

<https://doi.org/10.34142/23129387.2025.72.12>

УДК 159.9

ORCID 0000-0001-5332-0663

ORCID 0000-0002-1213-2655

ORCID 0000-0002-0246-2861

ЮРОДИВИЙ: ЕПАТАЖ ІДЕНТИЧНОСТЕЙ

(програма реалізації концептуальної моделі розвитку
фугітивності як компонента ігрової компетентності)

Ія В. Гордієнко-Митрофанова^{1ABCE}, **Сергій Л. Саута**^{2ABCE},
Сергій П. Безкоровайний^{3BCDE}

*Харківський національний педагогічний університет імені
Г.С. Сковороди, Україна*

*1 – доктор психологічних наук, професор
кафедри практичної психології,
E-mail: ikavgm@gmail.com*

*2 - аспірант кафедри психології,
E-mail: sergeisauta@gmail.com*

*3 – аспірант кафедри психології,
E-mail: serechka3501@gmail.com*

Актуальність дослідження. Зростаюча потреба у розвитку особистісної гнучкості та адаптивних стратегій поведінки в умовах нестабільності та соціальних трансформацій зумовлює актуальність зазначеної теми. Фугітивність як ресурсна характеристика особистості сприяє психологічній резистентності, стратегічному керуванню взаємодією та здатності до ситуативної трансформації, що підкреслює її значущість у сучасних умовах. Метою статті є опис і теоретичне обґрунтування спеціально розробленої програми реалізації концептуальної моделі розвитку фугітивності як компонента ігрової компетентності у форматі тренінгу “Юродивий: Епатаж ідентичностей”.

Методи й вибірка. Методологічну основу дослідження становлять концептуальне моделювання, аналіз наукових джерел та інтерпретація емпіричних даних. Дослідження базується на попередньому етапі емпіричного аналізу (n = 240, вік 21–40 років), у межах якого вивчалися психологічні особливості розвитку

фугітивності. Формувальний етап передбачає адаптацію та впровадження програми в експериментальній групі ($n = 30$), сформованій відповідно до параметрів початкового дослідження.

Результати. Тренінг структурується у три етапи: стартовий, два взаємопов'язані кола розвитку фугітивності та фінішний. Основи другого етапу становлять фундаментальні вектори Юродивого: стратегічне мислення, соціальна винахідливість, внутрішня стійкість та адаптивність, що проходять базову (перше коло) та глибинну (друге коло) актуалізацію. Кожне коло спрямоване на послідовний розвиток ключових характеристик і якостей, поступово інтегруючи їх у поведінкові моделі учасників. Вісім ключових характеристик реалізуються через психотехніки, що розвивають наскрізні компоненти – сензитивність, почуття гумору, легкість та уяву, визначаючи унікальні ігрові позиції Юродивого. Така структура забезпечує поступове опанування поведінковим патерном Юродивого, формуючи цілісну систему розвитку його ключових характеристик.

Висновки. Симуляція змінених станів свідомості є ключовою психотехнікою Юродивого, що дозволяє керувати конфліктами через створення когнітивного дисонансу та трансформацію сприйняття Іншого. Сучасні умови вимагають не лише гнучкості, а й свідомого управління ідентичністю. Опанування динаміки взаємодії та здатність змінювати конфігурацію ситуації створюють перевагу там, де усталені стратегії виявляються неефективними.

Ключові слова: грайливість, ігрова компетентність, фугітивність, ідентичність, тренінг ігрової компетентності, психологічна розумність, проактивний копінг, уява.

**The holy fool: the identity shock
(a program for implementing the conceptual model of fugitivity
development as a component of ludic competence)**

Iia Gordiienko-Mytrofanova^{1ABCE}, **Serhii Sauta**^{2ABCE},
Serhii P. Bezkorovainyi^{3BCDE}

H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University,
Ukraine

1 – Dr. Sc. in Psychology, Professor

E-mail: ikavgm@gmail.com

2- Ph.D. student in Psychology,

E-mail: sergeisauta@gmail.com
3 – Ph.D. student in Psychology,
E-mail: serechka3501@gmail.com

Relevance of the Study: The increasing demand for personal flexibility and adaptive behavioral strategies in conditions of instability and social transformations underscores the relevance of this topic. Fugitivity, as a resource-based personality trait, enhances psychological resilience, strategic management of interactions, and the ability for situational transformation, highlighting its significance in contemporary contexts. The purpose of this article is to describe and theoretically substantiate a specially designed program for implementing the conceptual model of fugitivity development as a component of ludic competence within the framework of the training "The Holy Fool: The Identity Shock".

Methods and Sample: The methodological foundation of this study comprises conceptual modeling, analysis of scientific sources, and interpretation of empirical data. The research is based on a preliminary stage of empirical analysis (n = 240, age 21–40), which examined the psychological characteristics of fugitivity development. The formative stage involves the adaptation and implementation of the program in an experimental group (n = 30), selected according to the parameters of the initial study.

Results: The training is structured into three stages: the initial stage, two interrelated circles of fugitivity development, and the final stage. The second stage is based on the fundamental vectors of the Holy Fool: strategic thinking, social ingenuity, inner resilience, and adaptability, which undergo basic activation (first circle) and deep activation (second circle). Each circle is designed for the progressive development of key characteristics and qualities, gradually integrating them into participants' behavioral patterns. Eight key characteristics are cultivated through psychotechnics that enhance the consistent components – sensitivity, sense of humor, lightness, and imagination – defining the unique ludic positions of the Holy Fool. This structure ensures the gradual mastery of the Holy Fool's behavioral pattern, forming a cohesive system for developing its key characteristics.

Conclusions: The simulation of altered states of consciousness is a key psychotechnic of the Holy Fool, enabling conflict navigation through the creation of cognitive dissonance and the transformation of the Other's perception. Contemporary conditions demand not only flexibility but also

conscious identity management. Mastering the dynamics of interaction and the ability to reconfigure situations provides an advantage where conventional strategies prove ineffective.

Keywords: *playfulness, ludic competence, fugitivity, identity, ludic competence training, psychological wisdom, proactive coping, imagination.*

Вступ. Ця робота є продовженням серії досліджень, присвячених ігровій компетентності (ludic competence) / грайливості (playfulness), зокрема одному з її ключових компонентів - фугітивності. Грайливість визначається як інтегральна особистісна властивість, що сприяє адаптації до змін, ефективному подоланню труднощів, витримуванню ситуацій невизначеності та підтриманню психологічного благополуччя. Вона дозволяє людині сприймати будь-яку складну ситуацію як виклик, а не як загрозу, що відкриває можливості для розвитку (Gordienko-Mytrofanova et al., 2019).

