійснити теоретичний аналіз психологічного змісту і функціональної сутності репрезентації як атрибутивного чинника ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності, 2) на основі полідисциплінарного аналізу наукових джерел запропонувати авторське визначення дефініції “репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності”, 3) виявити види (класи) репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності.

Методи та процедура дослідження. Стаття має характер теоретико-методологічної розвідки, тому основними методами дослідження є аналіз і систематизація наукових положень й підходів у дослідженні репрезентації (від лат. *representatio* – наявне відображення) та моделювання життєдіяльності людини як наукових об’єктів, психологічних й міждисциплінарних феноменів, теоретична реконструкція і уточнення психологічного змісту та функціональної сутності репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності людини в актуальних умовах прожиття. Концептуальними атрибутами наведеного дослідницького дискурсу обрано прагматичний синтез тріади універсальних, системотвірних стосовно життєдіяльності людини феноменів – *гри, моделювання і репрезентації*. Аналіз імплікативної взаємодії наведених явищ уможливорює досягнення мети дослідження. Водночас пріоритетне значення надається аналізу *репрезентації*, як атрибуту ігрового моделювання життєдіяльності людини і класифікації репрезентацій саме в сенсі ігрового моделювання. Сутність ігрового моделювання життєдіяльності людини як предмета психологічного дослідження нами розкрито у попередніх дослідженнях (Хайрулін, 2023; 2024). Вихідні засновки для побудови концепції *репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності* нами зосереджуються на відповідних постулатах репрезентаційного підходу у соціогуманітаристиці, а саме: 1) теорії ментальних соціальних моделей (Piaget, 1964; Wartofsky, 1979; Johnson-Laird,

1980; Біла, 2014; Bandura, 2015 та ін.) 2) теорії соціальних репрезентацій (Piaget, 1964; Wartofsky, 1979; Moscovici, 1984; Tamm, 1990; Hall, 1997; Панок, 2006; Passer, 2009; Kirsh, 2009, 2017; Загнітко, 2012; Довгань, 2020; Жовтянська, 2020 та ін.), 3) загальнонаукової теорії моделювання (Wartofsky, 1979; Johnson-Laird, 1980).

Початковою вихідною позицією нашого дослідження вважаємо наступні загальні визначення. В англійській мові репрезентація (англ. representation): 1) акт подання когось або чогось конкретного; 2) щось таке, що показує або описує щось; 3) факт наявності представників, які будуть говорити або голосувати за когось чи від імені когось; 4) офіційні заяви, що зроблені на адресу суб'єкта владних повноважень, особливо для того, щоби висловити власну думку або протест (Oxford Advanced Learner's Dictionary : 1082). Ментальні репрезентації, як перцептивні схеми надають уявні шаблони, які дозволяють людині класифікувати та ідентифікувати сенсорну інформацію, отриману у будь-який спосіб (Passer, 2009 : 154). Один з варіантів репрезентаційної теорії психіки в якості основного розглядає поняття *ментальної моделі*, що є *репрезентацією, яка стосується можливого розвитку подій при певних початкових умовах* (Johnson-Laird, 1980).

Сучасні дослідження явища репрезентації ґрунтуються на здобутках теорії ментальних моделей (Theory of Mental Models, ТММ, Johnson-Laird, 1980) і теорії соціальних репрезентацій (Moscovici, 1984; Панок, 2006 та ін.). Теорія ментальних моделей постулює, що люди будують “невеликого масштабу” репрезентації власної реальності та використовують їх для міркування, вироблення рішень або побудови очікувань. Такі *моделі повинні відображати структуру того, що вони репрезентують*. У контексті дедуктивного мислення, ТММ стверджує, що обопільно як успіхи, так й помилки продуктивної людської дедукції можна пояснити на основі того, як індивіди будують *ментальні моделі* та розуміння обмежень їх здатності створювати такі моделі (Johnson-Laird, 1980). У розвиток репрезентаційного підходу D. Kirsh пояснює механізм ментальної репрезентації тим, що люди для здобування, виокремлення, розуміння сенсу власної життєдіяльності, продукування висновків і заглиблення розуміння репрезентацій, переранжують їх, будують на їх основі умовиводи й програми дій (акцептори результатів дії), порівнюють й перероблюють їх, маніпулюють ними (Kirsh, 2009).

Тобто люди моделюють реальність.

В основі психологічного дискурсу репрезентації знаходяться фундаментальні висновки Ж. Піаже (1896-1980) про розвиток пізнавального мислення людини. Цей процес дослідником пов'язувався з розвитком *символічної функції*, а уява розглядалась як особлива форма *репрезентативного мислення*, яка дозволяє дитині передбачати зміни оточуючої дійсності (Piaget, 1964). М. Тамм будує власне дослідження репрезентацій як семіотичної функції свідомості саме на здобутках Ж. Піаже та Л. Виготського (Тамм, 1990). Одним із вагомих здобутків Ж. Піаже М. Тамм вважає відкриття об'єднуючого символічного характеру таких різних видів діяльності, як *малювання, символічна гра, імітація, мова та розумові образи*. Ж. Піаже приписує цю поведінку семіотичній функції, що з'являється на початку доопераційної стадії розвитку інтелекту людини, породжує уявлення як “символічне” і полягає в здатності представляти і репрезентувати речі за допомогою символів (означників, імен) (Тамм, 1990 : 13). Відповідний *ментальний образ-модель є неспецифічним символом*, що носить семіотичну, тобто інформаційну, пізнавальну та організаційну, відносно свідомості, функцію (Vygotsky, 1962; Piaget, 1964, 1969, див. Тамм, 1990).

