

<https://doi.org/10.34142/23129387.2023.68.18>

**УДК 159.9**

ORCID 0000-0002-1213-2655

ORCID 0000-0001-5332-0663

ORCID 0000-0002-0246-2861

## **ДИСКУРСИВНЕ ПОЛЕ ТРЕНІНГУ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

**Сергій Л. Саута**<sup>1ABCE</sup>, **Ія В. Гордієнко-Митрофанова**<sup>2ABCE</sup>,

**Сергій П. Безкорвайний**<sup>3BCDE</sup>

*Харківський національний педагогічний університет*

*імені Г.С. Сковороди, Україна*

*1- аспірант кафедри психології,*

*E-mail: sergeisauta@gmail.com*

*2 – доктор психологічних наук, професор кафедри*

*практичної психології,*

*E-mail: ikavgm@gmail.com*

*3 – аспірант кафедри психології,*

*E-mail: serechka3501@gmail.com*

Актуальність дослідження. Сьогодні такі поняття як «гра» й «грайливість» в умовах війни в Україні мають як ціннісно-смыслову так і емоційну спрямованість публічного дискурсу в цілому й публічного академічного дискурсу зокрема, що й обумовлює актуальність зазначеної теми. Мета статті полягає в описі дискурсивного поля тренінгу грайливості / ігрової компетентності.

Методи й вибірка. В роботі було застосовано, зокрема, результати аналізу формульованих (упровадження розроблених моделей розвитку гумору й фугитивності як компонентів грайливості / ігрової компетентності) й контрольних (виявлення психологічних особливостей розвитку гумору й фугитивності як компонентів грайливості / ігрової компетентності) експериментів. Вибірку склали студентська молодь віком від 18 до 30 років.

Результати. Дискурсивне поле тренінгу грайливості / ігрової компетентності представлено як великим обсягом мовного матеріалу

з константами, що визначаються сутністю самої гри, так і не словесними засобами – фільмами, блок-схемами тощо.

**Висновки.** Успішна тренінгова концепція передбачає здійснення впливу, перш за все, у вигляді особливих текстів (несловесних засобів), які легко входять в базовий прошарок концептосфери учасників тренінгу. Ці засоби використовуються як ефективні інструменти, що дозволяють пояснювати складне через просте, впливати на емоційне сприйняття та моделювати певну реальність. У нашому випадку такою реальністю є міжособистісний проблемний / конфліктний простір, пов'язаний з грою.

**Ключові слова:** грайливість, ігрова компетентність, дискурсивне поле, тренінг грайливості / ігрової компетентності, молодь.

***Discursive Field of Ludic Competence Training***  
***Serhii Sauta*<sup>1ABCE</sup>, *Iia Gordiienko-Mytrofanova*<sup>2ABCE</sup>,  
*Serhii P. Bezkorovainyi*<sup>3BCDE</sup>**

*H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Ukraine*

*1- Ph.D. student in Psychology,*

*E-mail: sergeisauta@gmail.com*

*2 – Dr. Sc. in Psychology, Professor*

*E-mail: ikavgm@gmail.com*

*3 – Ph.D. student in Psychology,*

*E-mail: serechka3501@gmail.com*

***Relevance of the Study:*** *In the current context of the war in Ukraine, the concepts of «play» and «playfulness» hold significant meaning and emotional connotations in both general public discourse and academic discourse. This highlights the importance of the topic under discussion. This article aims to describe the discursive field associated with ludic competence training.*

***Methods and Sample:*** *This research draws on various methods, prominently including formative experiments (which focus on the implementation of developed models for enhancing humor and fugitiveness as components of playfulness) and control experiments (which identify psychological characteristics associated with the development of humor and fugitiveness as components of playfulness). The sample comprised young students aged between 18 and 30 years.*

***Results:*** *The discursive field of ludic competence encompasses a vast amount of linguistic material, defined by the core nature of the play.*

*Additionally, non-verbal elements, such as films and block diagrams, also contribute to this field.*

***Conclusions:** Effective training concepts must actively engage learners, primarily through specialized content that resonates deeply with the participants. Such content, especially non-verbal means, aids in simplifying complex ideas, influences emotional perception, and shapes a particular reality. In this context, the reality in question relates to the interpersonal conflict surrounding the concept of the play.*

***Keywords:** play, playfulness, discursive field, ludic competence training, youth.*

**Вступ.** Ця робота є продовженням серії досліджень, присвячених ігровій компетентності (ludic competence) / грайливості (playfulness). Грайливість визначається нами як така інтегральна особистісна властивість, що дозволяє зберігати людині цілісність, єдність власної особистості, адаптуватися до будь-яких змін, справлятися з труднощами, витримувати ситуації невизначеності та зберігати психологічне благополуччя, тобто *сприймати будь-яку складну ситуацію як виклик, а не як загрозу* (Gordienko-Mytrofanova et al., 2019).

Дослідження грайливості як стійкої особистісної властивості у вітчизняній психології вперше було розпочато у 2014 році на кафедрі психології Харківського національного педагогічного університету (ХНПУ) імені Г. С. Сковороди групою магістрантів В. Сухань, А. Сипко, С. Саутою, А. Силиною і Ю. Кобзевою під керівництвом професора кафедри І. Гордієнко-Митрофанової (Gordienko-Mytrofanova et al., 2014; Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016). Склад робочої групи постійно оновлюється магістрантами. На сьогодні до складу робочої дослідницької групи з вивчення грайливості входять І. Гордієнко-Митрофанова, доктор психологічних наук, Ю. Кобзева, кандидат психологічних наук (Кобзева, 2020), С. Саута, аспірант кафедри психології ХНПУ імені Г. С. Сковороди, С. Безкоровайний, аспірант кафедри психології ХНПУ імені Г. С. Сковороди (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023).

У зарубіжній психології грайливість як стійка особистісна властивість є предметом дослідження вчених з 1975 року

(Csikszentmihalyi, 1975; Groos, 1976). У 2016 році за аналізом нашого дослідження «географії» грайливості, а саме праць зарубіжних учених, присвячених грайливості, нами було зафіксовано понад 200 наукових статей у галузі психології та соціології, в назвах яких було використано слово «грайливість» (рос. игровость, англ. playfulness). Автори статей – 161 науковець з 21 країни світу. На початку 2023 року, за результатами огляду ресурсів Google Академія, де знаходяться посилання на дослідження вчених з усього світу, отримано наступні результати: з 2016 по 2023 рік було опубліковано понад 800 статей, у назві яких використано слово «грайливість», серед яких 6 % складають наші праці (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023а: 53)

Сьогодні такі поняття як «гра» й «грайливість», особливо в умовах війни в Україні, мають як ціннісно-смыслову так і емоційну спрямованість публічного дискурсу в цілому й публічного академічного дискурсу зокрема, що й обумовлює актуальність зазначеної теми. Що ми маємо на увазі під «особливо в умовах війни»? По-перше, *характер поведінки і висловлювання офіційних осіб* (Українські Національні Новини : 19 червня 2023 23-00; ТСН : 30 травня 2023 11-15).

