

## ПСИХОЛОГІЧНА СТРУКТУРА ГУМОРУ ЯК КОМПОНЕНТА ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ (ЗА РЕЗУЛЬТАТАМИ КОНСТАТУВАЛЬНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ)

*Кобзева Юлія Андріївна<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Магістр психології, аспірант кафедри психології Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди, м. Харків (Україна)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8483-9695>

SCOPUS AUTHOR ID: 57215587708

UDC: 159.9.072

### АНОТАЦІЯ

За результатами констатувального експерименту представлено внутрішню структуру гумору як компонента ігрової компетентності: Психологічне благополуччя, Гумор як інструмент самопомогі і Креативна комунікативна сприйнятливості. Предикторами розвитку гумору, які можуть слугувати критеріями оцінювання цього розвитку, за результатом множинного лінійного регресійного аналізу, є Самоприйняття та «Людина як відкрита система» як показники психологічного благополуччя, а також Самопідтримувальний стиль гумору як показник здорового стилю гумору. Результати кореляційного аналізу взаємозв'язків гумору як компонента ігрової компетентності з окремими його показниками дозволяють стверджувати, що гумор як компонент ігрової компетентності являє собою здатність особистості до зміни сприйняття складних життєвих подій і ситуацій, формуючи їх цілісне сприйняття (позитивних і негативних аспектів); до самозбереження, психологічного захисту від несприятливих факторів, являючи собою психологічну «опору», яка дозволяє особистості зберігати стресостійкість; до особистісного розвитку при поєднанні афіліативного та самопідтримувального стилів гумору, які дозволяють особистості виробити стратегію «опора на найкраще, найбільш здорове» в собі.

**Ключові слова:** ігрова компетентність, грайливість, гумор, здорові стилі гумору, психологічне благополуччя.

**Постановка проблеми.** Сучасна система освіти, що перебуває в ситуації тотальної невизначеності, вимагає якнайшвидшого провадження змін і втілення ідей, які давно на часі. Зокрема, міжнародний проект Організації економічного співробітництва й розвитку (ОЕСР) «Майбутнє освіти і навичок: Освіта 2030» визначив три додаткові категорії «перетворювальних» компетенцій, які скеровані на реалізацію потреби молодих людей у набутті інноваційного мислення, відповідальності й знань: створення нових цінностей; вирішення проблем і суперечностей; прийняття відповідальності. Фундаментом перерахованих компетенцій є, серед іншого, здатність до адаптації, креативне мислення, допитливість і відкритість новому; здатність розумі-

ти потреби й бажання інших людей у світі взаємозалежності та конфліктів; здатність мислити та діяти комплексно, беручи до уваги взаємозв'язки і взаємини між суперечливими або несумісними ідеями, логікою і позиціями; здатність урахувувати майбутні наслідки своїх дій, оцінювати ризик і винагороду та ін. (E2030, 2016).

Усі перераховані вище здібності охоплює така інтегральна особистісна властивість, як *грайливість* (*playfulness*), яка активно й успішно розробляється в зарубіжній психології й абсолютно нова для вітчизняної науки: грайливість – стійка особистісна властивість, яка дозволяє сприймати складні ситуації як виклик, а не як загрозу, «як можливість чогось навчитися, підвищити свою компетентність і покращити навички. ... поми-

Address for correspondence, e-mail: [editpsychas@gmail.com](mailto:editpsychas@gmail.com)  
Copyright: © Iuliia Kobzieva

This is an Open Access journal, all articles are distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material, provided the original work is properly cited and states its license.

лки більше не вважаються невдачею, а швидше можливістю навчатися та зростати» (Guitard et al., 2005, p. 19).

Компоненти грайливості як інтегральної особистісної властивості складають і компоненти *ігрової компетентності (ludic competence)*. Вони визначаються як «самовмотивовані здібності» (Raven, 2001), які дозволяють людям досягати особистісно значущих цілей, у цьому випадку такою метою є розвиток того рівня ідентичності, який забезпечує успішну соціалізацію, тобто успішне психологічне функціонування (Gordienko-Mytrofanova & Kobzieva, 2017a). Ігрова компетентність визначається нами як система внутрішніх ресурсів, до якої звертається людина з метою найкращого врівноважування своєї індивідуальності з зовнішніми умовами соціального оточення на основі позитивних емоцій – інтересу й радості.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується стаття.** Серед компонентів грайливості, представлених широким спектром «самовмотивованих здібностей», важлива роль належить почуттю гумору, яке затребувало у світі невизначеності й протиріч світогляд «гумористичної тотальності» як основу психологічного благополуччя. Гумор – це чеснота трансцендентності поруч із такими якостями, як уміння цінувати красу, удачність, надія і духовність; це здатність, яка допомагає людині встановити зв'язок зі світобудовою та надає життю сенсу (Peterson & Seligman, 2004, p. 159).

Ігрова компетентність є психологічним підґрунтям успішного функціонування особистості в сучасному нестабільному світі, і саме це зумовлює актуальність вивчення гумору як її компонента.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

*Грайливість* як стійка особистісна властивість на Україні вивчається з 2013 року, а за кордоном є відомою з 1975 року (Csikszentmihalyi, 1975). Представники Харківської школи психології під керівництвом доктора психологічних наук, професора кафедри психології Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди Ії Гордієнко-Митрофанової вивчають грайливість з позиції психолінгвістичного підходу, застосовуючи вільний асоціативний експеримент. Раніше було проведено серію вільних асоціативних експериментів із загальною кількістю вибірки понад 8000 осіб, в

результаті яких було описано психолінгвістичні значення грайливості і проведено операціоналізацію теоретичних конструктів ігрової компетентності (Gordienko-Mytrofanova & Kobzieva, 2017a; 2019; Gordienko-Mytrofanova et al., 2018; 2019a; 2020; Kobzieva et al., 2020a; 2020b).