Грунтовну розвідку проблематики як *внутрішніх ментальних репрезентацій*, так й *зовнішніх (англ. – англ., унаявлених, фактичних, діяльнісних) репрезентацій* здійснив S. Hall (1932-2014). Він вважав питання значення, мови та репрезентацій “першим елементом кругообігу культури”, що забезпечує прихильникам якоїсь однієї культури “ділитися наборами концепцій, образів та ідей які дозволяють їм думати й відчувати світ, а отже, інтерпретувати світ, приблизно подібним чином” (Hall, 1997 : 4). S. Hall зауважує, що мислення та почуття самі по собі є “системами репрезентації”, в яких наші поняття, образи та емоції постають для упредметнення (stand for) або іншою мовою репрезентують у нашому розумовому житті речі, які є або можуть бути “там” у світі (там само). Переходи між інтеріоризованими репрезентаціями (внутрішні ментальні репрезентації) та екстеріоризованими (зовнішніми, фактичними, діяльнісними) репрезентаціями дослідник ґрунтує на основі того, що 1) практикою позначення є мова, 2) будь-яка репрезентативна система, функції якої можна вважати робочими, відповідає принципам *репрезентації через мову*, незалежно від вербалізації

змісту (лексеми) або подання змісту у якійсь іншій формі (фотографія, музичні ноти, виставка, експозиція музею, банери спортивних змагань, написи і символи на обличчях уболювальників тощо) (Hall, 1997a). Таким чином за результатами досліджень S. Hall у центрі процесу вироблення значень в культурі лежать *дві комплементарні системи репрезентацій*. Перша – система інтеріоризованих репрезентацій (внутрішні ментальні репрезентації), яка забезпечує людині змогу надавати світу сенс через побудову набору відповідностей або ланцюжка еквівалентностей поміж речами — люди, предмети, події, абстрактні ідеї тощо — і нашої системи понять, наших концептуальних карт (Hall, 1997a : 19). Друга – система зовнішніх (external, унаявлених, діяльнісних) репрезентацій опікується залежністю від побудови набору відповідностей поміж нашою концептуальною картою та набором знаків, розташованих або організованих різними мовами, які позначають або представляють такі концепти. Згідно S. Hall відношення між речами, подіями, поняттями і знаками знаходяться в основі створення значень у мові. Процес, який пов'язує ці три елементи разом - це те, що дефініціюється як “репрезентація” (там само).

На нерозривному імплікативному зв'язку соціальних репрезентацій з психологічною сферою людини (у розумінні скажімо Ю.Д. Прилюка як *внутрішньо-суб'єктного простору духовної сутності людини* (Прилюк, 1985) у власній концепції ментального лексикону (mental lexicon) наголошує Р. Bonin (Bonin, 2004). Цей дослідник визначає, що *ментальний лексикон* людини містить різні типи репрезентацій включно фонологічний, семантичний, морфологічний та орфографічний. Даний висновок суттєво посилює і розвиває наведену концепцію S. Hall про дві системи репрезентацій (Hall, 1997b).

Ф. Toyoshima, А. Barton та О. Grenier у розвиток започаткованої дослідженнями М. Bratman концепції BDI-сутностей (англ. BDI-entities), якими є переконання (Belief), бажання (Desire) та інтенції (Intention), досліджують явище ментальної репрезентації в оптиці онтологічної побудови ментальності та діяльності людини (Toyoshima, Barton&Grenier, 2020). Тріада BDI-сутностей за висновками цих дослідників має системоутворююче значення для організації діяльності людини позаяк переконання та бажання мають бінарну реалізацію, *внутрішню диспозиційну та зовнішню діяльнісну*

(там само). Предметний бік тут складає інтенція, яка на відміну від переконань і бажань, є схильністю до цілеспрямованої практичної дії, у процесі якої переконання і бажання взаємодіють і BDI-тріада реалізується у зовнішню репрезентацію, вчинок.

За висновками J. Smortchkova, K. Dolega та T. Schlicht ментальна репрезентація є фундаментальною теоретичною міждисциплінарною конструкцією у дослідженнях когнітивної сфери людини, завдяки якій у психології та суміжних наукових галузях відбувся “когнітивний поворот” (Smortchkova, Dolega, Schlicht, 2020). Це явище знаходиться в основі ключових когнітивних процесів, таких як сприймання, руховий контроль та мислення. Воно має онтологічний статус (ontological status), тому й суттєво уточнює і гармонізує розмаїття обчислювальних моделей мозку й розуму людини. Водночас дослідники вказують на проблему відсутності загальноприйнятого наукового опису та характеристики ментальної репрезентації (там само).

У власних дослідженнях репрезентації S. Taylor актуалізує проблему того, чи є можливою натуралізація ментальних сутностей, й, відповідно, чи є виправданим обрання ментальної репрезентації у якості постулату когнітивних наук. Свою позитивну відповідь цей дослідник обґрунтовує на основі методології когнітивного інструменталізму. Він пропонує новий спосіб мислення про ментальні репрезентації, який за змістом відповідає онтологічному (Taylor, 2021).

F. Toyoshima та A. Barton підтримують й розвивають науковий дискурс про онтологічний статус ментальних репрезентацій (Toyoshima&Barton 2023). Дослідники обґрунтовують свій проєкт, що має за мету формулювання фундаменту для побудови онтології ментальних репрезентацій (ontology of mental representation), на основі *їх можливостей для фізичного уявлення у вигляді фактів реальності*. В основу проєкту авторами закладається методологія онтологічного моделювання, зокрема логіка побудови базової формальної онтології (Basic Formal Ontology).

У дискурсі дослідження явища ментальної репрезентації відомий український психолог В.О. Моляко у розвиток висновків Р. Johnson-Laird та D. Kirsh зауважує, що завдяки розбудові власної *системи взаємозалежних ментальних репрезентацій – перцептивних образів, сценаріїв, знаків, символів, які є носієм смислу, людина*

набуває та розвиває здатність управляти своєю поведінкою, забезпечувати власну і соціальну адаптацію й виживання (Моляко, 2021). При цьому В.О. Моляко розвиває найменш досліджений вид репрезентації – зовнішні репрезентації (*external representations*), які у репрезентаційному підході поки що обмежуються діаграмами, ілюстраціями, іншими графічними модусами репрезентацій, усними, мовленнєвими інструкціями, релізами письмового викладення проблеми (Kirsh, 2017 : 171; Моляко, 2021 : 184). Слід зауважити, що перспективний взаємозв'язок внутрішніх та зовнішніх репрезентацій нами обґрунтовується передусім на основі моделі “колообігу культури” (англ. *circuit of culture*) S. Hall (Hall, 1997b). Таким чином у психологічному дискурсі концепт репрезентації як медіатора поміж суб'єктом, що мислить, та навколишнім світом (Wartofsky, 1979) доцільно сприймати як такий, що одночасно відбувається у двох комплементарних вимірах: 1) у внутрішньо-суб'єктному просторі людини як притаманна такій людині ментальна репрезентація включно у сенсі диспозиції, та 2) у зовнішньому життєдіяльнісному вимірі у вигляді акту подання когось або чогось конкретного включно людського вчинку. Така методологічна позиція інтегрує репрезентаційний підхід із класичним діяльнісним підходом у психології, зокрема з фундаментальними висновками М.О. Бернштейна про закодований в мозку “образ потрібного майбутнього” як психофізіологічної основи мети та змістом акцептору результату дії, який є центральним поняттям-пейсмейкером теорії функціональної системи П.К.Анохіна (див. Загальна психологія в основних категоріях і поняттях : 78).