По-друге, *культуру мемів* (ТСН : 16 червня 2023 16-20; ФОКУС : 24 червня 2023 00-58; Волинські Новини : 12 квітня 2022 23-35; Twitter.com\_Anton Tymoshenko : 01 червня 2023 11-08; Вечірній Київ : 03 січня 2023 11-51).

По-третє, *розваги військових в соцмережах* (ТСН : 07 квітня 2022 13-11; УНІАН : 11 грудня 2022 12-25; Служба Безпеки Українського ТікТоку (YouTube) : 21 грудня 2022).

Й, нарешті, *стиль гумору сучасних українців* (УНІАН : 10 червня 2023 08-52).

**Мета цієї статті** полягає в описі дискурсивного поля тренінгу грайливості / ігрової компетентності, перш за все, ключових категорій, які являють собою дискурсивний механізм моделювання смислового поля реципієнта (учасника тренінгу), наповнюючи новим змістом відомі йому явища.

Відповідно до поставленої мети було визначено такі завдання:

- виявити й надати визначення базових *теоретичних конструктів* тренінгу, представлених конкретним категоріальним апаратом, спрямованих на зміну як категоріальних конструктів учасника тренінгу, так і на емоційне їх сприйняття;

- визначити й описати *додаткові інструменти тренінгу*, що сприяють легкому «входженню» категоріального апарату тренінгу до системи цінностей реципієнта (учасника тренінгу).

**Методи дослідження.** Відповідно до завдань дослідження в роботі було застосовано теоретичні методи – теоретико-методологічний аналіз наукових джерел, узагальнення отриманих у результаті аналізу даних, їх систематизацію, класифікацію, висновування та моделювання; емпіричні – результати аналізу формувальних (упровадження розроблених моделей розвитку гумору, флірту, пустотливості, фугітивності як компонентів грайливості / ігрової компетентності) й контрольних (виявлення психологічних особливостей розвитку гумору, флірту, пустотливості, фугітивності як компонентів грайливості / ігрової компетентності) експериментів (Кобзева, 2020, Gordienko-Mytrofanova & Kobzieva, 2017; Gordienko-Mytrofanova at al., 2020; Gordienko-Mytrofanova & Sauta, 2016).

**Експериментальна база дослідження.** Дослідження грайливості та її компонентів проводилося групою авторів з 2015 року під керівництвом проф. І. В. Гордієнко-Митрофанової. У період з 2016 по 2019 рік на базі ХНПУ імені Г. С. Сковороди на кафедрі практичної психології розпочався тренінг грайливості / ігрової компетентності, спрямований на ефективне управління міжособистісними конфліктами. З 2016 по 2020 рік у форматі тренінгу були проведені формувальні експерименти з розвитку гумору, як компонента грайливості / ігрової компетентності, на базі Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди, Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, Комунального

закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної ради, Харківського національного автомобільно-дорожнього університету. Результати представлені в кандидатській дисертації «Психологічні та психолінгвістичні особливості розвитку гумору як компонента ігрової компетентності» (Кобзева, 2020). З 2020 по 2023 рік у форматі тренінгу були проведені формувальні експерименти з розвитку фугітивності, пустотливості й флірту, як компонентів грайливості / ігрової компетентності, на базі Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди. Вибірку склали студентська молодь віком від 18 до 30 років. Результати будуть представлені в наступних публікаціях.

**Результати.** Перш ніж безпосередньо перейти до обґрунтування словесних та несловесних засобів тренінгу грайливості / ігрової компетентності (далі по тексту ТІК) вважаємо за доцільне надати коротку характеристику ТІК. Програму тренінгу розроблено з урахуванням досвіду його проведення з різними групами випробовуваних і розраховано на навчальний рік. Тривалість тренінгу становить 160 годин, 40 зустрічей по 4 години. Програму тренінгу відбито в десяти темах, що описані у двох частинах навчально-наочного посібника-тренінгу «Грайливість чи ігрова компетентність» (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023).

Завдання ТІК:

- надання загального уявлення щодо *Homo Ludens* (людини, яка грає) в її відкритості новому досвіду, толерантності до невизначеності, творчої адаптації та дій в конфліктних ситуаціях;

- розвиток навичок 7К грайливості: сензитивності, гумору, легкості, уяві, флірту, пустотливості, фугітивності;

- розвиток конфліктної компетентності.

Розвиток конфліктної компетентності передбачає:

- 1) розпізнавання за алгоритмами ігрових позицій, а саме *Гравця* та *Іншого (опонента Гравця)*, балансу / полюсів, рівнів і психотехнік ігрових позицій;

2) створення власної бази проблемних / конфліктних ситуацій та ігрових позицій, які демонструють ефективне управління ними;

3) розвиток навичок входження в ігровий стан за певним патерном ігрової позиції з метою ефективного управління конфліктами.

У тренінгу використовуються такі навчальні інструменти як текстовий (літературний) і відео-контент, створений як ведучими тренінгу, так і учасниками (авторська назва – «Фільмографія грайливості»), метод кейсів, інфографіка, блок-схеми (з текстовою формою запису алгоритму), зворотний зв'язок у формі відеоінтерв'ю.

Проблема ефективності категоріального апарату тренінгу, представленого цілком конкретними лексичними одиницями, це проблема ефективності / переконливості мови ведучого тренінгу. Отже, важливо знайти слова (терміни), які можуть легко інтегруватися до базового прошарку концептосфери тренінгу, що складається з чуттєвих образів, представлених в універсальному предметному полі.

Базові теоретичні конструкти тренінгу складають такі: *гра*, *грайливість* (види грайливості), *конфлікт*, *7К грайливість*, *психотехніки*. Графічно це можна подати у вигляді схеми, див. рис. 1. Кожен із перелічених вище теоретичних конструктів описується цілком конкретними *категоріями, інфографікою та блок-схемами (з текстовою формою запису алгоритму)*.

На схемі теоретичний конструкт «Гра», представлений як множина, включає у собі підмножину «Грайливість», яка, своєю чергою, включає у собі «підмножину «7К грайливість». Теоретичні конструкти «Конфлікт» і «Психотехніка» мають масив загальних значень з перерахованими вище конструктами («Гра», «Грайливість», «7К грайливість»).

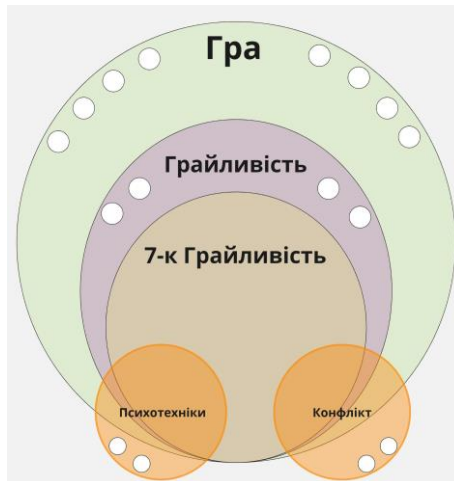


Рис. 1. Схема взаємовідносин базових теоретичних конструктів тренінгу ігрової компетентності / грайливості.