Спираючись на теоретичні та емпіричні дослідження вчених, предмет вивчення яких становить грайливість як особистісна властивість (Barnett, 1990; Guitard et al. 2005; Proyer, 2012; Yarnal & Qian, 2011; Yue et al., 2016), аналіз компонентів-шкал опитувальників грайливості (Glynn & Webster, 1993; Tsuji et al., 1997; Schaefer & Greenberg, 1997; Barnett, 2007; Yarnal & Qian, 2011; Shen et al., 2014; Proyer, 2017), аналіз високочастотних реакцій, і описані психолінгвістичні значення, були виділені наступні компоненти грайливості: «сензитивність», «уява», «почуття гумору», «легкість», «флірт», «пустотливість», «ф'юж» (Gordienko-Mytrofanova & Kobzieva, 2017b; 2019; Gordienko-Mytrofanova et al., 2018; 2019a; 2020; Kobzieva et al., 2020a; 2020b).

Один з компонентів ігрової компетентності – гумор, що розглядається як 1) *здатність розуміти і використовувати здоровий гумор за Р. Мартином* (Martin, 2007), тобто *афіліативний і самопідтримувальний* – для отримання емоційного задоволення, приємної соціальної комунікації та впливу, самоактуалізації і подолання труднощів (чорний гумор як самопідтримувальний); 2) *здатність адекватно реагувати на нездоровий гумор (агресивний і самозневажливий) з урахуванням соціально прийнятних норм.* Даному компоненту відповідає ігрова позиція, яка отримала назву «справжній гуморист», яка була описана в наших публікаціях (Gordienko-Mytrofanova & Kobzieva 2017a, 2017b).

Уперше у вітчизняній психології сконструйовано, перевірено та апробовано методикку діагностики ігрової компетентності – «Опитувальник ігрової компетентності» (ОІК). Під час створення методикки використано новий підхід до визначення компонентів/шкал грайливості – психолінгвістичний, підґрунтям якого є метод опису психолінгвістичного значення (Kobzieva et al., 2019b).

**Метою статті** є вивчення психологічної струк-

тури взаємозв'язків гумору як компоненту ігрової компетентності із визначеними в теоретичній моделі показниками його розвитку. Відповідно до мети було розроблено наступні завдання:

- установити зв'язок стилів гумору з показниками, виявленими в концептуальній моделі розвитку гумору як компонента ігрової компетентності;
- з'ясувати зв'язок гумору як одного з компонентів ігрової компетентності із діагностичними показниками його розвитку;
- провести факторний аналіз із метою з'ясування внутрішньої структури зв'язків показників розвитку гумору як компонента ігрової компетентності;
- виявити психологічні чинники, які найбільш виражено впливають на розвиток гумору.

**Методика та організація дослідження.** Емпіричне дослідження розвитку гумору як компонента ігрової компетентності тривало з 2017 р. по 2019 р. 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.

Вибірку констатувального етапу дослідження розвитку гумору як компонента ігрової компетентності склали 194 особи віком від 20 до 26 років, у рівному співвідношенні чоловіків і жінок.

Кількісна обробка первинних даних проводилася з використанням сукупності математико-статистичних методів. На етапі первинної обробки даних підраховувалися прості описові статистики (середні значення –  $M$ , стандартні відхилення –  $\sigma$ ). Також було застосовано кореляційний, експлораторний факторний і множинний лінійний регресійний аналіз.

Спираючись на аналіз праць вітчизняних і зарубіжних учених, де відображено теорії грайливості, зв'язки гумору та грайливості, розроблений поведінковий патерн ігрової позиції «Справжній гуморист» (Gordienko-Mytrotanova & Kobzieva, 2017b), а також результати попередніх досліджень, пов'язаних із вивченням грайливості/ ігрової компетентності та її компонентів за допомогою психолінгвістичного інструментарію (Kobzieva, 2020b), було виявлено критерії та

групи показників розвитку гумору як компонента ігрової компетентності, відповідно до яких було створено психодіагностичний комплекс дослідження розвитку гумору як компонента ігрової компетентності, який представлено у таблиці 1 (Див. ст. 206).

#### **Виклад основного матеріалу дослідження.**

По-перше, було виявлено взаємозв'язки стилів гумору за Р. Мартином із показниками розвитку гумору як компонента ігрової компетентності. На даному етапі констатувального експерименту вивчалися кореляції між, із одного боку, «здоровими» (афіліативним і самопідтримувальним) і «нездоровими» (агресивним і самозневажливим) стилями гумору та, із іншого боку – показниками розвитку гумору як компонента ігрової компетентності. У таблиці 2 відображені кореляції «здорових» стилів гумору з показниками розвитку гумору як компонента ігрової компетентності (Див. ст.207).

Афіліативний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із грайливістю та ігровою компетентністю, зокрема з такими компонентами, як Легкість, Флірт, Пустотливість і Ф'юг, що передбачає використання здорового стилю гумору в ситуаціях взаємодії, де проявляється ігрова компетентність. Даний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із емоційним інтелектом узагалі, але найсильніше – із керуванням і регуляцією своєї емоційної сфери. Хоча афіліативний гумор за своїм змістом спрямований назовні – на контакти, комунікацію та взаєморозуміння з оточуючими, його використання супроводжується зростанням здатності опанувати свої емоції, контролювати й регулювати їх.

Афіліативний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із умінням жити «тут і зараз», із прагненням поділяти цінності самоактуалізації особистості як такі. Цей стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із психологічним благополуччям особистості взагалі, але особливо його використання супроводжується почуттям відкритості до нового життєвого досвіду, позитивного сприйняття себе як «відкритої системи», готовності до широкого діапазону сприйняття й прийняття життєвих подій. Окрім того, зі зростанням опанування афіліативного гумору відбувається посилення позитивного ставлення до себе як важливої складової позитивної й здорової Я-концепції.

Таблиця 1.