Фугітивність, як складова ігрової компетентності, визначається здатністю Гравця (того, хто керує конфліктом) спрямовувати увагу Іншого (опонента Гравця) "навмисно намагаючись здаватися дурним або божевільним", що водночас рефлексується самим Гравцем і спостерігається Іншим, з метою посилення почуття ідентичності (Гордієнко-Митрофанова & Саута, 2021). Фугітивності відповідає ігрова позиція Юродивий, яка передбачає прийняття ролі через імітацію психічного розладу або змінених станів свідомості, використання алегорії як засобу трансляції моральних цінностей, часто в ексцентричній та епатажній формі. Це дозволяє Гравцю-Юродивому підтримувати баланс між внутрішнім "Я" (індивідуальною ідентичністю) та навколишньою дійсністю навіть за умов значного соціального тиску.

Розуміння сучасного сприйняття юродства базується на низці психолінгвістичних досліджень (Gordienko-Mytrofanova, Silina, Kobzieva, 2018; Gordienko-Mytrofanova, Kobzieva, 2018). Психолінгвістичний експеримент зі словом-стимулом "юродивий" засвідчив, що цей концепт у повсякденній мовній свідомості населення України асоціюється переважно з душевною або фізичною злиденністю та представлений у трьох основних

семантичних кластерах: поведінковому (46,57%), зовнішньому (21,57%) і когнітивному (16,67%). Традиційне сприйняття юродства як "уявного божевілля" ("Христа ради") поступово трансформується у природне божевілля, а уявлення про юродивого як "особливого ревнителю благочестя" втрачає актуальність. Водночас феномен юродства залишається амбівалентним: його сприймають частково негативно (через асоціації з психічними розладами), частково – містично (залишкові уявлення про "блаженного").

Ця подвійність відображає одну з ключових особливостей фугітивності – здатність керувати увагою Іншого через моделювання нестандартної поведінки. Аналіз психолінгвістичних даних підтвердив, що механізми функціонування ігрової позиції Юродивого узгоджуються із соціальними уявленнями про юродство. Водночас подальші дослідження дозволили розширити розуміння фугітивності як поведінкової стратегії, що забезпечує адаптацію до соціальних викликів.

У дослідженні, присвяченому розробці опитувальника ігрової компетентності (ОІК), визначено структуру цього феномену та визначено його ключові компоненти (Kobzieva et al., 2019). Факторний аналіз дозволив виділити два латентні фактори: "Креативна комунікативна сприйнятливність" та "Весела пустотливність". Фугітивність, як стратегія поведінкової гнучкості, увійшла до другого фактора поряд із пустотливністю, почуттям гумору та легкістю, що засвідчує її нерозривний зв'язок з імпровізацією та здатністю до нестандартного моделювання взаємодії.

Подальші теоретико-методологічні та емпіричні дослідження (Гордієнко-Митрофанова, Саута, 2021) уточнили структуру фугітивності як компонента грайливості / ігрової компетентності. Було виявлено, що фугітивність пов'язана з "присвоєнням" нової ідентичності через симуляцію удаваних станів – змінених рівнів інтелекту (геніальність, безумство), морального розвитку, станів свідомості (сп'яніння, транс, екстаз) або реакції на довкілля (сон, непритомність, смерть). Таким

чином, вона виступає не лише поведінковим проявом, а й механізмом стратегічної адаптації, що підтримує баланс між стабільністю та варіативністю у соціальній взаємодії.

Поточний етап дослідження (Гордієнко-Митрофанова, Саута, 2024) емпірично обґрунтував структурні характеристики фугітивності та її взаємозв'язки з ключовими показниками розвитку. Аналіз даних підтвердив, що високий рівень фугітивності корелює із загальним рівнем грайливості, гнучкістю мислення, креативністю, відкритістю до нового досвіду, а також толерантністю до невизначеності. Вона пов'язана з емоційною чутливістю, здатністю до регуляції емоцій, філософським ставленням до життя та вмінням абстрагуватися від проблем, що підтверджується високими кореляціями з емоційним інтелектом і самопідтримуючим гумором.

Фугітивність асоціюється з активним розв'язанням проблем, впевненістю у власних силах, імпульсивністю, проактивним копінгом та зниженою схильністю до самоукорення. Вона є особистісним ресурсом, що поєднує наполегливість із нестандартними поведінковими стратегіями, підтримуючи адаптацію та психологічну резистентність. Як ключовий механізм адаптації, вона сприяє збереженню автентичності особистості, підтримці психологічної резистентності та здатності моделювати власну ідентичність відповідно до соціальних умов. Це робить фугітивність важливим чинником гнучкості мислення, емоційної регуляції та стратегічного керування поведінкою у складних ситуаціях.

Метою цієї статті є опис і теоретичне обґрунтування спеціально розробленої програми реалізації концептуальної моделі розвитку фугітивності як компонента ігрової компетентності у форматі тренінгу “Юродивий: Епатаж ідентичностей”. У статті представлено логіку побудови тренінгу, його структурні елементи, а також психотехніки, що забезпечують розвиток ігрової позиції “Юродивий”.

Відповідно до поставленої мети було визначено такі завдання:

- розкрити логіку тренінгу як процес інтеграції ігрової компетентності через дві послідовні стадії розвитку – базову та глибинну;

- охарактеризувати фундаментальні вектори ігрової позиції Юродивого, розкриваючи особливості їхньої реалізації на різних рівнях розвитку;

- обґрунтувати зв'язок між психотехніками та наскрізними компонентами ігрової компетентності, демонструючи, як кожна з психотехнік сприяє розвитку цих компонентів через унікальні ігрові позиції Юродивого;

- розробити критерії для опису психотехнік, що дозволяють систематизувати їхній зміст та функціональне значення;

- проаналізувати роль симуляції та алегорії як ключових психотехнік у керуванні міжособистісними конфліктами та трансформації когнітивних патернів взаємодії.