На теренах вітчизняної психології ґрунтовне дослідження проблем формування, функціонування і розвитку репрезентацій було здійснено В.В.Жовтянською (Жовтянська, 2020). Наукиня пропонує й обстоює підхід, заснований на тому, що “основним теоретико-методологічним базисом дослідження репрезентацій є положення про те, що феноменологічний бік функціонування репрезентацій – їхній зміст, і онтологічний бік функціонування репрезентацій — психічний процес, існують у діалектичній єдності” (Жовтянська, 2020 : 51). Осередям власної теорії формування, функціонування і розвитку репрезентацій В.В. Жовтянська визначає поняття смислу як основи формування репрезентацій. Авторський підхід до розуміння формування репрезентацій В.В. Жовтянська верифікує за допомогою

феноменів, які здавна і традиційно становлять психологічний й загальний соціогуманітарний інтерес: *гра, метафора та міф* (Жовтянська, 2020). Ігрові аспекти формування, функціонування і розвитку репрезентацій у дослідженні В.В.Жовтянської акцентовано визначаються такими, що з'являються й існують як *екзистенційні атрибути взаємовідносин індивіда з дійсністю* (Жовтянська, 2020 : 321-324).

Розвиває дискурс ментальних репрезентацій українська психологиня І.М. Біла. Дослідниця здійснює наукову розвідку на підґрунті атрибутивної здатності людини міркувати про об'єкти, які вона у даний момент не сприймає виключно завдяки моделям-репрезентаціям цих об'єктів, що існують у її свідомості (Біла, 2012). *Від початку усвідомленого сприймання у віці раннього дитинства людина розвивається через конструювання власної глобальної моделі-репрезентації, що формується й ускладнюється по мірі прогресивних кількісних та якісних змін перцептивних образів, виникнення відповідних ситуаційних моделей-репрезентацій* (Біла, 2014).

Українська наукиня Н.О. Довгань, досліджуючи фундаментальне для психології та загальної соціогуманітаристики явище і концепт *габітусу*, обґрунтовує цей феномен через концептуальні уявлення, що за своєю сутністю та змістом є репрезентаціями: культурні конструкти уявлень про реальність (Довгань, 2020 : 179), репрезентації реальності (Довгань, 2020 : 307), *ментальні диспозиційні конструкти* (Довгань, 2020 : 320).

Чільне місце у дослідженнях В.В. Москаленко, що присвячені виявленню закономірностей соціалізації особистості, займає проблематика ігрової діяльності, яку дослідниця сприймає у класичній парадигмі, що започаткована Й. Хейзінгою (Москаленко, 2013). Дослідниця акцентує на тому, що особливості гри, як ключового чинника розвитку психіки та поведінки дитини, полягають у *зручності моделювати у грі та через гру відносини між людьми*, спочатку лише завдяки імпринтингу, копіювання доступних дорослих зразків, надалі все більше ускладнюючись відповідно до таксономічних закономірностей гри як виду провідної діяльності (Москаленко, 2013). Дослідниця пропонує для контекста “існування у свідомості індивідів різних форм, в яких інтеріоризується система цінностей суспільства” (Москаленко, 2013 : 66), у якості узагальнюючого феномену вживати поняття “*ціннісні репрезентації*”.

Проблематиці ментальних репрезентацій присвячені дослідження української наукині О.О. Селіванової (Селіванова, 2017), в основі яких знаходиться висновок, що такі репрезентації, як *ідеалізовані когнітивні моделі* складають зміст концептосфери людини (згадаємо концепцію ментального лексикону Р. Bonin (Bonin, 2004) та основу когнітивних процесів будь-якого змісту і спрямованості (Селіванова, 2017 : 21-23).

У царині психолінгвістики сутність і зміст явища репрезентації узагальнено А.П. Загнітко (Загнітко, 2012). Додатково до наведених вище атрибутивною характеристикою будь-якої репрезентації науковець вважає “подання мовних фактів в ефектній позиції, в умовах найбільшої переконливості” (Загнітко, 2012 : 172).

Дослідженню стереотипних репрезентацій та їх індивідуального й соціального значення і впливу присвячені наукові розвідки М. Беллер (Беллер, 2011). Цей автор зауважує, що “стереотипні репрезентації є живильним середовищем для забобонів, котре по-своєму раціоналізують і “підтверджують” стереотипні уявлення. У результаті такої взаємодії зі зворотнім посиленням соціальні психологи включають стереотипи у визначення забобонів” (Беллер, 2011 : 379). З іншого боку за висновками S. Southwick та D. Charney (Southwick & Charney, 2012) повторювані репрезентації спроможні позитивно впливати на психологічне благополуччя людини, позаяк *моделювання людиною власної поведінки за зразком резилієнтної особи* може підвищити власну резилієнтність (Southwick& Charney, 2012 : 137). Цей феномен пов’язаний з тим, що рольове моделювання частково ґрунтується на наочності через спостереження: коли нас не вчать безпосередньо, а радше ми вчимося, коли спостерігаємо за кимось (Southwick& Charney, 2012 : 133).

В.М. Дружинін на основі висновку, що існує два фундаментальні рівні наукового пізнання: емпіричний і теоретичний, пропонує класифікацію методів наукового дослідження у якій він розділяє такі методи на три класи: 1) емпіричні — за яких здійснюється зовнішня реальна взаємодія суб’єкта і об’єкта дослідження; 2) теоретичні — за яких суб’єкт взаємодіє з уявною моделлю пошуку (предметом дослідження); 3) інтерпретаційні та описові — за яких суб’єкт «ззовні» взаємодіє зі знаково-символічним представленням об’єкта пошуку (таблицями, графіками, схемами). Критерієм такої класифікації В. М. Дружинін обирає *форму*

репрезентації об'єкта дослідження: реальний об'єкт у першій групі, мисленнєва модель — у другій та знаково-символічна — у третій (Дружинін, 1997, див. Загальна психологія. Теоретико-методологічні основи науки).