Білі області на схемі у вигляді кіл означають ті феномени, які не є предметом нашого дослідження на цьому етапі вивчення грайливості. Так, наприклад, такі категорії теоретичного конструкту «Гра» як *ліла*, *пан-луддизм*, *гра життя*, *гра як game* (на відміну від *гри як play*), *види ігор* (ігри за Е. Берном, *гра як першооснова культури* за Й. Гейзінгом тощо) не становлять фокус нашої уваги, а такі феномени як *гра дорослого*, *грайливість* є предметом нашого дослідження.

Теоретичний конструкт «Грайливість» включає в себе, наприклад, такі категорії як *грайливість життя*, *психолінгвістичні значення грайливості*, *види грайливості*, *перший вид грайливості*, *другий вид грайливості*, *третій вид грайливості*, *суб'єкт грайливості*, *ігровий простір*, *поведінковий патерн*, «*смилова капсула*». Категорії *грайливість життя*, *перший вид грайливості*, *другий вид грайливості*, також не є фокусом нашого дослідження грайливості на цьому етапі.

Як видно із схеми найбільш вивчений нами, без «білих плям», теоретичний конструкт «7К грайливість».

7К грайливість описується такими категоріями як *четвертий вид грайливості*, *ігрова компетентність*, *самовмотивовані*



здібності, компоненти грайливості (сензитивність, гумор, легкість, уява, флірт, пустотливість, фугитивність), ігрові позиції (Емпат, Справжній Гуморист, Еквілібрист, Скульптор, Дипломат, Пустун, Юродивий), Гравець та Інший, інструменти перетворення проблемного простору на ігровий (сприйняття перетворення, емоції перетворення (інтерес та / або радість), ресурси перетворення (сензитивність – Емпат, гумор – Справжній Гуморист, легкість – Еквілібрист, уява – Скульптор), ігровий простір рішень (флірт – Дипломат, пустотливість – Пустун, фугитивність – Юродивий), успішна/ неуспішна гра, шкода, рівні 7К грайливості (A,B,C,Y), підрівні 7К грайливості (A1,A2,B1,B2,C1,C2,Y1,Y2), Гравці рівнів (Примітив, Учень, Майстер, Самодур), запланована дія Гравця, імпровізація Гравця, поведінковий патерн, надлишок 7К грайливості, баланс і полюси 7К грайливості, конфлікт 7К грайливості, ігровий стан.

Враховуючи обмежені вимоги до обсягу статті ми зупинимося на таких категоріях конструкту 7К грайливості як баланс та полюсні прояви грайливості й ігрових позицій.

Ігрові позиції відображають досвід прояву грайливості / ігрової компетентності в різних стандартних та нестандартних ситуаціях, тобто поведінковий аспект. Оволодіння ігровими позиціями передбачає оволодіння конкретними поведінковими патернами (Гордиенко-Митрофанова & Кобзева, 2017).

7К грайливість – це стійка особистісна властивість (stable personality trait), яка є системою семи «самовмотивованих здібностей» (self-motivated) (Raven, 2001: 258), що становлять основу ігрових позицій управління конфліктами в балансі, і спрямована на перетворення проблемного простору на ігровий. Це передбачає мобілізацію всього творчого потенціалу особистості та дозволяє сприймати будь-яку складну ситуацію як виклик, а не як загрозу.

Суб'єкт 7К грайливості – Гравець – людина, яка вирішує проблему / конфлікт у міжособистісній взаємодії за допомогою 7К грайливості, в балансі.

Контекстний зміст 7К грайливості становлять *проблемний простір, перетворення проблемного простору на ігровий та ігровий простір рішень* (Саута та ін., 2021), див. рис. 1 (Світлофор 7К грайливості). Алгоритм опрацювання «Світлофора 7К», описано в навчальному посібнику (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023а: 195-197).

*Основні учасники, або суб'єкти, проблемного простору (конфлікту)* – це прямі протидіючі сторони: *Гравець* та *Інший*, де *Гравець* – це людина, яка вирішує конфлікт за допомогою 7К грайливості, а *Інший* – це опонент *Гравця*, який може бути представлений як одним індивідом, так і кількома. *Гравець* та *Інший* можуть мінятися місцями (Гоголь та ін., 2022).

*Перетворення проблемного простору на ігровий* має на меті ефективне вирішення проблеми за допомогою грайливості, тобто в балансі.

*Інструментами перетворення є такі як сприйняття перетворення: проблема* – це виклик, а не загроза; *емоції перетворення: позитивні емоції* – інтерес та / або радість, часто їх афективний прояв, що супроводжується напруженням або збудженням; *ресурси перетворення: сензитивність, гумор, легкість, уява.*

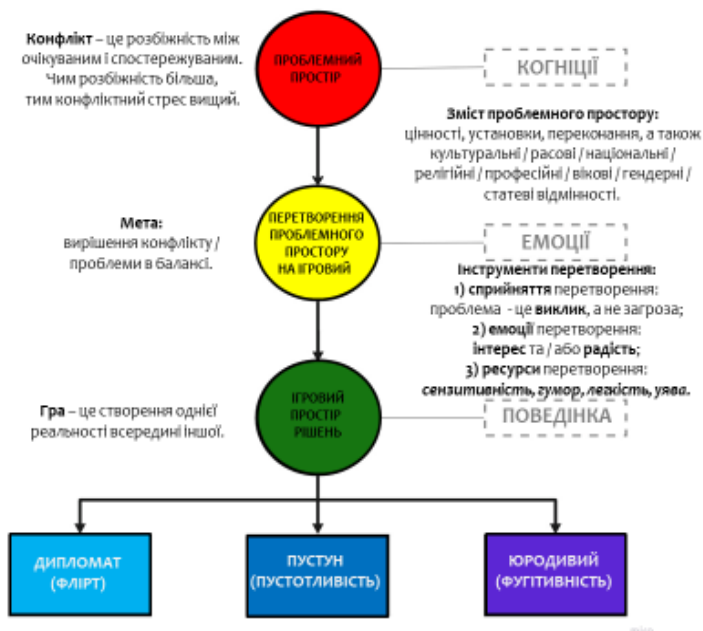


Рис. 1. Світлофор 7К

*Ігровий простір рішень* описується поведінковими патернами однієї з трьох ігрових позицій (Дипломат, Пустун, Юродивий), що проявляються у балансі відповідних їм здібностей – флірт, пустотливість, фугітивність (Саута та ін., 2021: 663-668).

Під балансом розуміємо оптимально розвинену грайливість. Деякий час при визначенні балансу ми спиралися на вчення Арістотеля про чесноти.

Згідно з філософськими поглядами Арістотеля, матеріальний світ такий, що кожна річ прагне бути схожою на свою ідею: стіл хоче бути столом, а кожен камінь – каменем, так само, як і жолудь прагне бути дубом, яйце – птахом, а хлопчик – дорослим, а доросла людина – хорошою людиною або добродією (Арістотель, 2002).