Методи дослідження. Дослідження має теоретико-описовий характер і спрямоване на аналіз та обґрунтування розробленої програми реалізації концептуальної моделі розвитку фугітивності як компонента ігрової компетентності. Методологічну основу становлять концептуальне моделювання, аналіз наукових джерел та інтерпретація попередніх емпіричних даних. Для досягнення мети використано концептуальне моделювання для побудови структури тренінгу; аналіз емпіричних даних ($n = 250$) для адаптації програми до актуальних характеристик вибірки; аналіз і систематизацію наукових джерел для обґрунтування психотехнік; теоретичне узагальнення для формування логічної структури програми як основи подальшого формувального дослідження. Процедура дослідження включала аналіз попередніх емпіричних результатів, визначення цільових завдань програми, розробку її структурної моделі та теоретичну верифікацію з оцінкою відповідності теоретичним засадам розвитку ігрової компетентності.

Експериментальна база дослідження. Дослідження ґрунтується на попередньому етапі емпіричного аналізу,

проведеному на вибірці $n = 240$ осіб віком 21–40 років, у межах якого вивчалися психологічні особливості актуального розвитку фугітивності як компонента ігрової компетентності. Основні результати були опубліковані раніше (Гордієнко-Митрофанова І. В., Саута С. Л., 2024). Формувальний етап передбачає адаптацію та впровадження програми в експериментальній групі ($n = 30$), сформованій відповідно до параметрів початкового дослідження. Порівняльний аналіз результатів із контрольною групою заплановано на наступному етапі дослідження. Дотримання вікової та гендерної структури забезпечує методологічну узгодженість і репрезентативність отриманих даних. Відповідно до цих вимог, програма тренінгу була адаптована для роботи з вибіркою з 30 учасників.

Результати. Упровадження розробленої концептуальної моделі розвитку фугітивності як компонента ігрової компетентності здійснювалося за спеціально створеною програмою її реалізації у форматі тренінгу “Фугітивність: Епатаж ідентичностей”. Навчальна програма тренінгу складається з 10 тематичних блоків психотехнік, короткий опис яких наведено нижче. Така структура дозволяє чітко простежити логіку тренінгу та послідовність розвитку необхідних навичок.

Програма поєднує *теоретичне засвоєння, інтерактивну практику та самостійне опрацювання матеріалу*. Інтерактивні заняття включають лекції, рольові ігри, дискусії та кейси, що розвивають ігрову компетентність взагалі та оволодіння ігровою позицією Юродивого зокрема.

У тренінгу використовуються *текстовий і відео-контент* (у тому числі авторська “Фільмографія грайливості”), *інфографіка, блок-схеми, відеоінтерв'ю та зворотний зв'язок* (Саута, Гордієнко-Митрофанова, & Безкоровайний, 2023). Самостійна робота охоплює аналіз кейсів, виконання завдань та рефлексію, що забезпечує практичну інтеграцію знань.

Логіка тренінгу побудована як шлях до інтеграції ігрової компетентності: кожен блок не лише відкриває новий вимір розвитку, а й органічно вплітається в попередні, формуючи цілісну систему вдосконалення навичок, необхідних для

опанування ігрової позиції "Юродивий". Це забезпечує не лише послідовність навчального процесу, а й гармонійне поєднання психотехнік у структурі тренінгу. Ігрова компетентність як багатогранний ресурс трансформує соціальну взаємодію, створюючи платформу для творчості та ефективного управління міжособистісними конфліктами.

Тренінг побудований як динамічна подорож, що складається з трьох основних етапів: *стартового етапу, етапу двох взаємопов'язаних кіл розвитку фугітивності та фінішного етапу.*

Стартовий етап налаштовує учасників на процес і виступає своєрідним **компасом**, який допомагає знайти внутрішній напрямок через розвиток психологічної розумності, самоаналізу, рефлексії та внутрішнього балансу. Цей етап дозволяє учасникам увійти в контекст тренінгу та підготувати себе до глибшої роботи у двох наступних колах.

Етап двох взаємопов'язаних кіл розвитку фугітивності охоплює фундаментальні вектори Юродивого, перше й друге кола. Отже, основу подальшого розвитку складають фундаментальні вектори Юродивого – *стратегічне мислення, соціальна винахідливість, внутрішня стійкість та адаптивність*. Вони проходять через два рівні актуалізації: базовий (перше коло) та глибинний (друге коло). На кожному рівні ці вектори набувають більш складних проявів, поступово інтегруючись у поведінкові моделі учасників.

Перше коло виконує роль **мапи**, що орієнтує учасників у процесі засвоєння базових рівнів фундаментальних векторів Юродивого. Кожен напрям розкривається через відповідні психотехніки, що сприяють інтеграції ключових якостей у поведінкові моделі.

На першому колі тренінгу послідовно опрацьовуються такі інструменти, як "Мушля грайливості", "Світлофор 7К грайливості" та "Квітка 7К грайливості" (Гордієнко-Митрофанова, Саута, & Безкоровайний, 2023а). Учасники також формують індивідуальні бази фільмографії грайливості, які містять сцени міжособистісних конфліктів із кінофільмів, та

готують їхній опис відповідно до алгоритмів зазначених інструментів.

Друге коло не додає нових векторів, а розгортається як **спіраль**, поглиблюючи їх і переводячи на складніший рівень актуалізації. Це забезпечує глибше опрацювання ключових характеристик, інтеграцію нових станів та їх розширення у міжособистісній взаємодії.

На другому колі тренінгу опрацьовуються такі методичні інструменти, як "Блок-схема рівнів Гравця 7К грайливості" та "Система координат Гравця 7К грайливості" (Гордієнко-Митрофанова, Саута, & Безкоровайний, 2023b). Учасники продовжують формувати власні фільмографічні бази грайливості, що включають сцени міжособистісних конфліктів із кінофільмів, релевантних до тренінгових тем, та готують їхній опис відповідно до алгоритмів зазначених інструментів.

Фінішний етап відіграє роль **маяка**, що символізує досягнення мети та відкриття оновленого себе. Він акцентує увагу на інтеграції отриманого досвіду та трансформації складних емоцій (зокрема, сорому й провини) у потужний ресурс для подальшого зростання. Проходячи через ці переживання, учасники знаходять свободу діяти без страху осуду, що сприяє внутрішній гармонії та усвідомленню власної ідентичності.

Таким чином, логіка тренінгу базується на таких аспектах як *динамічність і послідовність, інтеграція через кола (дві стадії розвитку), фокус на ідентичності та еволюція якостей Юродивого*:

1. **Динамічність і послідовність.** Кожен етап тренінгу не лише відкриває новий вимір розвитку, а й органічно взаємопов'язаний із попередніми, формуючи цілісну систему для поступового зростання та інтеграції знань і навичок.