Герменевтиці екзистенціалізму людині, що розвивається й прагне жити повноцінним життям, є притаманним аналітичне виокремлення і феноменологічний опис буттєвих структур (екзистенціалів) своєї реальності, суцього, яке її наповнює змістом (Філософський енциклопедичний словник : 103). Психологічна сутність екзистенціалів полягає у тому, що вони є *поняттями, які репрезентують у свідомості людини безконечне і всюдисуще, тобто інтелігібельне* (Філософський енциклопедичний словник : 294). При цьому структуру особистості людини визначають і наповнюють якісним змістом конкретні буттєві структури (екзистенціали), що позбавлені каузальності, часо-просторових характеристик та визначають й узмістовлюють життєдіяльність людини: “вибір”, “проект”, “план”, “віра”, “надія”, “любов”, “гра”, “праця”, “володарювання/панування”, “смерть” та інші інтелігібельні буттєві структури, що є також фундаментальними категоріями життєдіяльності людини (Філософський енциклопедичний словник). Сутність буттєвої структури (екзистенціалу) і сутність одного з трьох видів-ступенів соціальної репрезентацій за С. Московічі (Moscovici, 1984), а саме первинної (hegemonic) репрезентації, нами вважається ідентичними. Тобто будь-яка *буттєва структура або екзистенціал є первинною, іманентно визначальною соціальною репрезентацією*. Таким чином екзистенціал або первинна (hegemonic) соціальна репрезентація є буттєвою структурою, зміст, практичне, діяльнісне, вчинкове наповнення якої є визначальним для усіх інших як внутрішніх ментальних репрезентацій, так й зовнішніх вчинкових. У розвиток наведених ідей екзистенціалізму слід також зауважити, що у просторі національної науки гра визначається як “форма вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається як *імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей*” (Філософський енциклопедичний словник : 129). Вбачаємо такий зміст інституалізацією продуктивних розвідок відомого представника екзистенціалізму Ойгена Фінка (1905-1975), який визначає гру як “*основний спосіб людського спілкування з*

можливим” (Філософський енциклопедичний словник : 129).

Обговорення результатів. Відповідно до здійснених узагальнень основною методологічною платформою, що пов’язує аспекти репрезентаційної теорії, теорії моделей та ігрового моделювання життєдіяльності суб’єкта в умовах невизначеності, нами обрано фундаментальні підходи Ж. Піаже, Ф. Бартлета, Л.С. Виготського, А. Бандури, М. Wartofsky й систему професійного методологування відомого українського вченого, автора вітакультурної парадигми А.В. Фурмана (Фурман, 2016).

Теорія когнітивного розвитку людини Жана Піаже (1896-1980) (Theory of Cognitive Development, Piaget, 1964; Tamm, 1990; Seifert&Sutton, 2009) ґрунтується на парадигмі когнітивної здатності людини до моделювання. Ментальний розвиток людини вважається повноцінним, якщо вона розвиває власну *здатність до формального операційного мислення* (четвертий заключний етап когнітивного розвитку суб’єкта) до рівня навички вирішення власних проблем не репродуктивним методом проб і помилок, а творчим міркуванням подумки для моделювання й знаходження шляху до вирішення відповідних проблем (там само).

Відомий британський психолог, один із засновників когнітивної психології Фредерік Бартлет (1886-1969) будь-яку проблемну для людини ситуацію розглядав як ігрову, а перцептивну і мисленнєву діяльність у нових, незвичних умовах як *ігрову діяльність* (Bartlett, 1951). Дослідження Ф. Бартлета варто сприймати як первинні психологічні дослідження у рамках репрезентаційного підходу, адже він одним із перших сформулював і дослідив проблематику “... як само центральна нервова система утримує увесь масив організованого матеріалу, котрий може використовуватися по мірі необхідності” (Bartlett, 1951 : 111). Вчений описує зміст і механізм ментальної репрезентації наступним: “Можливо свідчити лише про те, що, коли би не відбувалося б запам’ятовування, те, що запам’ятовується має відбиток того, що не відбувається саме у даний момент, але до чого слід відноситися як до того, що відбулось колись у дійсності. Водночас яким би суттєвим не була би зміна, що відбулась, “сімейна подібність” залишається або може бути виявленою, якщо ми маємо картину перебігу послідовних змін. Звичайно усталено зберігається якась *схема* або *план*” (Bartlett, 1951 : 112). Саме проголошений Ф. Бартлетом *принцип сімейної подібності*

забезпечує міцний і продуктивний системотвірний зв'язок первинної (hegemonic) соціальної репрезентації (буттєвої структури, екзистенціалу) зі всіма генетично наступними й таксономічно організованими (за рівнями екзистенційної сили) репрезентаціями як внутрішнього ментального плану, так й зовнішніх діяльнісних репрезентацій або вчинків. Аспект моделювання у теорії Ф. Бартлета полягає у тому, що “насправді не буває процесів мислення, які не зв'язували би певним чином одну ситуацію з іншою, використовуючи вже наявні матеріали при розв'язанні знову виникаючих проблем” (Bartlett, 1951 : 115). Більш ємного і лаконічного пояснення апперцепції важко віднайти або уявити.

Початковою позицію психологічних досліджень гри стали розвідки Л.С. Виготського, який обґрунтовував, що гра є не переважаючим видом діяльності в дитинстві, а провідним фактором розвитку людини (Vygotsky, 1962, див. Tamm, 1990).

У психологічний дискурс метод моделювання увів автор Social Learning Theory Альберт Бандура (1925-2021), який вважав, що моделювання часто є чимось більшим, ніж просто імітацією, копіюванням чи навічанням через спостереження (див. Southwick&Charney, 2012 та Modeling Theory. Theories of Personality). Моделювання натомість охоплює навчання правил поведінки, які згодом стають зразками для подальших дій. Формуючи такі правила, людина набуває здатності прийняти цінності, умовиводи, поведінку та емоційні реакції, що властиві рольовій моделі та водночас у прикладному сенсі є корисними для конкретної особи у певних обставинах її соціалізації і розвитку (Southwick& Charney, 2012 : 134).