Чеснота є мірою, золотою серединою між двома крайнощами пороків; оскільки крайнощі пороків не мають межі,

то чеснота має свою межу від однієї до другої частини пороку. Арістотель визначає чесноту як «здатність діяти найкраще в усьому, що стосується задоволення і страждання, а порочність – це її протилежність» (Арістотель, 1983: 81). Будучи серединою між крайнощами пороків, чеснота виявляється цілком суворою та певною; порок же безмежний. Доброчесність ніби встановлює межу пороку – формує безформне.

У роз'ясненні свого вчення Арістотель дає невеликий нарис, який являє собою «таблицю» чеснот і пороків, у якій указує, як визначити чесноту між двома крайнощами – недостатчею (ή ἐλλείψις) і надлишком (ή υπερβολή) (табл. 1). Отже, недостача й надлишок згубні для розсудливості і мужності, а середина (ή μεσότης) – благотворна. Точно так і в вчинках буває надлишок, недостача і середина (Арістотель, 2002).

Таблиця 1.

Таблиця чеснот і пороків в учінні Арістотеля

№	Дефіцит чесноти	Чеснота	Надлишок чесноти
1	Страх, боягузтво	Мужність	Відвага
2	Нечутливість	Розсудливість	Розбещеність
3	Скупість	Щедрість	Марнотратство
4	Дріб'язковість	Пишність	Розкіш
5	Малодушність	Великодушність	Зухвалість
6	Сором'язливість	Честолюбство	Марнославство
7	Безгнів'я	Стриманість	Гнівливність
8	Удаваність	Правдивість	Хвалькуватість
9	Неотесаність	Дотепність	Блазнювання
10	Зловредність	Дружелюбність	Запопадливість

Як будь-яка особистісна властивість, згідно з вченням Арістотеля про чесноти, *грайливість* також має свої полюсні прояви – дефіцит (недостача) й надлишок.

Але на підставі аналізу проведених формувальних експериментів у контексті тренінгу грайливості / ігрової компетентності значно розширено розуміння балансу й полюсних проявів грайливості / ігрової компетентності в цілому й ігрових позицій зокрема.

Для запровадження відомого слова *баланс* у базовий прошарок концептосфери тренінгу ми запровадили терміни *успішність* / *неуспішність гри* та *шкода*, з одного боку, представляючи в новому світлі широко відомі явища, з іншого, долаючи «розмитість» їхніх кордонів.

Дефіцит 7К грайливості, кожної з трьох ігрових позицій, описується рівнем А. Нижче на прикладі ігрової позиції *Юродивий* опишемо рівні й підрівні цієї позиції. Але, насамперед, дамо коротку характеристику *Юродивого*.

Ігрова позиція *Юродивий* відповідає *фугітивності*. Фугітивність – здатність *Гравця-Юродивого керувати увагою Іншого «навмисно намагаючись здаватися дурним або божевільним»*, що *рефлексується самим Гравцем-Юродивим і спостерігається Іншим, з метою посилення почуття ідентичності Гравця-Юродивого*.

«Навмисно здаватися дурним або божевільним» передбачає:

1) *симуляції психічного розладу або змінених станів свідомості* або

2) *симуляції стану зі зниженою або відсутньою реакцією на навколишній світ* (сон, втрата свідомості, смерть), або інколи під час симуляції станів (п.1, п.2) *Гравець-Юродивий вдається до алегорії як засобу донесення своїх моральних цінностей Іншому* часто в ексцентричній, епатажній формах, *алегоричного божевілья*.

Інфографіка *Юродивого* (рис. 2) символічно зображує спектр удаваних станів (рухайтесь зліва направо): *інтелект, емоції, смерть, сон, сп'яніння, гіпноз* (усередині).

Посилення **почуття ідентичності** передбачає здатність *Гравця-Юродивого* у міжособистісних проблемних / конфліктних ситуаціях, пов'язаних із сильним тиском зовнішнього оточення, утримувати баланс двох реальностей: реальності свого «Я» (індивідуальна ідентичність) та реальності навколишньої дійсності (Гордієнко-Митрофанова & Саута, 2021).

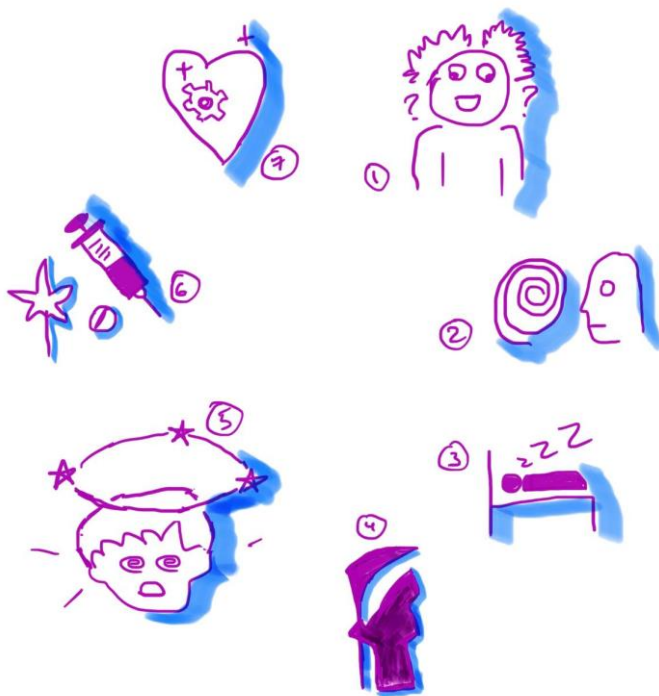


Рис. 2. Інфографіка Юродивого

**Алегорія в соціальній взаємодії** розглядається як засіб розуміння **Іншого** та засіб структурування соціальних стосунків.

Алегорія в контексті **саморозуміння** розглядається як засіб **самовизначення**, тобто словесного позначення себе, свого місця

в суспільстві, своєї особистості, а також об'єктивації свого психічного досвіду. За допомогою алегорії психічний досвід окремої людини стає надбанням інших людей.

Алегорія Юродивого відрізняється *упередженістю* і *навмисністю*, що роблять його *поведінку перебільшено неконгруентною*. Для *Іншого* поведінка Юродивого буде спрямована на його небезпеку, тоді як *справжній намір Юродивого – нести благо Іншому* (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023а: 103-105).

Після опису ігрової позиції цілком доцільне перейти до характеристики рівнем ігрової позиції. Рівень А відповідає *Гравцю*, який *здатний створити власну гру, проте, не здатний створити успішну власну гру*, тобто залучити *Іншого*.

Очевидно, що *Гравець* рівня А – це завжди буде прояв дефіциту таких компонентів – «самовмотивованих здібностей» грайливості / ігрової компетентності як *сензитивності, гумору, легкості, уяви*, так званих ресурсів перетворення.

Рівень А має два підрівні – А1 та А2:

А1 – неуспішне перетворення *Гравцем* проблемного простору на ігровий як *заздалегідь спланованої дії*;

А2 – неуспішне перетворення *Гравцем* проблемного простору на ігровий як *спонтанної імпровізації*.

Метафора *Гравця* рівня А – *Примітив*: здатний створити власну гру, проте, не здатний залучити до гри *Іншого*.