2. **Інтеграція через кола.** Перше коло слугує когнітивною мапою, що структурує засвоєння фундаментальних векторів Юродивого, закладаючи основу для їхньої поведінкової реалізації. Кожен вектор розкривається через специфічні психотехніки, які сприяють не лише усвідомленню, а й інтеграції ключових якостей у динаміку взаємодії. Друге коло діє за

принципом спіралі, поглиблюючи ці самі вектори та переводячи на складніший рівень актуалізації. Це забезпечує глибинне опрацювання характеристик, формування стійких ігрових станів та їхню адаптивну варіативність у міжособистісній взаємодії.

3. **Фокус на ідентичності.** На всіх етапах тренінгу значна увага приділяється підтриманню внутрішнього балансу між реальністю власного "Я" та зовнішнім середовищем. Учасники вчаться використовувати симуляцію, алегорію та творчість як інструменти для посилення своєї ідентичності та ефективного управління міжособистісними конфліктами.

4. **Еволюція якостей Юродивого.** Структура двох кіл забезпечує поступовий перехід від засвоєння фундаментальних векторів Юродивого на базовому рівні до їх поглиблення та розширення через складніші прояви.

Цей динамічний процес розпочинається зі стартового блоку, який виступає компасом у тренінговому просторі. Він задає внутрішній напрямок учасникам, формуючи базу для подальшого розвитку, інтеграції складніших навичок, психотехнік та стратегій, що поступово розкриваються протягом усього тренінгу.

Кожен із чотирьох фундаментальних векторів Юродивого розкривається через вісім проявів (ключових характеристик), що представляють їх на двох рівнях актуалізації: базовому (перше коло) та глибинному (друге коло). Кожен із цих проявів реалізується через відповідну психотехніку, спрямовану на розвиток наскрізних компонентів – *сензитивності, почуття гумору, легкості, уяви*. Саме ці компоненти визначають чотири унікальні ігрові позиції Юродивого: *Юродивий-Емпат (сензитивність), Юродивий-Гуморист (почуття гумору), Юродивий-Еквілібрист (легкість), Юродивий-Скульптор (уява)*. Такий підхід забезпечує комплексну роботу над особистісним розвитком учасників, сприяючи гармонізації їхнього внутрішнього стану та інтеграції отриманого досвіду в поведінкові моделі.

Як зазначалося вище, тренінг складається з 10 блоків і охоплює 34 інтерактивні онлайн-заняття тривалістю по три

години кожне, що загалом становить 102 години. Загальний навчальний обсяг програми – 170 годин, з яких 102 години відведено на інтерактивні (аудиторні) заняття, а 68 годин – на самостійну роботу. Розподіл часу (аудиторні та самостійні години), етапи тренінгу, фундаментальні вектори Юродивого, ключові характеристики, блок психотехнік, унікальні ігрові позиції Юродивого та головні інструменти тренінгу наведено в в табл. 1.

У межах тренінгу використовуються різні психотехніки, що забезпечують розвиток фугітивності. Для опису їхнього змісту та функціонального значення визначено такі критерії: 1) *мета* – роль психотехніки у розвитку фугітивності відповідно до ключової характеристики та її інтеграція в тренінг; 2) *теоретичне обґрунтування* – концепції, моделі та емпіричні дослідження, що пояснюють її дію; 3) *процедура реалізації психотехніки* – етапи впровадження, завдання та формат (інтерактивний чи індивідуальний); 4) *практичні домашні завдання та інтеграція навички* – способи закріплення досвіду та його перенесення у повсякденні взаємодії; 5) *ефективність психотехніки* – показники успішності (зміна емоційного стану, покращення навичок взаємодії тощо).

Перш ніж перейти до детального опису, необхідно також зазначити термінологічні особливості. У подальшому викладі матеріалу учасника тренінгу позначатимемо як "Гравець" (з великої літери), а його опонента в змодельованих міжособистісних конфліктах або проблемних ситуаціях - як "Інший" (з великої літери). Така термінологія вже усталена в попередніх публікаціях та роздаткових матеріалах тренінгу.

Також доцільно зазначити, що, зважаючи на обмеження обсягу статті, нижче подано опис стартового етапу тренінгу та одного фрагмента етапу двох кіл.

Таблиця 1. Структура навчального навантаження у тренінгу

№	Етапи тренінгу		Ключова характеристика	Блок психотехнік	Унікальні ігрові позиції Юродивого	Аудиторні заняття	Самостійна робота год	Загальна кількість часу,		
1	Стартовий етап		Психологічна розумність	Внутрішній Радар		6	4	10		
2	Етап двох квіл. Фундаментальні вектори юродивого	Стратегічне мислення	Перше коло: проактивний копінг	Стратегічний Серфінг	Юродивий-Скульптор	9	6	15		
			Друге коло: ігрова компетентність	Палітра Ідентичностей	Юродивий-Скульптор	12	8	20		
		Внутрішня стійкість	Перше коло:	Центр Тяжіння	Юродивий-Гуморист	9	6	15		
			Друге коло	Дзеркало Парадоксів	Юродивий-Гуморист	12	8	20		
		Адаптивність	Перше коло:	Імпровізаційний Потік	Юродивий-Еквілібрист	9	6	15		
			Друге коло	Психологічний Кубік Рубіка	Юродивий-Еквілібрист	12	8	20		
		Соціальна винахідливість	Перше коло	Соціальний Протей	Юродивий-Емпат	9	6	15		
			Друге коло	Емоційний Метаморфоз	Юродивий-Емпат	12	8	20		
		3	Фінішний етап		почуття провини та сорому	Маски Афекту		12	8	20
		Загальна кількість годин						102	68	170

1. Стартовий етап (вступ до тренінгу).

Ключова характеристика: *Психологічна розумність*

Блок психотехнік "Внутрішній Радар".

1. **Мета:** сформувати в учасників навички самоаналізу, рефлексії та усвідомлення внутрішнього балансу, що закладають основу для подальшого опанування складніших психотехнік. Розвинена психологічна розумність дає людині змогу краще розуміти власні емоційні реакції й адаптуватися до мінливих умов взаємодії.

2. **Теоретичне обґрунтування.** Блок психотехнік "Внутрішній Радар" базується на концепції фугітивності як компоненту ігрової компетентності (Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., & Безкороваий, С., 2023); теорії психологічної розумності С. Епплбаума (Appelbaum, 1973) та концепції рефлексивного функціонування П. Фонагі (Fonagy, Gergely, Jurist, & Target, 2002). Така інтеграція допомагає поєднати здатність Гравця зчитувати й коригувати внутрішній стан зі свідомим самоаналізом і вмінням розрізнати власні емоції та стани Іншого в процесі соціальної взаємодії.