За відомим визначенням автора теорії моделей М. Wartofsky (1928-1997) моделі “утворюються як *репрезентаційні артефакти*, предмети матеріальної культури і як такі слугують... тим засобом, за допомогою якого людська свідомість може охопити свої власні творіння, тобто тим інструментом, завдяки якому воно стає самопізнанням” (Wartofsky, 1979 : xviii). Як зазначає М. Wartofsky, остаточне завдання будь-якої моделі полягає в ефективній організації “*екзистенційних домагань*” суб'єкта (Wartofsky, 1979), до яких першочергово належать гіпотетичне пояснення відмінностей актуальних об'єктів репрезентації, виявлення їх нових властивостей; орієнтація на особистісний розвиток суб'єкта створення репрезентацій. Наведені методологічні позиції М. Вартофські

знаходяться також в основі дослідження структурно-функціональної організації інтелекту особистості, автором якого є знана українська психологиня Л.В. Засекіна, яка будує власну теорію на основі того, що елементами такого досвіду є *ментальні репрезентації, тобто актуальні образи конкретної події, концепти, що моделюють можливе для фізичного відтворення або таке, що мало місце у практичному досвіді суб'єкта в минулому* (Засекіна, 2006).

За висновками А.В. Фурмана поряд із винятково важливим значенням ментальних моделей, мислесхем, категорійних матриць і типологічного підходу загалом, важливу когнітивну і діяльнісну роль відіграють категорійні схеми і цикли, що дають змогу стратегічно і тактично вирішувати проблеми найвищого рівня складності. Матриця для створення продуктивних схем і циклів за А.В. Фурманом складається з “...чотирьох періодів (пізнання новації - проектування нововведення - впровадження інновації - моніторинг змін) та відповідних їм десяти етапів (зацікавлення - ініціювання - дослідження - моделювання - продукування - апробування - обґрунтування - експертизування - розповсюдження - масове використання)” (Фурман, 2016 : 170).

Ми вважаємо доцільним *принцип екзистенційної сили ментальної моделі* (Wartofsky, 1979) транслювати через зміст матриці створення продуктивних схем і циклів (Фурман, 2016). Тобто *ментальна модель має тим більшу екзистенційну силу, чим більше компонентів життєдіяльності* (чотири періоди та десять етапів матриці А.В. Фурмана) *вона може змістовно забезпечити на повному функціональному діапазоні ігрового моделювання* (дескриптивна, прогностична і нормативна функції) та *усьому діапазоні форм репрезентації об'єкта життєдіяльності*: реальний емпіричний об'єкт, теоретична ментальна (мисленнева) модель, дескриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова) (Дружинін, 1997).

Висновки та перспективи. Виходячи із наведеного та змісту ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності (Хайрулін, 2023; 2024) нами пропонується наступне авторське визначення дефініції “репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності” та відповідна типологія репрезентацій.

Репрезентація ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності – це: 1) універсальне прагматичне атрибутивне явище життєдіяльності суб'єкта і неспецифічне психічне утворення; 2) спосіб життєдіяльності людини і соціальної групи в умовах високого когнітивного навантаження, виразної вірогідності невизначеності та екзистенційних ускладнень, що відбувається одночасно у двох комплементарних вимірах: а) у внутрішньо-суб'єктному просторі людини як перцептивний та семіотичний образ-модель події, що мала місце у її практичному досвіді в минулому (інтеріоризована ментальна репрезентація) та б) у зовнішньому діяльнісному вимірі як диспозиційний концепт, ментальний образ-акцептор-програма потрібного майбутнього, що на основі досвіду та актуальної ситуації моделює і забезпечує фізичне відтворення суб'єктом можливого і необхідного з метою продуктивного управління власною поведінкою, забезпечення соціальної адаптації, виживання і розвитку (діяльнісна репрезентація екстеріоризації).

Атрибутивними характеристиками репрезентації ігрового моделювання життєдіяльності суб'єкта в умовах невизначеності є: 1) забезпечення здатності людини міркувати про об'єкти, які вона у даний момент не сприймає, але що існують у її свідомості на основі попереднього привласнення (інтеріоризації) взірців психологічних комунікативних ролей як моделей поведінки; 2) забезпечення продуктивної соціалізації людини, нерозривного, обопільного та взаємогенеруючого поєднання процесів екстеріоризації та інтеріоризації (привласнення та вироблення моделей у синтезі з продукуванням їх уреальнених, фактичних життєдіяльнісних репрезентацій), що відбуваються комплементарно; 3) дескриптивний, прогностичний і нормативний функціоналізм у діапазоні а) форм реального емпіричного об'єкту або події, б) теоретичної ментальної (мисленнєвої) моделі, в) дескриптивної (знаково-символічної, інтерпретаційної, описової) моделі; 4) забезпечення психологічної саморегуляції людини через відтворення нею певної психічної діяльності шляхом штучного утворення умов в актуальній обстановці з метою її дослідження, удосконалення або подолання; 5) подання змісту діяльності у ефективній позиції найбільшої корисності та переконливості.

Типологія репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності складається за “сімейною

подібністю” тобто за принципом таксономії, родо-видова ступневність якої залежить від екзистенційної сили відповідної ментальної моделі-репрезентації. Найбільшу життєдіяльнісну вагомість, екзистенційну силу при цьому має репрезентація, яка генерується певною екзистенціальною, первинною (hegemonic) соціальною репрезентацією (екзистенціалом) та забезпечує свою діяльнісну, поведінкову та вчинкову реалізацію в усіх періодах (пізнання необхідності новації - проектування нововведення - впровадження інновації - контроль змін) та через усі етапи (зацікавлення - ініціювання - дослідження - моделювання - продукування - апробування - обґрунтування - експертизування - розповсюдження – практичне використання) продуктивної життєдіяльності суб’єкта. Цим забезпечується повнота реалізації дескриптивної, прогностичної і нормативної функцій репрезентацій на максимально можливому діапазоні їх форм (реальний емпіричний, фізичний об’єкт, теоретична ментальна (мисленнєва) модель, дескриптивна (знаково-символічна, інтерпретаційна, описова) модель).