**Психодіагностичний комплекс методик вивчення психологічних особливостей розвитку гумору як компонента ігрової компетентності**

Назва методики	Автори, рік створення/ адаптації/ стандартизації	Шкали методики
Опитувальник ігрової компетентності	І.В. Гордієнко-Митрофанова, Ю.А. Кобзєва, І.О. Зуєв, С.Л. Саута, 2019 р.	Сензитивність Почуття гумору Уява Легкість Флірт Пустотливість Ф'юг Загальний рівень ігрової компетентності
Методика діагностики емоційного інтелекту	М.О. Манойлова, 2004 р.	Усвідомлення своїх почуттів та емоцій Керування своїми почуттями та емоціями Усвідомлення почуттів та емоцій інших людей Керування почуттями та емоціями інших людей Інтегральний показник емоційного інтелекту
Самоактуалізаційний тест	Е. Шостром, 1963 р. Адаптований Н.Ф. Каліною, А.В. Лазукиним, 1998 р.	Орієнтація в часі Цінності Погляд на природу людини Потреба в пізнанні Креативність Автономність Спонтанність Саморозуміння Аутосимпатія Контактність Гнучкість у спілкуванні
Опитувальник стилів гумору	Р. Мартин, 2001 р. Адаптований О.М. Івановою, О.В. Мітіною, А.С. Зайцевою, О.А. Стефаненко, С.Н. Єнікоповим, 2013 р.	Афіліативний гумор Самопідтримувальний гумор Агресивний гумор Самозневажливий гумор
Шкала психологічного благополуччя	К. Ріфф, 1989 р. Адаптований Т.Д. Шевеленковою та П.П. Фесенком, 2005 р.	Позитивні стосунки Автономія Управління середовищем Особистісне зростання Мета в житті Самоприйняття Баланс афекту Осмиленість життя Людина як відкрита система Загальний рівень психологічного благополуччя
Опитувальник «Способи поведінки-подолання»	Р. Лазарус, С. Фолкман, 1988р. Адаптований Т.Л. Крюковою, О.В. Куфтяк, М.С. Замишляєвою в 2004 р., стандартизований у НДПНІ ім. В.М.Бехтерева Л.І. Вассерманом, Б.В. Іовлевим, О.Р. Ісаєвою, О.А.Трифоновою, О.Ю. Щелковою, М.Ю. Новожиловою	Конфронтаційний копінг Дистанціювання Самоконтроль Пошук соціальної підтримки Прийняття відповідальності Утеча-уникання Планування розв'язання проблеми Позитивне переосцінювання
Вісбаденський опитувальник до методу Позитивної та Сімейної Психотерапії (WIPPF)	Н. Пезешкіан, Х. Дайдєнбах, 1977 р. Адаптований С.Ю. Зелінською та А.І. Ташевою в 2000 р.	Актуальні здібності: Акуратність, охайність, пунктуальність, увічливість, чесність/щирість, старанність/діяльність, обов'язковість, ошадливість, слухняність, справедливість, вірність, терпіння, час, контакти/товариськість, довір'я, надія, ніжність/сексуальність, любов, віра/ релігія/ смисл. Сфера переробки конфліктів: Тіло/відчуття, професія/діяльність, контакти, фантазії/майбутнє. Сімейні концепції: Я Мати, Я Батько, ТИ, МИ, ПРА-МИ.

**Кореляції «здорових» (афіліативного й самопідтримувального) стилів гумору**

N	Показник	Афіліативний		Самопідтримувальний	
		r	p	r	p
1.	Почуття гумору (компонент ІК)	,171	0,17	,421	0,001
2.	Легкість	,332	0,01	,363	0,01
3.	Флірт	,364	0,01	,172	0,17
4.	Пустотливість	,265	0,01	,482	0,001
5.	Ф'юг	,291	0,01	,334	0,01
6.	Загальна Грайливість	,101	0,12	,433	0,001
7.	Усвідомлення своїх почуттів	,198	0,06	,386	0,01
8.	Керування своїми почуттями	,256	0,01	,324	0,01
9.	Інтегральний ЕІ	,192	0,07	,205	0,04
10.	Позитивні стосунки	,087	0,23	,343	0,01
11.	Автономія	,246	0,01	,357	0,01
12.	Управління середовищем	,171	0,17	,388	0,01
13.	Особистісне зростання	,191	0,08	,255	0,01
14.	Цілі в житті	,087	0,23	,252	0,01
15.	Самоприйняття	,258	0,01	,434	0,001
16.	Психологічне благополуччя	,224	0,02	,430	0,001
17.	Осмисленість життя	,150	0,04	,306	0,01
18.	Людина як відкрита система	,227	0,01	,343	0,01
19.	Орієнтація в часі	,265	0,01	,306	0,01
20.	Цінності самоактуалізації	,197	0,06	,309	0,01
21.	Погляд на природу людини	,125	0,84	,200	0,05
22.	Креативність	,111	0,12	,155	0,03
23.	Спонтанність	,123	0,09	,211	0,03
24.	Контактність	,019	0,79	,133	0,07
25.	Планування розв'язання проблем	,156	0,03	,158	0,03
26.	Любов	,076	0,29	,166	0,02

Примітка: для  $k = 192$  критичні значення: 0,16 ( $p \leq 0,05$ ), 0,21 ( $p \leq 0,01$ ); сильні зв'язки від 0,41, помірні від 0,21 до 0,40, слабкі від 0,15 до 0,20.

Самопідтримувальний стиль гумору, у першу чергу, демонструє сильний позитивний зв'язок із Грайливістю/ ігровою компетентністю у цілому і, більш того – із Пустотливістю й Почуттям гумору як компонентом ігрової компетентності. При цьому помірний зв'язок із компонентами Легкість і Ф'юг говорить про те, що цей стиль передбачає здатність дистанціюватися, абстрагуватися від умовностей та іноді «приміряти маску» невластивого для себе персонажа.

Самопідтримувальний стиль гумору тісно позитивно взаємопов'язаний із психологічним благополуччям особистості в цілому і практично з усіма його показниками окремо. Можна припустити, що використання й розвиток у собі цього стилю гумору супроводжується посиленням відчуття того, що життя людини цілісне, змістовне та сповнене сенсами існування. Зокрема, самопідтримувальний стиль пов'язаний, у першу чергу, із прийняттям себе таким, як є, із усіма чеснотами й недоліками, із позитивним ставленням до себе.

Цей стиль гумору в спілкуванні веде до формування теплих довірчих взаємин із оточуючими; розвит-

ку здатності вступати в близькі стосунки, піклуватися про благополуччя інших, зберігаючи при цьому можливість протистояти спробам зовнішнього середовища змусити людину думати й діяти певним чином. Людина зберігає здатність самостійно регулювати свої вчинки, оцінюючи себе за виробленими внутрішніми суб'єктивними критеріями.