3. **Процедура реалізації психотехніки.** Загальна тривалість: 10 годин (6 години онлайн-тренінгу (аудиторна робота) і 4 години практичних домашніх завдань та інтеграції навички (самостійна робота)); формат: онлайн-тренінг, практичні завдання, інтерактивні симуляції.

ЕТАП 1: Метафоричне відображення внутрішнього стану.

Завдання: допомогти учаснику навчитися виявляти та вербалізувати свій емоційний стан через метафору, усвідомлюючи його межі.

Практика: учасник описує власне самопочуття за допомогою образу (наприклад, "Я – натягнута струна, що ось-ось порветься"); разом із тренером або в групі визначає конкретні аспекти метафори (які фактори "натягують" струну, що може "зірватися" тощо).

Домашнє завдання (за бажанням): записати декілька

метафор різних емоційних станів протягом тижня й коротко проаналізувати, у яких ситуаціях вони виникають.

ЕТАП 2: Рефлексивне відображення.

Завдання: навчитися поглиблювати розуміння власного стану та перевіряти його "радаром" оточення.

Практика: партнер або група "зчитують" метафору учасника, пропонуючи свої інтерпретації (наприклад, якщо "струна" – це напруженість, чи є ризик "надриву" у взаємодії?); учасник порівнює отримані відгуки зі своїм первинним баченням, виявляючи приховані аспекти або неточності.

Домашнє завдання (за бажанням): попросити близьких чи колег дати зворотний зв'язок на власні образи/метафори (у письмовій чи усній формі) і відзначити збіги або розбіжності.

ЕТАП 3: Прогнозування впливу на Іншого.

Завдання: усвідомити, як емоційний стан учасника може впливати на реакції співрозмовника й динаміку взаємодії.

Практика: учасник аналізує, як описаний ним образ (наприклад, "струна") може віддзеркалитися у співрозмовника: чи викличе настороженість, бажання триматися осторонь, чи, можливо, співчуття; моделюються короткі ситуації в групі або парах, де учасник "грає" свій емоційний стан, а "опонент" реагує на нього.

Домашнє завдання (за бажанням): проаналізувати хоча б одну реальну розмову чи конфлікт, звертаючи увагу на те, як власний стан вплинув на реакцію Іншого.

ЕТАП 4: Зворотний зв'язок.

Завдання: оцінити адекватність трансляції емоційних сигналів та виявити можливі комунікативні спотворення.

Практика: група чи тренер дають відгук на спостережену поведінку, інтонації, жести; обговорюються моменти непорозуміння й способи коригування невербальних сигналів.

Домашнє завдання (за бажанням): спробувати відстежувати, як змінюється манера спілкування (голос, темп, жести), коли емоційний стан уже усвідомлений і контролюється, порівняти з тим, як це відбувалося раніше.

Таким чином, кожен етап дає учасникам практичне розуміння свого емоційного стану, можливостей його відображення та впливу на Іншого. Це створює системний підхід до розпізнавання і коригування власної емоційної динаміки у взаємодії, що є початковим фундаментом для розвитку психологічної розумності.

4. Практичні домашні завдання та інтеграція навички.

Самоспостереження: учасники ведуть "щоденник внутрішніх станів", де фіксують метафоричні описи свого емоційного тла в різних ситуаціях.

Аналіз впливу на співрозмовника: відстежують, як змінюється взаємодія після усвідомленого вербалізування власних почуттів.

Групова рефлексія (онлайн а): обговорення досвіду, коригування підходів, пошук найбільш вдалих метафор для опису емоцій.

Інтерактивні вправи: короткі рольові ігри або симуляції, де учасники вчаться миттєво визначати свій емоційний "стан" і коригувати його в процесі взаємодії.

Обсяг годин для самостійної практики може варіюватися, залежно від індивідуальних потреб. Достатньо приділити декілька годин на тиждень, щоб закріпити базові навички самоаналізу й рефлексії у реальних ситуаціях.

5. Ефективність психотехніки. *Розвиток емоційної усвідомленості та саморегуляції.* Учасники навчаються розпізнавати власний емоційний стан, аналізувати його вплив на взаємодію та коригувати поведінку, запобігаючи деструктивним реакціям. Освоюючи прогнозування соціальних реакцій, вони отримують змогу адаптивно змінювати власні стратегії, що підвищує ефективність взаємодії.

Зменшення суб'єктивних спотворень у сприйнятті. Завдяки груповій роботі учасники розвивають здатність бачити себе "збоку", що покращує навички регулювання взаємодії та спрощує її перебіг.

Інтеграція у повсякденну взаємодію. Поступове закріплення навичок відбувається через чотири етапи: усвідомлення та

вербалізацію емоційного стану (метафоричне відображення), аналіз зворотного зв'язку (рефлексивне відображення), прогнозування реакцій Іншого та адаптивне коригування поведінки відповідно до динаміки взаємодії. Для інтеграції цих навичок у повсякденну взаємодію учасники свідомо відстежують власні емоційні стани та тригери у реальних соціальних ситуаціях, використовуючи метафоричні описи, аналізують отриманий зворотний зв'язок від Іншого та співвідносять його зі своїм первинним сприйняттям. Після взаємодії вони оцінюють, наскільки їхній емоційний стан впливав на її перебіг та результат, і експериментують із варіантами реагування, прогнозуючи можливі реакції Іншого та змінюючи поведінкові стратегії. Завдяки цьому навичка поступово інтегрується у повсякденні соціальні сценарії, що дозволяє змінювати автоматичні поведінкові патерни та формувати гнучкі стратегії взаємодії у складних ситуаціях.

Подальше застосування. Початковий етап тренінгу забезпечує оволодіння базовими навичками самоаналізу та рефлексії. За необхідності, після появи перших результатів, можливе розширення практичної частини або додаткові заняття для закріплення та розвитку навичок.

Етап двох взаємопов'язаних кіл розвитку фугітивності.

Перше коло.

2. Фундаментальний вектор Юродивого та ключова характеристика. *Стратегічне мислення (базовий рівень) із фокусом на проактивний копінг; унікальна ігрова позиція Юродивий-Скульптор (компонент ігрової компетентності - уява).*

Блок психотехнік "Стратегічний Серфінг", варіація "Маневр Одиссея: тактика удаваного божевілья":

1. Мета: Гравець в унікальній ігровій позиції Юродивий-Скульптор опановує стратегічне мислення (базовий рівень) із фокусом на проактивний копінг, що дозволяє йому прогнозувати дії, розробляти плани та гнучко адаптуватися до змін.