Відповідно до своєї таксономічної організації репрезентації ігрового моделювання в умовах невизначеності першочергово поділяються на два класи: 1) клас інтеріоризованих ментальних репрезентацій (індивідуальні цінності, унормування світогляду, диспозиції, зміст внутрішньо-суб’єктного простору духовної сутності людини, її ментальний лексикон) і 2) клас діяльнісних репрезентацій екстеріоризації (унаявлені фізичні, кінетичні явища свідомої життєдіяльності людини).

Інтеріоризовані ментальні репрезентації ігрового моделювання – клас репрезентацій, що забезпечують людині спроможність надавати сенс світу, реальності, життєдіяльності через побудову набору відповідностей або систем еквівалентностей поміж речами (люди, предмети, події, абстрактні ідеї тощо) і опанованою суб’єктом на час дії системи понять.

Діяльнісні репрезентації екстеріоризації ігрового моделювання – клас репрезентацій, які реалізуються у зовнішньому життєдіяльнісному вимірі у вигляді акту подання суб’єктом чогось конкретного, фізичного, такого, що реєструється через сенсорні відчуття: усні, вербальні, мовленнєві лексеми (фонемі), завершені тексти, символічні та інші форми (напис, формула, діаграма, ілюстрація, фотографія, музичні ноти, виставка, експозиція музею,

банери, тілесні та аксесуарні візуалізації символічного значення, інші графічні модули репрезентацій тощо), кінетичні рухи-дії, знаряддя-предмети, що обрані для дії, вчинкові прояви.

Генетичне, системотвірне значення для життєдіяльності людини має тип екзистенціальної репрезентації або первинна (hegemonic) соціальна репрезентація, зміст, практичне, діяльнісне, вчинкове наповнення якої складає основу індивідуальної культури, формує та умістовлює внутрішньо-суб'єктний простір духовної сутності людини і є визначальним для усіх інших як інтеріоризованих ментальних репрезентацій, так й діяльнісних репрезентацій екстеріоризації.

Перспективними напрямками подальших психологічних розвідок репрезентацій ігрового моделювання життєдіяльності людини в умовах невизначеності вважаємо уточнення закономірностей формування і розвитку інтеріоризованих ментальних репрезентацій людини, їх впливу на психічні стани суб'єкта, його психологічне благополуччя, якість резиліентності, продуктивність індивідуальної та групової діяльності. Також актуальними вважаються завдання психологічної класифікації діяльнісних репрезентацій екстеріоризації ігрового моделювання в умовах невизначеності.

Література

1. Біла, І.М. (2012). Індивідуальні особливості сприймання, їх роль у конструюванні реальності. *Актуальні проблеми психології: зб. наук. Праць Інституту психології ім. Г.С.Костюка НАПН України. Т. XII. Психологія творчості, 15*, 62–68.
2. Біла, І.М. (2014). *Психологія дитячої творчості* : монографія. Київ : Фенікс.
3. Беллер, М. (2011). Сприйняття, образ, імагологія. *Літературна компаративістика*. Випуск IV: Імагологічний аспект сучасної компаративістики: стратегії та парадигми. Частина II. 376–381.
4. Довгань, Н.О. (2020). *Психологія соціокультурної взаємодії поколінь* : монографія. Київ : Талком.
5. Жовтянська, В.В. (2020). *Психологія репрезентацій дійсності* : монографія. Київ : Талком.
6. Загнітко, А. (2012). *Словник сучасної лінгвістики : поняття і терміни*. Т. 3. Донецьк : ДонНУ.
7. Засекіна, Л.В. (2006). Структурно-функціональна організація інтелекту особистості. *Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора психологічних наук*. Острог : Національний університет "Острозька академія".
8. Ловка, О. В., Борисенко, Л. Л., Колесніченко Л. А., Музичко, Л. В. Тімакова А. В., Лавриненко, Д. Г. (2019). *Загальна психологія. Теоретико-методологічні основи науки*. К.: КНЕУ.
9. Моляко, В.О. (2021). Проблеми розумової діяльності в ускладнених умовах. *Функціонування творчого мислення в інформаційно- віртуальному просторі суб'єкта*, 7-46.
10. Москаленко, В.В. (2013). *Соціалізація особистості*. : монографія. Київ : Фенікс.

11. Панок, В.Г., Рудь, Г.В. (2006). *Психологія життєвого шляху особистості*. Київ : Ніка-Центр.
12. Прилюк, Ю.Д. (1995). *Суспільні закони та їх дія*. Київ : Наукова думка.
13. Парахонський, Б.О., Яворська, Г.М. (2019). *Онтологія війни і миру: безпека, стратегія, смисл*. Київ : НІСД.
14. Селіванова, О.О. (2017). Когнітивно-ономасіологічне підґрунтя концептуального моделювання. Н. В. Петлюченко (Ред.). *Концепти і контрасти*. (с. 21-29). Одеса : «Гельветика».
15. Фурман, А.В., Шандрук, С.К. (2014). *Сутність гри як учинення* : монографія. Тернопіль : ТНЕУ.
16. Фурман, А.В. (2016). *Ідея і зміст професійного методологування* : монографія. Тернопіль : ТНЕУ.
17. Хайрулін, О.М. (2023). Онтологічне моделювання психологічного поля гри. *Психологія і суспільство*, 2, 106-141. <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.106>
18. Хайрулін, О.М. (2024). Ігрове моделювання життєдіяльності людини як предмет психологічного дослідження. *Габітус*, 57, 73–79. <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.57.11>
19. Чебикін, О.Я. (Ред.). (2011). *Загальна психологія в основних категоріях і поняттях*. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович.
20. Schultz, D. P. & Schultz, S. E. (2015). Bandura Albert: Modeling Theory. In *Theories of Personality*. (pp. 341-370). Cengage Learning.
21. Bartlett, F. (1951). *The Mind at Work and Play*. London. George Allen & Unwin Ltd.
22. Bonin, P. (2004). *Mental lexicon: Some words to talk about words*. New York: Nova Science Publishers.
23. Codreanu, A. (2016). VUCA action framework for a VUCA environment: Leadership challenges and solutions. *Journal of Defense Resources Management*, 7(2), 31–38.
24. Hamid, H. (2019). The strategic position of human resource management for creating sustainable competitive advantage in the VUCA world. *Journal of Human Resources Management and Labor Studies*, 7(2), 1–4. <http://dx.doi.org/10.15640/jhrmls.v7n2a1>
25. Hall, S. (1997a). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications & Open University.
26. Hall, S. (1997b). The work of representation. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage/The Open University. 13–64.
27. Johnson-Laird, P.N. (1980). *Mental Models in Cognitive Science*. *Cognitive Science*, 4, 71–115.
28. Kelvin, S., & Rosemary, S. (2009). *Educational Psychology*. Zurich, Switzerland. The Saylor Foundation.
29. Kirsh, D. (2009). Interaction, External Representation and Sense Making. *Proceedings of the 31st Annual Conference of the Cognitive Science Society*. N.A. Taatgen & H. van Rijn (Eds.). (pp. 1103–1108). Austin, TX: Cognitive Science Society.
30. Kirsh, D., (2017). Thinking with External Representations. Cowley, S. J., & Vallée-Tourangeau, F. (Eds.). *Cognition Beyond the Brain: Computation, Interactivity and Human Artifice*. (pp. 171–194). Springer.
31. Marx, W., Wartofsky. (1979). *Models: Representation and the Scientific Understanding*. Dordrecht/Boston/London : D. Reidel.
32. Moscovici, S. (1984). The phenomena of social representations. *Social representations*. R.M. Farr, S. Moscovici eds. Cambridge: Cambridge University Press. 3–69.
33. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. (2000). Oxford University Press. Sixth edition. Oxford.
34. Passer, M. (2009). *Psychology: the science of mind and behavior*. McGraw-Hill.