Також розвиток самопідтримувального стилю гумору супроводжується розвитком особистості, який виражається в реалізації здібностей, досягненні нових рубежів і рівнів зростання, у відкритості до нових знань та вмінь. Людина з розвиненим самопідтримувальним стилем гумору краще контролює своє життя й керує ним відповідно до особистих потреб, планів і цілей.

Самопідтримувальний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із емоційним інтелектом і його показниками Усвідомлення своїх почуттів і Керування ними. При володінні цим стилем у спілкуванні відбувається краще розуміння себе, своїх психологічних особливостей, якостей свого характеру, емоційних реакцій, що

веде до оптимізації моделей емоційної поведінки й покращення саморегуляції в цілому.

Самопідтримувальний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із самоактуалізацією особистості в цілому й із більшістю її окремих показників. Так, людина, яка дотримується цього стилю гумору, живе теперішнім часом, актуальною ситуацією, не піддаючись негативному впливу минулих проблем або майбутніх очікувань, що надає більшої реалістичності її життю. Така людина дивиться з оптимізмом на події, що відбуваються, акцентується на позитивних якостях оточуючих його людей, цінує й проявляє творчий підхід у різних сферах життя.

Людина, яка віддає перевагу цьому стилю, більш ясно усвідомлює свої життєві проблеми, краще в них розбирається і завдяки цьому здатна планувати способи їх розв'язання.

Слабкий позитивний зв'язок самопідтримувального стилю гумору з первинною актуальною здібністю Любов/ Прийняття є досить цікавим для інтерпретації. У термінології позитивної психотерапії «Любов являє собою всеохоплювувальну здатність із різними характерними особливостями. ... Якоюсь мірою вона навіть має бути спочатку спрямована на своє «Я», щоб узагалі створити міцне ставлення до цього почуття» (Pezeshkian, 2007, р. 70). Таким чином, людина, яка має оптимально розвинену актуальну здіб-

ність Любов/ Прийняття, використовує гумор для подолання стресу й вирішення конфліктних ситуацій, не вдаючись до агресивних форм захисту, заперечення або до інших малоефективних стратегій.

Усі значимі й близькі до значимих кореляції «нездорових» стилів гумору вказані в таблиці 3.

У цілому, для агресивного й самозневажливого стилів гумору виявлена менша в порівнянні зі здоровими стилями кількість зв'язків, і вони або слабкі, або на рівні тенденцій, що може говорити про те, що ці стилі гумору можуть бути взаємопов'язані з якимись іншими характеристиками особистості, які не входять до концептуальної моделі розвитку гумору як компонента ігрової компетентності.

Агресивний гумор позитивно слабо корелює з Усвідомленням своїх почуттів, Управлінням своїми почуттями (показники емоційного інтелекту), також виявлено тенденцію кореляції Агресивного гумору зі Спонтанністю, Контактністю (показники самоактуалізації).

Виявлено тенденцію до негативної кореляції Агресивного гумору з Пошуком соціальної підтримки (показник стратегії поведінки-подолання).

Отримані результати можливо поінтерпретувати таким чином. Агресивний стиль гумору позитивно взаємопов'язаний із емоційним інтелектом, і, зокрема, із усвідомленням людиною своїх почуттів та їх управ-

Таблиця 3.

**Кореляції «нездорових» (агресивного й самозневажливого)**

N	Показник	Агресивний		Самозневажливий	
		r	p	r	p
1	Сензитивність	-,233	0,01	,295	0,01
2	Пустотливість	,342	0,01	,137	0,21
3	Ф'юг	,121	0,23	,224	0,01
4	Усвідомлення своїх почуттів	,178	0,01	,063	0,61
5	Керування своїми почуттями	,182	0,01	,002	0,98
6	Автономія	-,080	0,78	-,105	0,29
N	Показник	Агресивний		Самозневажливий	
		r	p	r	p
7	Цілі в житті	-,106	0,22	-,091	0,26
8	Цінності самоактуалізації	,066	0,70	,124	0,16
9	Потреба в пізнанні	,054	0,59	,128	0,15
10	Спонтанність	,130	0,09	-,077	0,36
11	Контактність	,119	0,20	,035	0,83
12	Гнучкість у спілкуванні	-,079	0,39	-,114	0,12
13	Пошук соціальної підтримки	-,132	0,20	-,085	0,24
14	Прийняття відповідальності	-,095	0,38	-,109	0,24
15	Справедливість	-,089	0,26	-,104	0,28

Примітка:

для  $k = 192$  критичні значення: 0,16 ( $p < 0,05$ ), 0,21 ( $p < 0,01$ ); сильні зв'язки від 0,41, помірні від 0,21 до 0,40, слабкі від 0,15 до 0,20.

лінням. Отже, виявлений зв'язок із тими ж показниками емоційного інтелекту, що й у стилів здорового гумору – афіліативного та самопідтримувального. Таким чином, почуття гумору, що вбирає в себе різні стилі гумору, безумовно пов'язане з тим аспектом емоційного інтелекту, який відображає власні емоції й почуття людини (на відміну від аспекту, що відображає емоції, почуття інших людей). І тоді гумор можна розглядати як один із факторів прояву емоційного інтелекту.

Виявлена тенденція до кореляції з деякими показниками самоактуалізації (спонтанність, контактність) проявляє складний психологічний зміст агресивного стилю гумору, який, крім вираженої негативної функції, містить також і позитивну – у специфічних комунікативних контекстах.

Тенденція до негативної кореляції з Пошуком соціальної підтримки свідчить про те, що для людини, яка застосовує цей стиль гумору, більш характерна опора на внутрішні, ніж на зовнішні ресурси при розв'язанні проблемної ситуації. Р. Мартин уважає, що уявлення З. Фрейда про гумор як про захисний механізм і засіб катарсису та підхід до гумору Ч. Грунера із погляду переваги й агресії, забезпечують основу для сучасних уявлень про гумор як спосіб упоратися зі стресом у повсякденному житті. Гумор як захисний механізм до-

зволяє захистити себе від болісних емоцій у несприятливих обставинах, а як спосіб довести свою перевагу гумор дозволяє не губитися перед людьми й ситуаціями, які загрожують благополуччю. Однак таке агресивне подолання, покращивши самопочуття, може негативно вплинути на стосунки з близькими, руйнуючи їх (Martin, 2007).