Ключова задача психотехніки – керувати очікуваннями Іншого, використовуючи симуляцію як тактичний інструмент управління міжособистісними конфліктами.

Психотехніка розвиває здатність контролювати уявну реальність, створюючи ефект керованої дестабілізації, де Юродивий-Скульптор імітує певний стан чи поведінку, щоб змінити динаміку взаємодії; створює парадоксальні ситуації, що змушують Іншого переглядати власні переконання; застосовує контрольований хаос, що сприяє гнучкому реагуванню в непередбачуваних умовах.

2. Теоретичне обґрунтування. Блок психотехнік "Стратегічний Серфінг", варіація "Маневр Одиссея: тактика удаваного божевілля" базується на концепції фугітивності й уяви як компонентів ігрової компетентності (Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., & Безкоровайний, С., 2023); теорії проактивного копінгу Р. Шварцера (Schwarzer & Taubert, 2002) та теорії саморегуляції Ч. Карвера і М. Шейера (Carver & Scheier, 1981; Carver & Scheier, 1998).

Літературною основою психотехніки є міфологічний сюжет про Одиссея, викладений у "Fabulae" (Псевдо-Гігін, 2000: 95), де герой вдається до симуляції божевілля, аби уникнути участі у Троянській війні. Однак його обман розкривається через зовнішнє втручання, що змушує його змінити поведінкову тактику. Цей епізод демонструє динамічну природу симуляції у взаємодії, залежність її ефективності від контексту та здатність адаптувати стратегію відповідно до нових обставин.

3. Процедура реалізації. Загальна тривалість: 15 години (9 годин онлайн-тренінгу (аудиторна робота) і 6 годин практичних завдань та інтеграції навички (самостійна робота)); формат: онлайн-тренінг, практичні завдання, інтерактивні симуляції. У процесі навчання учасники одночасно аналізують міфологічний сюжет про Одиссея та опановують інструмент "Мушля грайливості", що надає загальне уявлення про пан-лудизм та Homo Ludens і допомагає розпізнавати види грайливості. Це дозволяє їм інтегрувати стратегічні прийоми у власну поведінку через моделювання ситуацій та їх розбір у форматі кейсів.

ЕТАП 1: Формування навички проактивного хаосу.

Завдання: навчитися імітувати ірраціональність так, щоб вона залишалася під повним контролем і змушувала Іншого змінювати сценарій поведінки.

Практика: 1) проактивний копінг у симуляції: баланс між "довгостроковим плануванням хаосу" і спонтанним реагуванням; 2) імітація хаотичної поведінки: гіперреактивність, мовні паузи, нелогічні відповіді; 3) контрольована міміка: використання випадкових жестів і змін напрямку погляду.

Домашнє завдання: записати відео трьох типів ірраціональної поведінки, щоб викликати у глядачів ефект дестабілізації.

ЕТАП 2: Маніпуляція очікуваннями Іншого через гнучке маневрування.

Завдання: навчитися порушувати сценарії очікуваної взаємодії, поєднуючи стратегічне планування та гнучку адаптацію.

Практика: різке переключення емоційного стану: від апатії до гіперактивності; гра з простором: несподіване наближення чи віддалення у комунікації; зміна ролі в конфлікті: раптовий перехід від підлеглої позиції до домінуючої.

Домашнє завдання: відтворити три різні сценарії конфлікту, в яких маніпуляція очікуваннями змінює хід взаємодії.

ЕТАП 3: Симуляція у дії – тактика стратегічного управління конфліктами.

Завдання: навчитися застосовувати симуляцію як тактичний інструмент у складних соціальних взаємодіях.

Практика: ефект "несподіваної амнезії": Гравець діє так, ніби не пам'ятає конфліктної ситуації; раптовий вихід із симуляції: миттєва зміна поведінкової стратегії для створення ефекту дезорієнтації та зміни балансу сил у взаємодії.

4. Практичні домашні завдання та інтеграція навички.

Домашнє завдання: використання техніки проактивного копінгу у симуляції у реальних взаємодіях; відпрацювання маніпуляції очікуваннями через нестандартні сценарії; запис відео-симуляцій для детального аналізу.

Супровід: персоналізований розбір кейсів учасників (оцінка рівня фугитивності та уяви); аналіз ефективності застосування техніки у реальному житті.

Інтерактив: групові симуляції конфліктних ситуацій; моделювання соціальних взаємодій у форматі рольової гри.

5. Ефективність психотехніки. Що змінюється після 15 годин роботи? Учасник тренінгу в унікальній ігровій позиції Юродивий-Скульптор розвиває проактивний копінг через симуляцію нерациональності; навчається гнучко керувати очікуваннями у взаємодії, адаптуючи власну поведінку до її динаміки; набуває здатності стратегічно змінювати перебіг конфлікту на свою користь, використовуючи варіативні тактики поведінки; трансформує конфлікти, поєднуючи спонтанність із проактивним плануванням.

Таким чином, "Стратегічний Серфінг", варіація "Маневр Одиссея: тактика удаваного божевілля" – це мистецтво регулювання конфліктів через усвідомлену симуляцію нестандартної поведінки, адаптивне реагування та баланс між довгостроковим плануванням і тактичною варіативністю.

Друге коло.

6. Фундаментальний вектор Юродивого та ключова характеристика. *Стратегічне мислення (глибший рівень) як прояв ігрової компетентності; унікальна ігрова позиція Юродивий-Скульптор (компонент ігрової компетентності - уява).*

Блок психотехнік "Палітра Ідентичностей", варіація "Маневр Вітті: тактика контрольованої безпорадності":

1. Мета: гравець в унікальній ігровій позиції Юродивий-Скульптор опановує стратегічне мислення (глибший рівень) як прояв ігрової компетентності, що дозволяє йому створювати та інтегрувати альтернативні ідентичності для ефективного управління міжособистісними конфліктами.

Ключове завдання психотехніки – навчитися свідомо маніпулювати власною ідентичністю у взаємодіях, балансуючи між багатогранністю ролей та збереженням внутрішньої цілісності.

Гравець не просто адаптується до соціальних очікувань, а формує гнучку систему ідентичностей, які можна активізувати залежно від контексту взаємодії. Це дозволяє керувати увагою Іншого, мінімізувати конфлікти, змінювати сценарії соціальної взаємодії та зберігати психологічну автономність.