35. Piaget, J. (1964). Cognitive Development in Children Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176–186.
36. Sinha, D., Sinha, S. (2020). Managing in a VUCA world: Possibilities and pitfalls. *Journal of Technology Management for Growing Economies*, 11(1), 17–21. <http://dx.doi.org/10.15415/jtmge.2020.111003>
37. Smith, N. (2001). *Current systems in psychology : history, theory, research, and applications*. Wadsworth/Thomson Learning.
38. Smortchkova, J., Dolega, K. and Schlicht, T. (2020). *What are mental representations?* Oxford: Oxford University Press.
39. Southwick, S., Charney, D. (2012). *Resilience: The Science of Mastering Life's Greatest Challenges*. New York, Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/cbo9781139013857>
40. Taylor, S. (2021). Cognitive Instrumentalism about Mental Representations. *Pacific Philosophical Quarterly*, 103 (3). 518–550. <https://doi.org/10.1111/papq.12383>
41. Toyoshima, F., Barton, A., Grenier, O. (2020). Foundations for an ontology of belief, desire and intention. In B. Brodaric and F. Neuhaus (Eds.), *Proceedings of the 11th International Conference on Formal Ontology in Information Systems (FOIS 2020)* (pp. 140–154). Amsterdam: IOS Press.
42. Toyoshima, F., Barton, A. (2023). Foundations for a Realist Ontology of Mental Representation. *CAOS VII: Cognition and Ontologies, 9th Joint Ontology Workshops (JOWO 2023), co-located with FOIS 2023, 19-20 July, 2023, Sherbrooke, Québec, Canada*.
43. Tamm, M. (1990). The semiotic function: Studies in children's representations. *Doctor's thesis*. Department of Psychology, University of Umeå, S 901 87 Umeå, Sweden.

References

1. Bila, I.M. (2012). Individual features of perception, their role in constructing reality. [Indyvidualni osoblyvosti spryimannia, yikh rol u konstruiuvanni realnosti]. *Aktualni problemy psykhologii: zb. nauk. Prats Instytutu psykhologii im. H.S.Kostiuka NAPN Ukrainy. T. KhII. Psykhologhiia tvorhosti – Actual problems of psychology: coll. of science Proceedings of the Institute of Psychology named after H.S. Kostyuk of the National Academy of Sciences of Ukraine. T. XII. Psychology of creativity, 15*, 62–68. [in Ukrainian].
2. Bila, I.M. (2014). *Psykhologhiia dytiachoi tvorhosti [Psychology of children's creativity]*. Kyiv : Feniks. [in Ukrainian].
3. Beller, M. (2011). Perception, image, imagology. [Spryiniattia, obraz, imaholohiia]. *Literaturna komparatyvistyka – Literary comparative studies*, 4(2), 376–381. [in Ukrainian].
4. Dovhan, N.O. (2020). *Psykhologhiia sotsiokulturnoi vzaiemodii pokolin [Psychology of sociocultural interaction of generations]*. Kyiv : Talkom. [in Ukrainian].
5. Zhovtianska, V.V. (2020). *Psykhologhiia reprezentatsii diisnosti. [Psychology of representations of reality]*. Kyiv : Talkom. [in Ukrainian].
6. Zahnitko, A. (2012). *Slovnnyk suchasnoi lnhvistyky : poniattia i terminy (T. 1-4). (T. 3). [Dictionary of modern linguistics: concepts and terms]*. Donetsk : DonNU. [in Ukrainian].
7. Zasiiekina, L.V. (2006). *Strukturno-funktsionalna orhanizatsiia intelektu osobystosti. [Structural and functional organization of individual intelligence]*. *Doctor's thesis*. Ostroh : Natsionalnyi universytet “Ostrozka akademiia”. [in Ukrainian].
8. Lovka, O. V., Borysenko, L. L., Kolesnichenko L. A., Muzychko, L. V. Timakova A. V., Lavrynenko, D. H. (2019). *Zahalna psykhologhiia. Teoretyko-metodolohichni osnovy nauky.[General Psychology. Theoretical and methodological foundations of science]*. K.: KNEU. [in Ukrainian].
9. Moliako, V.O. (2021). Problems of mental activity in difficult conditions [Problemy rozumovoi diialnosti v uskladnennykh umovakh]. V. O. Moliako, (Red.). *Funktsionuvannia tvorchoho myslennia v informatsiino- virtualnomu prostori subiekta – The functioning of creative*

thinking in the subject's information-virtual space. (pp. 7–46). Kyiv – Lviv : Vydavets Viktoriia Kundelska. [in Ukrainian].

10. Moskalenko, V.V. (2013). *Sotsializatsiia osobystosti. [Socialization of personality]*. Kyiv : Feniks. [in Ukrainian].