**Приклад, що ілюструє підрівень А1:**

«Аналізуючи те», 2002, (таймінг: 00:03:16 - 00:20:07).

(Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023b: 28).

1. *Гравець – Пол Вітті, хрещений батько мафії.*
2. *Інший – Річард Чапін, агент ФБР.*
3. *Компонент – фугітивність.*
4. *Ігрова позиція – Юродивий.*
5. *Форма прояву – дефіцит.*
6. *Рівень – А.*
7. *Підрівень – А1, план.*

Приклад, що ілюструє підрівень А2:

«Борюся за свій шлях», 2017 (3 серія), (таймінг: 00:29:34 - 00:30:30).

1. *Гравець – Го Дон Ман, хлопець.*

2. *Інший – Чхве Е Ра, дівчина.*

3. *Компонент – фугитивність.*

4. *Ігрова позиція – Юродивий.*

5. *Форма прояву – дефіцит.*

6. *Рівень – А.*

7. *Підрівень – А2, імпровізація.*

Варто також сказати про те, що якщо *Інший* спостерігає підроблені емоції / почуття / стани та ін. *Гравця* і не залучається до гри останнього, то очевидно, що *Гравець* виявив дефіцит, тобто *його гра не була ефективною*. *Інший* як учасник міжособистісного конфлікту завжди буде «індикатором» рівня *Гравця*.

Як бачимо з наведених прикладів, дефіцит грайливості, це не щось протилежне до самої грайливості, як ми спостерігаємо у Арістотеля, це нерозвиненість її окремих аспектів, і тому критерієм дефіциту грайливості виступає неспроможність *Гравця* залучити *Іншого* до своєї гри й відповідно неуспішність створеної гри, неуспішне (неефективне) управління конфліктом / неуспішне (неефективне) розв'язання проблеми.

Рівень А ігрової позиції *Дипломат* / *Пустун* / *Юродивий* – це завжди буде прояв дефіциту таких компонентів 7К грайливості як *сензитивність* (*Емпат*), *гумор* (*Справжній Гуморист*), *легкість* (*Еквілібрист*), *уява* (*Скульптор*) – ресурсів перетворення.

Надлишок грайливості, й кожна з трьох ігрових позицій, описується рівнем Y.

Рівень Y також містить два підрівні – Y1 і Y2.

Y1 – успішне перетворення *Гравцем* проблемного простору на ігровий як *заздалегідь спланованої дії* із завданням *шкоди Іншому* або собі;

Y2 – успішне перетворення *Гравцем* проблемного простору на ігровий як *спонтанної імпровізації* із завданням *шкоди Іншому* або собі.



Метафора *Гравця* рівня *У* – **Самодур**: здатний створити власну гру й залучити *Іншого* до гри з заподіянням шкоди *Іншому* або собі.

Приклад, що ілюструє рівень *У1*:

«Легенда Г'ю Гласса», 2015, (таймінг: 02:08:30 - 02:14:47).

1. *Гравець – Г'ю Гласс, мисливець.*
2. *Інший – Джон Фіцджеральд, мисливець.*
3. *Компонент – фугітивність.*
4. *Ігрова позиція – Юродивий.*
5. *Форма прояву – надлишок.*
6. *Рівень – У.*
7. *Підрівень – У1, план.*

Приклад, що ілюструє рівень *У2*:

«Містер і місіс Сміт», 2005, (таймінг: 00:18:45 - 00:21:30).

1. *Гравець – Джон Сміт, найманий вбивця.*
2. *Інший – Щасливчик та інші гравці в покер.*
3. *Компонент – фугітивність.*
4. *Ігрова позиція – Юродивий.*
5. *Форма прояву – надлишок.*
6. *Рівень – У.*
7. *Підрівень – У2, імпровізація.*

Отже, полюсний прояв грайливості як надлишок (рівень *У*) супроводжується заподіянням шкоди *Гравцем* *Іншому* або собі (*Гравцю*).

Рівень *У*: 1) рівень надмірної залученості *Гравцем* у власну гру *Іншого* з заподіянням шкоди *Іншому* або собі (*Гравцю*), наприклад у вигляді фізичних або моральних страждань, але не пов'язаних зі смертю або суттєвою шкодою здоров'ю (порушення анатомічної цілісності, або фізіологічної функції органів); також шкоди суттєвого матеріального характеру, що створюють загрозу життю людини; 2) рівень надмірної залученості *Гравцем* у власну гру *Іншого* з нанесенням шкоди *Іншому* або собі (*Гравцю*) у вигляді смерті або суттєвої шкоди здоров'ю (порушення анатомічної цілісності або фізіологічної функції органів).

Таким чином, рівень Y – це може бути як насильницька гра, у якій *Інший* – це тільки спосіб досягнення інтересів *Гравця*, так і гра самого *Гравця*, у якій останній сам виступає як спосіб досягнення мети, наприклад, екстремальної азартної гри або парі з летальним кінцем.

На рівні надлишку інтереси і наміри *Іншого* не беруться до уваги. Саме на цьому рівні порушується вищий принцип моральності у формулюванні І. Канта: «Вчини так, щоб ти завжди ставився до людства і в своїй особі, і в особі будь-якого іншого так само, як до мети, і ніколи не ставився б до нього тільки як до засобу» (Кант, 1995: 270). *Інший* на цьому рівні грає або проти власної волі, або перебуває в невизначеності, не маючи повної картини того, що відбувається, і не маючи уявлення про мету (Gordiienko-Mytrofanova & Sauta, 2021).

Дефіцит грайливості не дозволяє *Гравцеві-Примітиву* залучити *Іншого*. А на рівні надлишку грайливості *Гравець-Самодур* не допускає *Іншого* як особистість.

Рівень Y як надлишок грайливості є так званий темний бік грайливості («dark side» playfulness) (Rene´ T. Proyer, 2012).

Баланс 7К грайливості, кожної з трьох ігрових позицій, описується рівнями С і В.

Рівень С як рівень балансу передбачає успішне залучення *Іншого* до створеної *Гравцем* гри. Рівень С характеризується наявністю двох підрівнів – С1 та С2:

С1 – успішне перетворення проблемного простору на ігровий як *заздалегідь продумана, спланована дія*;

С2 – успішне перетворення проблемного простору на ігровий як *спонтанна імпровізація*.

Метафора *Гравця* цього рівня – *Майстер*.

Крім описаного вище критерію віднесення будь-якого кейсу до рівня балансу (успішне перетворення проблемного простору на ігровий за допомогою залучення *Іншого* до створеної *Гравцем* гри (див. вище визначення балансу) послужили стадії морального розвитку Л. Кольберга (Kohlberg, 1963).

Приклад, що ілюструє рівень С1:

«Професіонал», 1981, (таймінг: 00:23:43 - 00:42:38).

1. *Гравець – Жосс Бомон, секретний агент.*

2. *Інший – поліцейські.*

3. *Компонент – фугітивність.*

4. *Ігрова позиція – Юродивий.*

5. *Форма прояву – баланс.*

6. *Рівень – С, Майстер.*

7. *Підрівень – С1, план.*

Приклад, що ілюструє рівень С 2:

«З міркувань совісті», 2016, (таймінг: 01:44:23 - 01:45:48).