2. Теоретичне обґрунтування. Блок психотехнік "Палітра Ідентичностей", варіація "Маневр Вітті: тактика контрольованої безпорадності" базується на концепції фугітивності й уяви як компонентів ігрової компетентності (Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., & Безкоровайний, С., 2023); концепції "множинного Я" (Assagioli, 1965) і теорії драматургії (Goffman, 1959).

Особливе значення в цій варіації має концепція "Маневр Вітті: тактика контрольованої безпорадності", натхненна кінематографічним образом Пола Вітті (фільм "Аналізуй те", реж. Г. Реміс, 2002). Вона передбачає використання удаваної безпорадності як стратегії виходу з конфлікту та розширення діапазону ідентичностей. Запропонована психотехніка дозволяє Гравцеві усвідомлено змінювати свою роль у взаємодії, переходячи від позиції сили до позиції вразливості, щоб змінити сценарій конфлікту. Контрольована безпорадність дає змогу знизити напругу, перевести увагу Іншого з конфронтації на підтримку або співчуття та створити умови для подальшого регулювання взаємодії. Завдяки цьому Гравець не лише уникає загострення конфлікту, а й набуває гнучкості у використанні альтернативних ідентичностей відповідно до контексту ситуації.

3. Процедура реалізації. Загальна тривалість: 20 години (12 годин онлайн-тренінгу (аудиторна робота) і 8 годин практичних завдань та інтеграції навички (самостійна робота)); формат: онлайн-тренінг, практичні завдання, інтерактивні симуляції. У процесі навчання учасники одночасно працюють з інструментом "Блок-схема рівнів Гравця 7К грайливості", спрямованим на визначення балансу / полюсів, основних і наскрізних компонентів, рівнів і підрівнів Гравця, також аналізують кінематографічний образ Пола Вітті як ілюстрацію використання тактики контрольованої безпорадності у взаємодії. Поєднання цих інструментів сприяє інтеграції стратегічних

приймів у взаємодію через моделювання ситуацій та їх аналіз у форматі кейсів.

ЕТАП 1: Розширення діапазону ідентичностей.

Завдання: навчитися створювати альтернативні ідентичності та гнучко переходити між ними залежно від контексту взаємодії.

Практика: опанування варіативності соціальних ролей через зміну мовленнєвих, невербальних та емоційних параметрів образу. Учасники створюють п'ять соціальних ролей (наприклад: харизматичний лідер, таємничий спостерігач, хаотичний провокатор, інтелектуальний наставник, безневинна жертва) та експериментують із тоном голосу, темпом мовлення, рухами та емоційною експресією (відстороненість, надмірна емоційність, стримана загадковість).

Домашнє завдання: створити відео, в якому Гравець входить у три різні ролі та зберігає їх у межах однієї взаємодії, демонструючи гнучкість ідентичності відповідно до змінних умов.

ЕТАП 2: Управління конфліктами через зміну ідентичності.

Завдання: навчитися свідомо змінювати свою роль під час конфлікту, гнучко керуючи очікуваннями Іншого та адаптуючи стиль взаємодії відповідно до контексту.

Практика: швидка зміна ролі під час конфлікту: від пасивної до активної позиції та навпаки; створення "дезорієнтаційного ефекту": Гравець несподівано змінює стиль взаємодії; контрастні переходи: гумор → серйозність; емпатія → байдужість; інтелектуальна глибина → абсурдність.

Домашнє завдання: моделювати три конфліктні ситуації та вирішити їх шляхом усвідомленої зміни ідентичності, оцінюючи вплив варіативності ролей на динаміку взаємодії.

ЕТАП 3: Симуляція соціального ступору як тактики управління взаємодією.

Завдання: навчитися використовувати симуляцію контрольованої безпорадності як стратегію деескалації конфлікту та переведення уваги Іншого у взаємодії.

Практика: освоєння технік тимчасового "випадання" із взаємодії як способу зміни її динаміки. Учасники відпрацьовують: *імітацію контрольованої безпорадності:* раптове завмирання, відсутній погляд, зниження темпу реакцій; *технологію "порожнього дзеркала":* рефлексування емоцій Іншого без явного відображення власного стану; *контрольоване "випадання" з розмови:* усвідомлене тимчасове припинення активної взаємодії як інструмент регулювання напруги.

Завдання: створити три сценарії використання контрольованої безпорадності у взаємодії, визначивши її ефективність у різних контекстах конфлікту.

4. Практичні домашні завдання та інтеграція навички.

Домашні завдання: використання техніки багаторівневих ідентичностей у реальних взаємодіях; відпрацювання зміни соціальних ролей у конфліктних ситуаціях; запис відео для аналізу динаміки ідентичностей.

Супровід: персоналізований розбір кейсів учасників (аналіз уяви, гнучкості та адаптивності); оцінка ефективності застосування методики у соціальних взаємодіях.

Інтерактив: групові симуляції конфліктних ситуацій; рольові ігри з реальними сценаріями.

5. Ефективність психотехніки. Що змінюється після 20 годин роботи? Учасник тренінгу в унікальній ігровій позиції Юродивий-Скульптор розвиває навичку створювати та змінювати ідентичності залежно від соціального контексту, формує вміння використовувати альтернативні ролі для регулювання конфліктів, розвиває стратегічне мислення через гнучке управління соціальними образами та трансформує взаємодії, поєднуючи акторську гру, рефлексію й збереження внутрішньої цілісності.

Таким чином, "Палітра Ідентичностей" – це мистецтво управління конфліктами через зміну ролей, баланс між багатшаровістю особистості та стратегічною адаптацією.

Після засвоєння фундаментального вектора Юродивого – "Стратегічне мислення" – на другому колі тренінгу учасники аналізують психотехніку симуляції як метод свідомого впливу на динаміку конфлікту.

На першому колі симуляція виступає тактикою керованого хаосу, що змінює сценарій конфлікту через порушення очікувань Іншого. Це реалізується в моделі "Маневр Одиссея", де удаване божевілля застосовується як стратегія дестабілізації та виходу за межі заданої ролі.

На другому колі психотехніка симуляції ускладнюється, набуваючи форми "Палітри Ідентичностей", у межах якої Гравець не лише руйнує шаблони, а й свідомо конструює ідентичність відповідно до контексту. Тут використовується "Маневр Вітті" – тактика контрольованої безпорадності, що дає змогу керувати динамікою конфлікту через зміну ролей, мовчазний спротив або навмисну деескалацію.