Позитивна кореляція на рівні тенденції Самозневажливого гумору з Цінностями самоактуалізації, Потребою в пізнанні може свідчити про потребу людини в розвитку й гармонійному співіснуванні, але при цьому на шкоду власній репутації.

Цей стиль гумору не припускає вирішення конфліктів шляхом прийняття на себе відповідальності, а також справедливого й гнучкого ставлення до інших, і до себе – у першу чергу.

**Взаємозв'язки гумору як компонента ігрової компетентності.** На наступному етапі констатувального експерименту вивчалися кореляції між, із одного боку, почуттям гумору як компонентом ігрової компетентності і, із іншого боку – показниками ігрової компетентності, самоактуалізації особистості, емоційного інтелекту, психологічного благополуччя, поведінки-подолання, актуальних здібностей. Виявлені кореляції

Таблиця 4.

**Кореляції гумору як компонента ігрової компетентності**

N	Показники	r	p
1	Легкість	,407	0,001
2	Флірт	,279	0,01
3	Пустотливість	,333	0,01
4	Ф'юг	,266	0,01
5	Афіліативний гумор	,221	0,02
6	Самопідтримувальний гумор	,447	0,001
7	Усвідомлення своїх почуттів	,362	0,001
8	Керування своїми почуттями	,222	0,02
9	Орієнтація в часі	,294	0,01
10	Цінності самоактуалізації	,252	0,02
11	Погляд на природу людини	,203	0,04
12	Потреба в пізнанні	,193	0,07
13	Спонтанність	,209	0,03
14	Контактність	,203	0,04
15	Позитивні стосунки з іншими	,391	0,001
N	Показники	r	p
16	Управління середовищем	,501	0,001
17	Особистісне зростання	,369	0,01
18	Цілі в житті	,273	0,01
19	Самоприйняття	,538	0,001
20	Психологічне благополуччя	,511	0,001
21	Осмисленість	,411	0,001
22	Людина як відкрита система	,428	0,001
23	Любов	,193	0,07

Примітка: для k = 192 критичні значення: 0,16 (p<0,05), 0,21 (p<0,01); сильні зв'язки від 0,41, помірні від 0,21 до 0,40, слабкі від 0,15 до 0,20.

гумору як компонента ігрової компетентності (значущі й близькі до значущих) відображені в таблиці 4.

Гумор як компонент ігрової компетентності позитивно пов'язаний із обома стилями здорового гумору, але більш сильно – із самопідтримувальним стилем. Перш за все, він виконує психологічно підтримувальну функцію для самої людини, зміцнює та захищає її особистість.

Із кореляційного аналізу випливає також висновок про те, що розвиток гумору супроводжується підвищенням здатності засвоювати нову інформацію. Гумор пропонує іншу точку зору, несподіваний, свіжий погляд на об'єкти та явища. При цьому в людини формується реалістичний і цілісний погляд на навколишню дійсність, вона стає більш відкритою до нового досвіду, а життєві події переживає більш природно й безпосередньо.

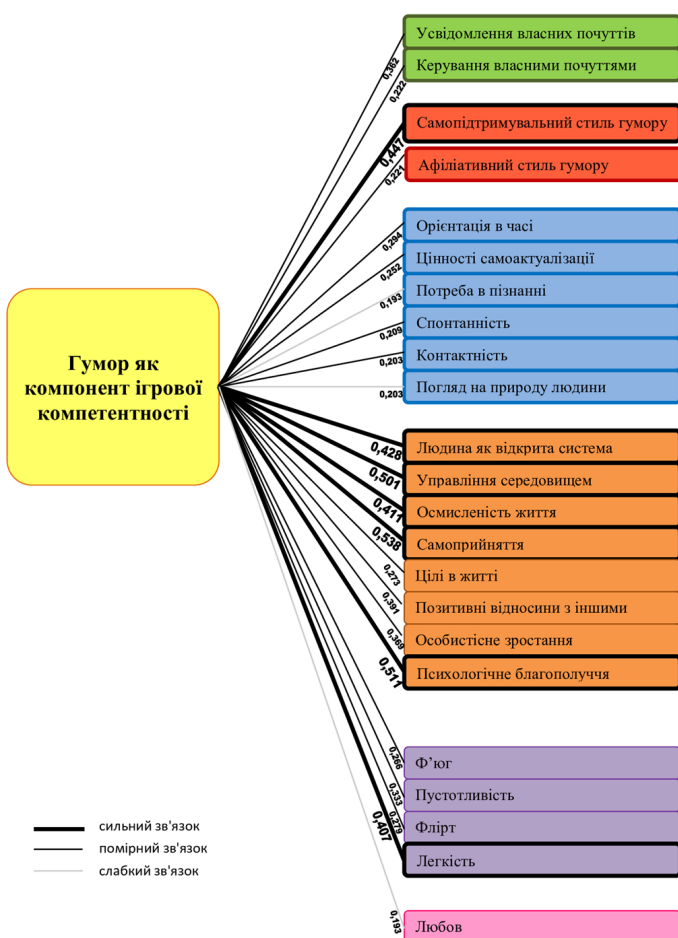


Рис.1. Кореляційна плеяда залежності між гумором та показниками його розвитку

Гумор взаємопов'язаний із багатьма показниками самоактуалізації, але найтісніше – із орієнтацією в часі. Це означає, що з розвитком гумору в людини посилюється прагнення жити в теперішньому часі, «тут і зараз», скористатися наявними можливостями теперішньої ситуації, не відчуваючи негативного впливу минулого досвіду або невиправданих надій на майбутнє.

Усі значимі кореляції гумору графічно представлені на рис. 1.

Таким чином, за своїм психологічним змістом гумор як компонент ігрової компетентності спрямований на те, щоб:

- зберігати гумористичне, легке, веселе, іронічне і/або самоіронічне ставлення до подій у житті, до оточення, до себе самого в найрізноманітніших ситуаціях;
- виявляти суперечності або невідповідності в поведінці інших людей, зосереджуючись на чомусь позитивному навіть у важких, проблемних життєвих ситуаціях і обставинах – для того, щоб упоратися з ними, подолати ці обставини;
- використовувати гумор як засіб пізнання, перш за все себе, можливостей розвитку, а також оточуючих людей.