1. *Гравець – Десмонд Досс, військовий медик.*

2. *Інший – японські військові.*

3. *Компонент – фугітивність.*

4. *Ігрова позиція – Юродивий.*

5. *Форма прояву – баланс.*

6. *Рівень – С, Майстер.*

7. *Підрівень – С2, імпровізація.*

Розвиток грайливості до *Гравця-Майстра* може бути як стрибкоподібним, так і рівномірним, що передбачає поступовий розвиток грайливості. На шляху становлення *Гравця-Майстра* можлива поява *Гравця-Учня*, який розвиває грайливість під керівництвом *Гравця-Майстра*.

Рівень В як рівень балансу так само, як і рівень С, передбачає успішне залучення *Іншого* до створеної *Гравцем-Учнем* гри.

Рівень В має два підрівні – В1 і В2:

В1 – успішне перетворення проблемного простору на ігровий як *стратегія поведінки* під керівництвом *Гравця-Майстра*;

В2 – успішне перетворення проблемного простору на ігровий *Гравцем-Учнем* під керівництвом *Гравця-Майстра* як спонтанна імпровізація.

Метафора *Гравця* цього рівня – *Учень*. Гра *Майстра* – це завжди продуктивна гра, тоді як гра *Учня* – це репродуктивна гра.

Приклад, що ілюструє рівень В1:

«Симулянт», 2005, (таймінг: 00:10:30 - 01:26:39).

1. *Гравець – Стів Баркері.*
2. *Інший – Лін, тренер.*
3. *Компонент – фугітивність.*
4. *Ігрова позиція – Юродивий.*
5. *Форма прояву – баланс.*
6. *Рівень – В, Майстер.*
7. *Підрівень – В1, план.*

Приклад, що ілюструє рівень В 2:

«П'яний майстер», 1994, (таймінг: 00:37:24 - 00:44:21).

1. *Гравець – Вонг Фей - Хун, учень Кунг-Фу.*
2. *Інший – найманець британського консула.*
3. *Компонент – фугітивність.*
4. *Ігрова позиція – Юродивий.*
5. *Форма прояву – баланс.*
6. *Рівень – В, Майстер.*
7. *Підрівень – В2, імпровізація.*

Як видно за схемою (рис. 3) баланс 7К грайливості охоплює як «область» чесноти Арістотеля, так і «область» пороку (надлишку) Арістотеля завдяки запровадження нами терміну «шкода». Недостача (дефіцит) Арістотеля на даному етапі нашого дослідження грайливості не відображено в нашій концепції, що і зрушує наші «області» дефіциту / балансу / надлишку вправо. Чеснота Арістотеля, згідно зі схемою, може включати в себе дефіцит грайливості завдяки введенню нами терміну «успішна / неуспішна гра».

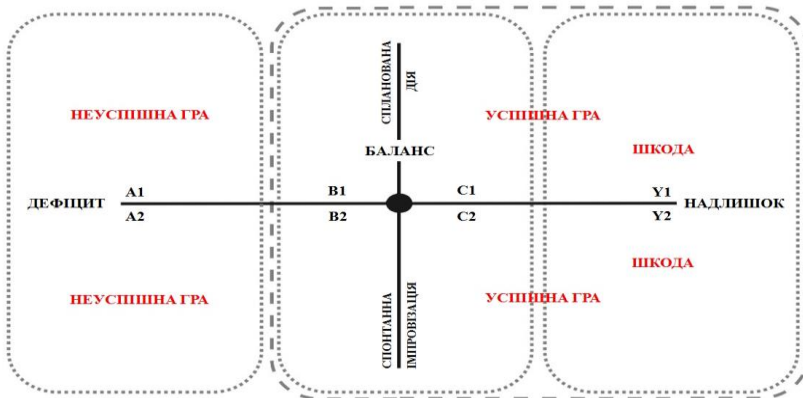


*Рис. 3. Схема взаємовідносин балансу / дефіциту / надлишку в учінні Арістотеля про чесноти й концепції грайливості/ігрової компетентності*

Знову повертаючись до дефіциту 7К грайливості, підкреслимо, що дефіцит 7К грайливості, це не відсутність останньої (як у вченні Арістотеля), а прояв її низького ступеня вираженості. Наше розуміння дефіциту 7К грайливості

метафорично описане японським роніном, одним з найвідоміших фехтувальників в історії Японії, Міямото Мусасі: *«Погляньмо на світ. Ми побачимо, що творчість найчастіше стає предметом торгівлі. Люди витончуються у винахідництві, прагнучи отримати швидку вигоду, продаючи набуті на початковій стадії оволодіння навички, тим самим спотворюючи суть змін, що відбуваються з ними. Тут доречно аналогія з горіхом та його квіткою. Звеличуючи переваги квітки, ми мимоволі применшуємо значення плода. На Шлях Стратегії нерідко стають люди – і учні, і викладачі мистецтва бою, – стурбовані прагненням вразити оточуючих блиском майстерності, похваляючись досконалістю техніки фехтування. Іншими словами, вони намагаються прискорити розквіт рослини, спровокувати зав'язь плоду, що нікому не під силу. Ці люди розмірковують про переваги того чи іншого додзю, але насправді лише шукають вигоди. Хтось свого часу сказав: «Незріла стратегія – причина смутку».* Дуже вірний вислів (Мусасі, 2015).

З метою розуміння як саме відбувається управління конфліктом / вирішення проблеми *Гравцем* в одній з трьох ігрових позицій було побудовано схему «Система координат *Гравця 7К*» (рис. 4), яка є узагальненим інструментом з ідентифікації й опису ігрової позиції (Гордієнко-Митрофанова та ін., 2023а).



*Рис. 3. Система координат Гравця 7К*

Опишемо використання схеми «Система координат Гравця 7К» на прикладі сцени з фільму «Мирний воїн» (художній фільм-драма 2006 року режисера Віктора Салви). В фільмі є ключова сцена, в якій Сократ, наставник талановитого гімнасту коледжу Дена Мілмана, штовхає його (Дена) з мосту в річку. Цей вчинок, хоча й здається божевільним і небезпечним, є Сократовим способом навчання Міллмена важливому уроку про самопізнання та життя в моменті «тут і зараз», підсилюючи основні принципи Дзен-буддизму.

Подібно до вчителів Дзен, Сократ використовує неочікуваний і шокуючий метод, щоб розбудити Міллмена. Його дії мають на меті зламати звичні шаблони мислення Міллмена, змусити його пережити прямий досвідчення реальності та відчуті істинне «Я», яке існує за межами його уявлень про себе. Падіння в воду служить метафорою для падіння в життя, показуючи, що незважаючи на обставини, людина може вистояти й продовжити свій шлях.

Ця сцена є вирішальним моментом розвитку головного героя (Дена Мілмана). Сократ, використовуючи радикальний метод, щоб викликати безпосереднє досвідчення та особисте прозріння, віддає дань Дзен-буддизму.