Попри належність до одного класу стратегічних симуляцій, "Маневр Одиссея" та "Маневр Вітті" демонструють еволюцію тактики:

а) рівень підготовки: Одиссей застосовує тривалу взаємодію, спрямовану на зміну ставлення групи, тоді як Вітті використовує миттєвий тактичний маневр, розрахований на швидке отримання бажаного ефекту;

б) глибина психологічного впливу: Одиссей маніпулює загальним сприйняттям реальності через ірраціональні дії, тоді як Вітті впливає на професійні когнітивні механізми Іншого, змушуючи його діяти за певним алгоритмом.

Таким чином, "Маневр Одиссея" є стратегією довготривалого впливу, спрямованою на формування альтернативної картини сприйняття ситуації, тоді як "Маневр Вітті" – інструмент миттєвої поведінкової корекції, що змушує Іншого діяти відповідно до заданого сценарію. Це ілюструє перехід від загальної моделі симуляції до цілеспрямованої поведінкової інтервенції, що дозволяє перетворювати конфлікт із неконтрольованого протистояння на керований процес.

Висновки. Симуляція змінених або порушених станів свідомості поряд з алегорією (описаною в іншій публікації, прийнятій до друку) є однією з основних психотехнік ігрової позиції Юродивого, що забезпечують ефективне управління міжособистісними конфліктами шляхом створення когнітивного

дисонансу та трансформації сприйняття Іншого. Симуляція дає змогу гнучко моделювати патерни спілкування, стратегічно використовуючи змінені або порушені стани свідомості для впливу на його динаміку та адаптації Іншого до нестандартної ситуації.

Використання персонажів як референтних моделей у тренінгу відіграє ключову роль, оскільки завдяки фільмографії формуються яскраві, впізнавані архетипи, що полегшують засвоєння психотехнік. Персонажі слугують поведінковими орієнтирами, демонструючи стратегічне застосування симуляції в різних контекстах взаємодії. Візуальні та емоційні асоціації сприяють глибшому зануренню в роль, усвідомленню механізмів конфліктної динаміки та швидкій інтеграції отриманих навичок у власну поведінку.

Сучасна адаптивність виходить за межі стандартних моделей поведінки, вимагаючи не лише гнучкості, а й активного управління власною ідентичністю. Володіння мистецтвом керування динамікою взаємодії та здатність змінювати конфігурацію ситуації дають перевагу в умовах, де усталені стратегії взаємодії не працюють.

Література:

Гордієнко-Митрофанова, І. В., & Саута, С. Л. (2024). Психологічні особливості актуального розвитку фугитивності як компонента ігрової компетентності (за результатами констатувального експерименту). *Наукові перспективи*, 6(48), 836–859. [https://doi.org/10.52058/2708-7530-2024-6\(48\)-836-859](https://doi.org/10.52058/2708-7530-2024-6(48)-836-859)

Гордієнко-Митрофанова, І. В., & Саута, С. Л. (2021). Психологічний зміст фугитивності як компонента грайливості / ігрової компетентності. *Psychological Journal*, 7(2), 88–104. <https://doi.org/10.31108/1.2021.7.2.8>

Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., & Безкоровайний, С. (2023а). *Грайливість чи ігрова компетентність: навчально-наочний посібник-тренінг для студентів дистанційної форми навчання* (Частина 1). [Електронний ресурс]. Київ: ГО «МНГ». <https://inter-sci-guild.org.ua/hraylyvist-chy-ihrova-kompetentnist>

Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., & Безкоровайний, С. (2023б). *Грайливість чи ігрова компетентність: навчально-наочний посібник-тренінг для студентів дистанційної форми навчання* (Частина 2). [Електронний ресурс]. Київ: ГО «МНГ». <https://inter-sci-guild.org.ua/hraylyvist-chy-ihrova-kompetentnist>

Кобзева, Ю. А., Гордиенко-Митрофанова, И. В., Зуев, И. А., & Саута, С. Л. (2019). Разработка опросника игровой компетентности (ОИК). *Psychological Journal*, 5(12), 280–301. <https://doi.org/10.31108/1.2019.5.12>

Псевдо-Гигин. (2000). *Мифы* (Перевод с латинского). СПб.: Алетейя.

Саута, С. Л., Гордієнко-Митрофанова, І. В., & Безкоровайний, С. П. (2023). Дискурсивне поле тренінгу ігрової компетентності. *Вісник ХНПУ імені Г. С. Сковороди. Психологія*, (68), 265–292. <https://doi.org/10.34142/23129387.2023.68.18>

Appelbaum, S. A. (1973). Psychological mindedness: Word, concept and essence. *The International Journal of Psycho-Analysis*, 54, 35–46.

Assagioli, R. (1965). *Psychosynthesis: A Manual of Principles and Techniques*. New York: Hobbs, Dorman & Company.

Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1981). *Attention and Self-Regulation: A Control-Theory Approach to Human Behavior*. New York: Springer-Verlag.

Carver, C. S., & Scheier, M. F. (1998). *On the Self-Regulation of Behavior*. Cambridge: Cambridge University Press.

Fonagy, P., Gergely, G., Jurist, E. L., & Target, M. (2002). *Affect Regulation, Mentalization, and the Development of the Self*. New York: Other Press.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday.

Gordiienko-Mytrofanova, I., & Kobzieva, Iu. (2018). Concept “Holy Fool” in the Linguistic World-Image of the Russian-Speaking Population of Ukraine. *Psycholinguistics: Collection of Scientific Papers*, 24(1), 118–133. <https://doi.org/10.31470/2309-1797-2018-24-1-118-13>

Gordiienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu., & Sauta, S. (2019). Psycholinguistic meanings of playfulness. *East European Journal of Psycholinguistics*, 6(1), 19–31.

Gordiienko-Mytrofanova, I., Silina, A., & Kobzieva, I. (2018). Psycholinguistic meanings of the verbalized concept “Holy Fool” (based on the results of the psycholinguistic experiment). *Visnyk KhNPU imeni H. S. Skovorody. Psychology*, 59, 18–34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2527863>

Schwarzer, R., & Taubert, S. (2002). Tenacious goal pursuits and striving toward personal growth: Proactive coping. In E. Frydenberg (Ed.), *Beyond Coping: Meeting Goals, Visions, and Challenges* (pp. 19–35). London: Oxford University Press.

Оригінальний рукопис отриманий 3 грудня 2024 року

Стаття прийнята до друку 8 січня 2025 року