**Факторна структура гумору.** Для виявлення латентних факторів, які визначають психологічний зміст гумору, був застосований факторний аналіз за методом головних компонент із Varimax обертанням. До факторного аналізу було залучено 15 показників як компоненти, виявлені за підсумками кореляційного аналізу, як такі, із якими почуття гумору має найбільш сильні кореляції (значимість  $p \leq 0,001$ ): Самопідтримувальний стиль гумору, Усвідомлення своїх почуттів, Позитивні стосунки з іншими, Управління середовищем, Самоприйняття, Психологічне благополуччя, Осмиленість, Людина як відкрита система, Сензитивність, Почуття гумору, Легкість, Уява, Флірт, Пустотливість, Ф'юг.

У таблиці 5 можна побачити навантаження виявлених чинників (Див. ст. 211).

Факторний аналіз із застосуванням критерію Кайзера виявив три латентних фактори з різною вагою.

**Фактори гумору та їхні навантаження**

Компонент	Фактори		
	1	2	3
Самопідтримувальний стиль	,553	,588	,093
Усвідомлення своїх почуттів	,423	,485	,272
Позитивні стосунки з іншими	,765	-,174	-,193
Управління середовищем	,864	-,099	-,202
Самоприйняття	,866	-,023	-,291
Психологічне благополуччя	,955	-,142	-,158
Осмиленість	,822	-,188	-,030
Людина як відкрита система	,708	-,238	,206
Сензитивність	,492	-,263	,464
Почуття гумору	,623	,311	,036
Легкість	,517	,386	,217
Уява	,516	-,337	,301
Флірт	,394	-,175	,656
Пустотливість	,465	,473	-,076
Ф'юг	,486	,044	,090

Перший фактор, який описує близько 44% дисперсії, містить у собі 11 основних компонентів: психологічне благополуччя (0,955); самоприйняття (0,866); управління середовищем (0,864); осмиленість (0,822); позитивні стосунки з іншими (0,765); людина як відкрита система (0,708); почуття гумору (0,623); самопідтримувальний стиль гумору (0,553); легкість (0,517); уяву (0,516); сензитивність (0,492).

До складу другого фактору, що описує близько 9% дисперсії, увійшли 3 основних компоненти: самопідтримувальний стиль гумору (0,588); усвідомлення своїх почуттів (0,485); пустотливість (0,473).

До складу третього фактору, який описує 8% дисперсії, увійшли 2 основні компоненти: флірт (0,656) і сензитивність (0,464).

У таблиці 6 можна побачити навантаження виявлених факторів після обертання.

Після обертання перший фактор зберіг 6 компонентів, але їхнє навантаження змінилося: психологічне благополуччя (0,879), самоприйняття (0,845), управління середовищем (0,818), позитивні стосунки з іншими (0,758), осмиленість (0,718), людина як відкрита система (0,514). Цей фактор, що включає показники, можна умовно назвати *Психологічне благополуччя*, оскільки всі вони належать до цього критерію розвитку гумору як компонента ігрової компетентності.

Таблиця 6.

**Фактори почуття гумору та їхні навантаження після обертання**

Компонент	Фактори		
	1	2	3
Самопідтримувальний стиль	,212	,783	,050
Усвідомлення своїх почуттів	,042	,672	,187
Позитивні стосунки з іншими	,758	,167	,225
Управління середовищем	,818	,276	,227
Самоприйняття	,845	,324	,123
Психологічне благополуччя	,879	,292	,317
Осмиленість	,718	,217	,387
Людина як відкрита система	,514	,171	,553
Сензитивність	,212	,104	,686
Почуття гумору	,379	,566	,149
Легкість	,175	,620	,222
Уява	,342	,017	,595
Флірт	,005	,174	,765
Пустотливість	,268	,607	-,074
Ф'юг	,321	,284	,250

Другий фактор частково змінив свої компоненти та їхнє навантаження: усвідомлення своїх почуттів (0,856), самопідтримувальний стиль гумору (0,756), легкість (0,620), пустотливість (0,607), почуття гумору (0,566). Цей фактор можна умовно назвати *Гумор як інструмент самопомоги*.

Третій фактор також частково змінив свої компоненти та їхнє навантаження: флірт (0,765), сензитивність (0,686), уява (0,595). Цей фактор можна умовно назвати *Креативна комунікативна сприйнятливність*, що вже було виявлено в більш ранньому факторному аналізі ОІК (Кобзева, Гордиенко-Митрофанова, Зуев, Саута, 2019). Зміст цього фактору відображає виключно грайливість дорослої людини (adult playfulness), стан Дорослого (зрілої особистості) у термінології Е. Берна. Ідеться про те, наскільки майстерно людина володіє вербальними й невербальними засобами спілкування, проявляє свободу й творчу спонтанність у складних ситуаціях і, зокрема, має розвинені навички адаптивності та саморегуляції. Це дозволяє швидко оцінювати ситуацію, уникаючи фрустрації та напруження Іншого, і не боятися приймати нестандартні рішення – «трати

хологічне благополуччя, Свідомість, Людина як відкрита система».

У результаті було виявлено регресійну модель впливу виділених чинників на гумор, яка містить три компоненти: Самоприйняття як показник психологічного благополуччя, Самопідтримувальний стиль гумору, «Людина як відкрита система» як показник психологічного благополуччя. Результати вивчення містяться в таблиці 7.

Якість моделі визначають коефіцієнт детермінації  $R^2 = 0,381$ , коефіцієнт Фішера  $F = 39$ . Тим самим ця регресійна модель визначає майже 40% дисперсії залежної змінної – гумору. Це показує полідетермінованість гумору незалежними змінними.

До визначення психологічного змісту гумору роблять внесок усі змінні, хоча цей внесок різний. Найбільший вплив на гумор роблять самоприйняття, самопідтримувальний гумор і позиція людини як «відкритої системи». Їх можна визначити як предиктори розвитку гумору в людини.

Серед чотирьох стилів гумору єдиним предиктором гумору виявився самопідтримувальний. Цей же

Таблиця 7.

Регресійна модель впливу факторів на гумор

Змінні моделі	B	Стандартна помилка	Бета	t	p
Константа	8,153	1,849	0	4,408	0,0001
Самоприйняття	,105	,22	,327	4,697	0,0001
Самопідтримувальний стиль	,083	,21	,254	4,005	0,0001
Людина як відкрита система	,102	,31	,214	3,304	0,0001

Примітка: B – нестандартизований коефіцієнт, бета – стандартизований коефіцієнт і константа рівняння регресії, t – відношення B до стандартної помилки, p – статистична значимість.