11. Panok, V.H., Rud, H.V. (2006). *Psykhologhiia zhyttievoho shliakhu osobystosti. [Psychology of a person's life path]*. Kyiv : Nika-Tsentr. [in Ukrainian].

12. Pryliuk, Yu.D. (1995). *Suspilni zakony ta yikh diia. [Social laws and their effect]*. Kyiv : Naukova dumka. [in Ukrainian].

13. Parakhonskyi, B.O., Yavorska, H.M. (2019). *Ontolohiia viiny i myru: bezpeka, stratehiia, smysl. [Ontology of war and peace: security, strategy, meaning]*. Kyiv : NISD. [in Ukrainian].

14. Selivanova, O.O. (2017). *Kohnityvno-onomasiolohichne pidgruntia kontseptualnoho modeliuвання. [Cognitive and onomasiological basis of conceptual modeling]*. N. V. Petliuchenko (Red.). *Kontsepty i kontrasty – Concepts and contrasts.* (pp. 21-29). Odesa : «Helvetyka». [in Ukrainian].

15. Furman, A.V., Shandruk, S.K. (2014). *Sutnist hry yak uchynennia. [The essence of the game as practice]*. Ternopil : TNEU. [in Ukrainian].

16. Furman, A.B. (2016). *Ideia i zmist profesiinoho metodolohuvannya. [The idea and content of professional methodology]*. Ternopil : TNEU. [in Ukrainian].

17. Khairulin, O.M. (2023). Ontological modeling of the psychological playing field. [Ontolohichne modeliuвання psykhologichnoho polia hry]. *Psykhologhiia i suspilstvo - Psychology and society*, 2, 106-141. <https://doi.org/10.35774/pis2023.02.106> [in Ukrainian].

18. Khairulin, O.M. (2024). Game modeling of human life as a subject of psychological research. [Ihrove modeliuвання zhyttiedialnosti liudyny yak predmet psykhologichnoho doslidzhennia]. *Habitus*, 57, 73–79. <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.57.11> [in Ukrainian].

19. Chebykin, O.Ia. (Red.). (2011). *Zahalna psykhologhiia v osnovnykh katehoriakh i poniattiakh. [General psychology in basic categories and concepts]*. Odesa : vydavets Bukaiev Vadym Viktorovich. [in Ukrainian].

20. Schultz, D. P. & Schultz, S. E. (2015). Bandura Albert: Modeling Theory. In *Theories of Personality.* (pp. 341-370). Cengage Learning.

21. Bartlett, F. (1951). *The Mind at Work and Play*. London. George Allen & Unwin Ltd.

22. Bonin, P. (2004). *Mental lexicon: Some words to talk about words*. New York: Nova Science Publishers.

23. Codreanu, A. (2016). VUCA action framework for a VUCA environment: Leadership challenges and solutions. *Journal of Defense Resources Management*, 7(2), 31–38.

24. Hamid, H. (2019). The strategic position of human resource management for creating sustainable competitive advantage in the VUCA world. *Journal of Human Resources Management and Labor Studies*, 7(2), 1–4. <http://dx.doi.org/10.15640/jhrmls.v7n2a1>

25. Hall, S. (1997a). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications & Open University.

26. Hall, S. (1997b). The work of representation. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage/The Open University. 13–64.

27. Johnson-Laird, P.N. (1980). *Mental Models in Cognitive Science*. *Cognitive Science*, 4, 71–115.

28. Kelvin, S., & Rosemary, S. (2009). *Educational Psychology*. Zurich, Switzerland. The Saylor Foundation.

29. Kirsh, D. (2009). Interaction, External Representation and Sense Making. *Proceedings of the 31st Annual Conference of the Cognitive Science Society*. N.A. Taatgen & H. van Rijn (Eds.). (pp. 1103–1108). Austin, TX: Cognitive Science Society.

30. Kirsh, D., (2017). Thinking with External Representations. Cowley, S. J., & Vallée-Tourangeau, F. (Eds.). *Cognition Beyond the Brain: Computation, Interactivity and Human Artifice*. (pp. 171–194). Springer.
31. Marx, W., Wartofsky. (1979). *Models: Representation and the Scientific Understanding*. Dordrecht/Boston/London : D. Reidel.
32. Moscovici, S. (1984). The phenomena of social representations. *Social representations*. R.M. Farr, S. Moscovici eds. Cambridge: Cambridge University Press. 3–69.
33. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. (2000). Oxford University Press. Sixth edition. Oxford.
34. Passer, M. (2009). *Psychology: the science of mind and behavior*. McGraw-Hill.
35. Piaget, J. (1964). Cognitive Development in Children Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176–186.
36. Sinha, D., Sinha, S. (2020). Managing in a VUCA world: Possibilities and pitfalls. *Journal of Technology Management for Growing Economies*, 11(1), 17–21. <http://dx.doi.org/10.15415/jtmge.2020.111003>
37. Smith, N. (2001). *Current systems in psychology : history, theory, research, and applications*. Wadsworth/Thomson Learning.
38. Smortchkova, J., Dolega, K. and Schlicht, T. (2020). *What are mental representations?* Oxford: Oxford University Press.
39. Southwick, S., Charney, D. (2012). *Resilience: The Science of Mastering Life's Greatest Challenges*. New York, Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/cbo9781139013857>
40. Taylor, S. (2021). Cognitive Instrumentalism about Mental Representations. *Pacific Philosophical Quarterly*, 103 (3). 518–550. <https://doi.org/10.1111/papq.12383>
41. Toyoshima, F., Barton, A., Grenier, O. (2020). Foundations for an ontology of belief, desire and intention. In B. Brodaric and F. Neuhaus (Eds.), *Proceedings of the 11th International Conference on Formal Ontology in Information Systems (FOIS 2020)* (pp. 140–154). Amsterdam: IOS Press.
42. Toyoshima, F., Barton, A. (2023). Foundations for a Realist Ontology of Mental Representation. *CAOS VII: Cognition and Ontologies, 9th Joint Ontology Workshops (JOWO 2023), co-located with FOIS 2023, 19-20 July, 2023, Sherbrooke, Québec, Canada*.
43. Tamm, M. (1990). The semiotic function: Studies in children's representations. *Doctor's thesis*. Department of Psychology, University of Umeå, S 901 87 Umeå, Sweden.

Received: 02.05.2024

Accepted: 18.05.2024