Проте, з погляду зовнішнього спостерігача, такий вчинок може здаватися дійсно божевільним. Він не лише несе ризик фізичної травми, але й виглядає нелогічно та незрозуміло. Він здається випадковим і неконтрольованим, що може викликати непорозуміння й страх.

Ця сцена ілюструє тонку межу між божевіллям та глибокою мудрістю. Хоча вчинки Сократа можуть виглядати безумними з традиційного погляду, вони служать могутнім інструментом для каталізу особистого і духовного розвитку Міллмена.

Перед тим як рухатися за схемою, по-перше, треба визначити *Гравця* й *Іншого* й, по-друге, коротко описати проблемний простір, *когнітивну складову* конфлікту / проблеми (описана вище) й далі покроково рухатися за алгоритмом,

відповідаючи на певні питання (Гоголь та ін., 2022; Gordiienko-Mytrofanova et al., 2023).

На прикладі освоєння учасниками тренінгу схеми, наведеному нижче, пояснимо, як рухатися за цією схемою:

Відповідь учасника тренінга: *Гравець - Сократ , Інший - Ден Міллмен .* **Крок 1** (Успішна / Неуспішна гра). **Успішна гра Гравця чи неуспішна?**

Якщо гра неуспішна, то далі рухаємося по лівій гілці схеми (неуспішної гри, область дефіциту), відповідаємо на запитання Кроку 5 і визначаємо підрівні рівня А (А1, А2). Якщо гра успішна, то рухаємося по центральній і правій гілці схеми (успішної гри, області балансу / надлишку) й переходимо до кроку 2.

Відповідь учасника тренінга: *Гра – успішна, тому що Гравець-Сократ залучив до гри Іншого-Дена. Рухаємося по центральній і правій гілці схеми (успішної гри), входячи в області балансу / надлишку й переходимо до кроку 2.*

**Крок 2** (Шкода). **Є шкода чи немає?**

Якщо є шкода, то далі рухаємося по правій частині гілки, відповідаємо на запитання Кроку 4 й визначаємо підрівні рівня Y (Y1, Y2). Якщо немає шкоди, то далі рухаємося по центральній гілці й переходимо до кроку 3.

Відповідь учасника тренінга: *Шкоди немає. Рухаємося по центральній гілці, входячи в області балансу й переходимо до кроку 3.*

**Крок 3** (Баланс / Дефіцит / Надлишок). **Управління конфліктом / вирішення проблеми відбувається в балансі / дефіциті / надлишку?**

Відповідь учасника тренінга: *Вирішення проблеми Гравцем-Сократом відбувається в балансі. Переходимо до кроку 4.*

**Крок 4** (А / В / С). **На якому рівні знаходиться Гравець?**

Якщо Гравець є Учнем, то рухаємося по гілці вліво на рівень В. Якщо Гравець є Майстром, то рухаємося по гілці вправо, на рівень С.

Відповідь учасника тренінга: *Гравець-Сократ знаходиться на рівні С. Переходимо до кроку 5.*

**Крок 5 (План/ Імпровізація). Перетворення проблемного простору на ігровий (управління конфліктом) є наслідком спланованої дії або спонтанної імпровізації? На якому підрівні знаходиться Гравець?**

*Відповідь учасника тренінга: Перетворення проблемного простору на ігровий є наслідком спонтанної імпровізації Сократа й відповідає підрівню С2.*

**Висновки.** На основі аналізу змісту тренінгу грайливості / ігрової компетентності описано дискурсивне поле тренінгу, яке, з одного боку, представлено великим обсягом мовного матеріалу, а, з іншого боку, константами як універсальними концептами, що визначаються сутністю самої гри, наприклад такими як грайливість та ігрові позиції.

Слід також враховувати, описуючи дискурсивне поле тренінгу грайливості / ігрової компетентності, явища, відмінні від словесних – (літературний) і відео-контент (Фільмографія грайливості), кейси, інфографіка, блок-схеми (з текстовою формою запису алгоритму).

І фільм, і інфографіка, і схема є також особливим текстом, який через обговорення з учасниками тренінгу породжує новий дискурс, безпосередньо пов'язаний з грою та міжособистісним конфліктом як однією з ключових категорій тренінгу.

В результаті проведеного аналізу можна зробити висновок, що успішна тренінгова концепція передбачає здійснення впливу у вигляді особливих текстів (фільмів, інфографіки, блок-схем), які легко входять в базовий прошарок концептосфери учасників тренінгу. Ці засоби використовуються як ефективні інструменти, що дозволяють пояснювати складне через просте, впливати на емоційне сприйняття та моделювати певну реальність. У нашому випадку такою реальністю є міжособистісний проблемний / конфліктний простір, пов'язаний з грою.

Міжособистісний проблемний / конфліктний простір у дискурсивному полі тренінгу грайливості / ігрової компетентності описується такими ключовими термінами: гра, види грайливості, 7К грайливості, компоненти 7К грайливості,



ігрові позиції, успішна / неуспішна гра, збитки, баланс і полюси ігрових позицій, рівні і підрівні ігрових позицій.

Несловесні засоби, використані в тренінгу грайливості / ігрової компетентності, виявили свою ефективність також в моделюванні смислового поля учасника тренінгу, подаючи в новому світлі такі відомі явища, як баланс та полюсні прояви поведінкових стратегій в конфлікті.

### Література:

Арістотель (2002). Нікомахова етика. К.: Аквілон-Плюс.

Аристотель (1983). Собрание сочинений в 4-х томах. Том 4. М.: Мысль.

Вечірній Київ (03 січня 2023, 11-51). Перестаньте перекладати: українці створили меми за допомогою бота. <https://vechirniy.kyiv.ua/news/76685/>.

Волинські Новини (12 квітня 2022, 23-35). Соцмережі зарясніли мемами про затримання Медведчука. <https://www.volynnews.com/news/all/sotsmerezhi-zariasnily-memamy-pro-zatrymannia-medvedchuka>.

Гоголь, Д. М., Гордієнко-Митрофанова, І. В., Саута, С. Л., Безкоровайний, С. П. (2022). The structure of interpersonal conflict: integrating the 7C concept of playfulness and the method of positive psychotherapy. Харківський осінній марафон психотехнологій (каталог психотехнологій; тези доповідей): збірник наукових праць за матеріалами VI Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю, м. Харків, 27-29 жовтня 2022 р., ХНПУ імені Г. С. Сковороди. Харків : ХНПУ.

Гордієнко-Митрофанова, І. В., Кобзева, Ю. А. (2017). Playful Competence : the Access Code to Inner Resources. Psychologyad dressing society's greatest challenges. The 15th European Congress of Psychology (ECP 2017) (Amsterdam, the Netherlands, 11-14 July 2017). Abstractbook. Amsterdam, the Netherlands: ECP, 19.

Гордієнко-Митрофанова, І. В., Саута, С. Л. (2021). Психологічний зміст фугитивності як компонента грайливості / ігрової компетентності. Psychological Journal, 7(2), 88-104.

Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., Безкоровайний, С. (2023a). Грайливість чи ігрова компетентність : навч.-наоч. посібник-тренінг для студ. дистанц. форми навч. в 2 ч. Ч.1. [Електронний ресурс]. Київ: ГО «МНГ». Режим доступу: <https://inter-sci-guild.org.ua/hraylyvist-chy-ihrova-kompetentnist>.

Гордієнко-Митрофанова, І., Саута, С., Безкорований, С. (2023b). Грайливість чи ігрова компетентність : навч.-наоч. посібник–тренінг для студ. дистанц. форми навч. в 2 ч. Ч.2. [Електронний ресурс]. Київ: ГО «МНГ». Режим доступу: <https://inter-sci-guild.org.ua/hraylyvist-chy-ihrova-kompetentnist>.

Кант, І. (1995). Основы метафизики нравственности. Критика практического разума. Метафизика нравов. СПб.: Наука.

Кобзева, Ю. А. (2020). Психологічні та психолінгвістичні особливості розвитку гумору як компонента ігрової компетентності (дис. на здобуття наук. ступеня доктора філософії). М-во освіти і науки України, ДВНЗ «Переяслав-Хмельниць. ДПУ ім. Григорія Сковороди». Переяслав (Київ. обл.).

Мусаси, М. (2015). Искусство самурая. Книга Пяти колец. Перев. с япон. Т. Клири. М.: Азбука.

Саута, С., Гордиенко-Митрофанова, І., Гоголь, Д. (2021). Базовые положения создания техник распознавания уровней игривости. Психологическая безопасность личности: междунар. коллектив. Монография. Университет Григория Сковороды в Переяславе; Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина; под общ. ред. проф. И. В. Волженцевой. Переяслав (Киевская обл.): Домбровская Я. М.; Брест: БрГУ, 663-688.

Служба Безпеки Українського ТікТоку (21 грудня 2022). ЗСУ ПРЕДСТАВЛЯЄ. Найкращі жарти від ЗСУ в ТІКТОК. Меми, Приколи, Гумор #2 [Відео]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-sqOe9lO4oU>

ТСН (07 квітня 2022, 13-11). Підбадьорили бойовий дух: українські військові із запалом станцювали на камеру. <https://tsn.ua/lady/news/obschestvo/pidbadorili-boyoviy-duh-ukrayinski-viyskovi-iz-zapalom-stancyuvali-na-kameru-2031112.html>.

ТСН (30 травня 2023, 11-15). «Дрони хочуть повернутися до своїх творців»: у Зеленського прокоментували атаку на Москву. <https://tsn.ua/svit/droni-hochut-povernutisya-do-svoiyih-tvorciv-u-zelenskogo-prokomentuvali-ataku-na-moskvu-2339560>

ТСН (16 червня 2023, 16-20). «Візьміть барабани і пройдіть в укриття!»: Мережа вибухнула мемами про скандальні закупівлі в Києві (фото). <https://kyiv.tsn.ua/vizmit-barabani-i-proydit-v-ukrittia-merezhavibuhnula-memami-pro-skandalni-zakupivli-v-kiyevi-foto-2351533>

Українські Національні Новини (19 червня 2023, 23-00). Нехай прибуде з вами сила: на бронезилеті Залужного помітили шеврон з «Бейбі Йодою». <https://www.unn.com.ua/uk/news/2033004-nekhay->

pribude-z-vami-sila-na-bronezhileti-zaluzhnogo-pomitili-shevron-z-beybi-yodoyu.

УНІАН (11 грудня 2022, 12-25). ЗСУ увірвалися в тренди TikTok з танцем Венздей: яскраві ролики військових. <https://www.unian.ua/curiosities/zsu-uvirvalisya-v-trendi-tiktok-z-tancem-venzdey-yaskravi-roliki-viyskovih-12074550.html>

УНІАН (10 червня 2023, 08-52). Жарти про акулу: чому зараз для українців це нормально. <https://www.unian.ua/curiosities/zharti-pro-akulu-chomu-zaraz-dlya-ukrajinciv-ce-normalno-12288219.html>

ФОКУС (24 червня 2023, 00-58). Військовий бунт Пригожина: мережа вибухнула яскравими мемами (фото). <https://focus.ua/uk/voennye-novosti/574627-vijskovij-bunt-prigozhina-merezha-vibuhnula-yaskravimi-memami-foto>

Csikszentmihalyi, M. (1975). Play and intrinsic rewards. *Journal of Humanistic Psychology*, 15(3), 41-63.

Gordienko-Mytrofanova, I. V., Sypko, A., Sukhan, V. (2014). The influence of gender, age and profession-related differences on the verbal behavior of the subjects of association. *Fundamental and applied researches in practice of leading scientific schools*, Vol. 5, 61-74.

Gordienko-Mytrofanova, I. V., Sauta, S. L. (2016). Playfulness as a peculiar expression of sexual relationships (semantic interpretation of the results of the psycholinguistic experiment). *European Humanities Studies: State and Society*, Vol. 1, 46-62.

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu. (2017). Humor as a component of ludic competence. *Visnik HNPU imeni G. S. Skovorodi. Psihologija*, Issue 57, 40-56.

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu., Sauta, S. (2019). Psycholinguistic Meanings of Playfulness. *East European Journal of Psycholinguistics*, Vol.6(1), 19-31.

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva Yu., Sauta, S. (2020). Психолінгвістична структура вербалізованого концепту «Флірт». *Psycholinguistics in a Modern World – 2020: proceedings of the 15th international scientific and practical conference*, Pereiaslav-Khmelnytskyi, 22-23 October, 2020. Pereiaslav-Khmelnytsky State Pedagogical University named after G. S. Skovoroda, 22-32.

Gordienko-Mytrofanova, I., Hohol, D., Sauta, S. (2023). The Conceptual Framework of Interpersonal Conflict as Integration of 7C Playfulness and Positive Psychotherapy. *The Global Psychotherapist*, Vol. 3, 1, 50-59.

Groos, K. (1976). The Play of Man: Teasing and Love-Play. In J. Brunner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), Play, Development and Evolution. Middlesex, United Kingdom: Penguin Books, 62-83.

Kohlberg, L. (1963). Moral Development and Identification. In H. W. S. J. Kagan, C. S. N. B. Henry, & H. G. Richey (Eds.), Child Psychology: The Sixty-Second Yearbook of the National Society for the Study of Education, Part 1. Chicago, IL: University of Chicago Press, 277-332.

Proyer, R. T. (2012). A psycho-linguistic study on adult playfulness: its hierarchical structure and theoretical considerations. J. Adult Dev. 19, 141-149.

Raven, J. (2001). The Conceptualisation of Competence. New York: Peter Lang Publishing, Inc.

Twitter.com. Anton Tymoshenko (1 червня 2023, 11-08). [https://twitter.com/Tymoshenko/status/1675053785100476418?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/Tymoshenko/status/1675053785100476418?ref_src=twsrc%5Etfw).

*Оригінальний рукопис отриманий 27 квітня 2023 року*

*Стаття прийнята до друку 11 травня 2023 року*