з ситуацією», зберігаючи при цьому баланс прямої (щирості) і чемності (увічливості), що виражається в адекватній вербалізації інтересів і очікувань (Пезешкиан, 2006: 34).

**Предиктори розвитку гумору.** Вихідними факторами для складання моделі були обрані ті показники, із якими за результатами кореляційного аналізу в гуморі виявлені найбільш значущі зв'язки ( $r > 0,35$ ): Самопідтримувальний гумор, Усвідомлення своїх почуттів, Позитивні стосунки з іншими, Управління середовищем, Особистісне зростання, Самоприйняття, Пси-

стиль гумору – предиктор інших компонентів грайливості: легкості, пустотливості, флірту, ф'югу. А серед показників психологічного благополуччя виявлені два предиктори гумору – самоприйняття та особистісна позиція «людина як відкрита система». Це означає, що цілісність сприйняття себе, використання гумору як інструмента подолання стресу, а також здатність добре інтегрувати окремі аспекти свого життєвого досвіду впливає на формування здорового почуття гумору – гумору як компонента ігрової компетентності.

**Висновки.** Результати кореляційного аналізу взаємозв'язків гумору як компонента ігрової компетентності із окремими показниками дозволяють стверджувати, що гумор як компонент ігрової компетентності являє собою здатність особистості:

- до зміни сприйняття складних життєвих подій і ситуацій, формуючи їх цілісне сприйняття (позитивних і негативних аспектів),

- до самозбереження, психологічного захисту від несприятливих факторів, являючи собою психологічну «опору», яка дозволяє особистості зберігати стресостійкість,

- до особистісного розвитку при поєднанні афіліативного та самопідтримувального стилів гумору, які дозволяють особистості виробити стратегію «опора на найкраще, найбільш здорове» в собі.

Факторну структуру гумору як компонента ігрової компетентності представляють 3 фокуси: 1) показники, пов'язані з психологічним благополуччям особистості, 2) власне гумор як засіб самопідтримки й усвідомлення свого емоційного стану і 3) один із аспектів грайливості/ ігрової компетентності – здатність до креативного сприйняття партнера в процесі комунікації.

Предикторами розвитку гумору як компонента ігрової компетентності, які можуть слугувати критеріями оцінювання цього розвитку, за результатом множинного лінійного регресійного аналізу, є: *Самоприйняття*, *«Людина як відкрита система»* як показники психологічного благополуччя, і *Самопідтримувальний стиль гумору*.

**Перспективу подальших досліджень** убачаємо в дослідженні чорного гумору як інструмента самопомогі у складних життєвих ситуаціях, а також у вивченні структури гумору і психологічного благополуччя в умовах пандемії COVID-19.

#### References :

Barnett, L. A. (1990). Playfulness: Definition, Design, and Measurement. *Play and Culture*, 3, 319-36.

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

E2030 CONCEPTUAL FRAMEWORK: KEY COMPETENCIES FOR 2030 (DeSeCo 2.0) (2016). Directorate for education and skills education policy committee. Retrieved from <https://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030-CONCEPTUAL-FRAMEWORK-KEY-COMPETENCIES-FOR-2030.pdf>

Glynn, M. A., & Webster, J. (1993). Refining the nomological net of the Adult Playfulness Scale: Personality, motivational, and attitudinal correlates for highly intelligent adults. *Psychological Reports*, 72(3,1), 1023-1026.

Gordienko-Mytrofanova, I., & Kobzieva, Iu. (2017a). Playful Competence: the Access Code to the Inner Resources, *Proceedings from 15th European Congress of Psychology 2017*. Netherlands: Amsterdam.

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

Gordienko-Mytrofanova, I., & Kobzieva, Iu. (2019). Gender- and Role-Specific Differences in the Perception of the Concept «Impishness» (based on the results of a psycholinguistic experiment). *Psycholinguistics*, 25 (1), 33-48. <https://doi.org/10.31470/2309-1797-2019-25-1-33-48>

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu., & Silina, A. (2018). Psycholinguistic Meanings of the Verbalized Concept “Holy Fool” (based on the results of the psycholinguistic experiment). *Visnyk HNPU imeni G.S. Skovorodi Psihologija*, 59, 18-34. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2527863>

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, Iu., & Sauta, S. (2019a). Psycholinguistic Meanings of Playfulness. *East European Journal of Psycholinguistics*, 6 (1), 19–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3371627>

Guitard, P., Ferland, F., & Dutil, É. (2005). Toward a better understanding of playfulness in adults. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 25, 9-22.

Kobzieva, Iu., Gordienko-Mytrofanova, I., Zuiiev, I., & Sauta, S. (2019b). Development of Ludic Competence Questionnaire (LCQ). *Psychological Journal*, 5(12), 280-301 [in Russian].

Gordienko-Mytrofanova, I., Kobzieva, I., & Borokh, K. (2020). Investigating the concept of “lightness” as reflected in the Russian-speaking Ukrainians’ linguistic consciousness. *East European Journal of Psycholinguistics*, 7(1), 48-65. <https://doi.org/10.29038/ejpl.2020.7.1.gor>

Kobzieva, Iu., Gordienko-Mytrofanova, I. V., & Sauta, S. (2020a). Psycholinguistic Features of Imagination as a Component of Ludic Competence. *EUREKA: Social and Humanities*, 2, 15-23.

Kobzieva, Iu., Gordienko-Mytrofanova, I.V., Udovenko, M., & Sauta, S. (2020b). Concept “humour” in the linguistic consciousness of the Russian-speaking population of Ukraine. *European Journal of Humour Research*, 8 (1), 29-44.

- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. New York: Elsevier.
- Peterson, Ch., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Pezeshkian, N. (2007). *Conflict resolution training*. Moscow: Institute of Positive Psychotherapy [in Russian].
- Proyer, R.T. (2012). Examining playfulness in adults: Testing its correlates with personality, positive psychological functioning, goal aspirations, and multi-methodically assessed ingenuity. *Psychological Test and Assessment Modeling*, 54(2), 103-127.
- Proyer, R. T. (2017). A new structural model for the study of adult playfulness: Assessment and exploration of an understudied individual differences variable. *Personality and Individual Differences*, 108, 113-122.
- Schaefer, C., & Greenberg, R. (1997). Measurement of playfulness: A neglected therapist variable. *International Journal of Play Therapy*, 6(2), 21-31.
- Shen, X. Sh., Chick, G., & Zinn, H. (2014). Validating the Adult Playfulness Trait Scale (APTS): An Examination of Personality, Behavior, Attitude, and Perception in the Nomological Network of Playfulness. *American Journal of Play*, 6(3), 345-369.
- Tsuji, H., Fujishima, Y., Tsuji, H., Natsuno, Y., Mukoyama, Y., Yamada, N., Morita, Y., & Hata, K. (1997). Five-factor model of personality: Concept, structure, and measurement of personality traits. *Japanese Psychological Review*, 40(2), 239-259.
- Yarnal, C., & Qian, X. (2011). Older-adult Playfulness: An innovative construct and measurement for healthy aging research. *American Journal of Play*, 4(1), 52-79.
- Yue, X.D., Leung, C.L., & Hiranandani, N.A. (2016). Adult Playfulness, Humor Styles, and Subjective Happiness. *Psychological Reports*, 119(3), 630-640.

### Iuliia Kobzieva

MA in Psychology, PhD student at the department of psychology, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Kharkiv (Ukraine)

## THE PSYCHOLOGICAL STRUCTURE OF HUMOUR AS A COMPONENT OF LUDIC COMPETENCE (THE SUMMATIVE ASSESSMENT)

### ABSTRACT

The article is devoted to the empirical study of humor as a component of game competence. A set of psycho-diagnostic methods which include the author's methodology for diagnosing game competence based on the mentioned humor development criteria including ludic compe-

tence, potentially beneficial humor styles, emotional intelligence, coping strategies, self-actualization, psychological well-being, actual abilities, has been designed.

The use of groups of indicators and a set of methods created on their basis to study the peculiarities of the development of humor revealed at the ascertaining stage of the study the factor structure of humor, which is represented by three factors: Communicative Perceptiveness". As multiple linear regression analysis showed, among humor development predictors being simultaneously its assessment criteria were "Self-Acceptance" and "Human as an Open System" as markers of psychological well-being and "Self-Enhancing Humor" as a marker of beneficial humor style. A correlation analysis of the links between humor as a component of ludic competence and its concrete indices made it possible to conclude that humor as a component of ludic competence represents a personality's capacity to shift the perception of life challenges through forming their integral perception of positive and negative aspects. Next, humor is a means of self-preservation, and psychological defense against unfavorable factors. This provides an individual with the ability to cope with stress, self-development under the condition of combining affiliative and self-supporting humor that underlies a "reliance on the best, the most healthy-in-oneself" strategy.

According to its psychological content, humor as a component of game competence is aimed at: 1) maintaining a humorous, easy, fun, ironic or self-ironic attitude to life events, to the environment, to himself in a variety of situations; 2) identify contradictions or inconsistencies in the behavior of other people, focusing on something positive, even in difficult, problematic life situations and circumstances - in order to cope with them, to overcome these circumstances; 3) use humor as a means of learning, especially yourself, development opportunities, as well as others.

**Key words:** ludic competence, playfulness, humor, beneficial humor styles, psychological well-being.

**Кобзева Юлия Андреевна**

*Магістр психології, аспірант кафедри психології Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди, г. Харків (Україна)*

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА ЮМОРА КАК КОМПОНЕНТА ИГРОВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ (ПО РЕЗУЛЬТАТАМ КОНСТАТИРУЮЩЕГО ЭКСПЕРИМЕНТА)

### АННОТАЦИЯ

Статья посвящена эмпирическому исследованию юмора как компонента игровой компетентности. По определенным критериям развития юмора (игровая компетентность, здоровые стили юмора, эмоциональный интеллект, копинг-стратегии, самоактуализация, психологическое благополучие, актуальные способности) и соответствующим группам их показателей создан комплекс психодиагностических методик, в составе которых есть авторская методика диагностики игровой компетентности.

Применение групп показателей и созданного на их основе комплекса методик изучения особенностей развития юмора позволило выявить на констатирующем этапе исследования факторную структуру юмора, которая представлена тремя факторами: «Психологическое благополучие», «Юмор как инструмент самопомощи» и «Креативная коммуникативная восприимчивость». Предикторами развития юмора, которые могут служить критериями оценки этого развития, по результатам множественного линейного регрессионного анализа, является «Самопринятие» и «Человек как открытая система» как показатели психологического благополучия, а также «Самоподдерживающий стиль юмора» как показатель здорового стиля юмора. Результаты корреляционного анализа взаимосвязей юмора как компонента игровой компетентности с отдельными его показателями позволяют утверждать, что юмор как компонент игровой компетентности представляет собой способность личности к изменению восприятия сложных жизненных событий и ситуаций, формируя их целостное восприятие (положительных и отрицательных сторон); к самосохранению, психологической защите от неблагоприятных факторов, представляя собой психологическую

«опору», которая позволяет личности сохранить стрессоустойчивость; к личностному развитию при сочетании аффилиативного и самоподдерживающего стилей юмора, которые позволяют личности выработать стратегию «опора на лучшее, самое здоровое» в себе.

По своему психологическому содержанию юмор как компонент игровой компетентности направлен на то, чтобы: 1) сохранять юмористическое, легкое, веселое, ироничное или самоироничное отношение к происходящему в жизни, к окружающим, к себе самому в самых разнообразных ситуациях; 2) выявлять противоречия или несоответствия в поведении других людей, сосредотачиваясь на чем-то положительном даже в тяжелых, проблемных жизненных ситуациях и обстоятельствах – для того, чтобы справиться с ними, преодолеть эти обстоятельства; 3) использовать юмор как средство познания, прежде всего себя, возможностей развития, а также окружающих людей.

**Ключевые слова:** игровая компетентность, игривость, юмор, здоровые стили юмора, психологическое благополучие.

Дата отримання статті: 01.02.2020

Дата рекомендації до друку: 19.02.2020

Дата оприлюднення: 26.02.2020