

ЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВАЯ СФЕРА ИНТЕРНЕТ-РОЛЕВИКОВ

Анализируются особенности ценностно-смысловой сферы Интернет-ролевиков. Автор рассматривает вхождение сети Интернет в повседневную жизнь, формирование нового видения мира через образы и символы, новой системы ценностей.

Ключевые слова: ценности, ценностно-смысловая сфера, ролевая игра, Интернет.

Постановка проблемы

Вступление. Ценностно-смысловая сфера личности является наиболее сложной психологической реальностью, так как базовый набор ценностей до конца не определен, а его генезис, динамика, стабильность или способность к трансформации познаны не в полной мере. В связи с этим очевидна сложность диагностики ценностно-смысловой направленности личности. Тем не менее решение этой проблемы в психологии является весьма актуальной (Э. Шпрангер, М. Рокич, А. Маслоу, К. Муздыбаев, В. Ядов и др.). Одна из тенденций, характеризующих в настоящее время развитие психологической науки, — возрастающий интерес к исследованию содержательных особенностей индивидуального сознания личности как интегрированного и многомерного отражения реальности в виртуальном мире, в частности — ролевой игре.

В обществе складывается новая морально-нравственная атмосфера, идет переоценка ценностей, их творческое переосмысление, и потому диагностика ценностно-смысловой сферы личности является важной задачей современной психологии.

Анализ последних исследований по проблеме ценностей и ценностных ориентаций занимает существенное место в философских (М. Вебер, П. Гайденко, Н. Лосский и др.) и социально-психологических (М. Каган, А. Леонтьев, В. Тугаринов, В. Ядов, М. Рокич, И. Кон, Г. Залесский и др.) трудах. Психологический аспект проблемы состоит в применении ценностного подхода к психологическим явлениям и процессам, позволяет высветить внутреннюю сторону взаимосвязи личности, общества и увидеть личностный аспект ориентации молодых людей на социально значимые ценности. Все исследователи сходятся во мнении, что ценности и смыслы играют важнейшую роль в регуляции поведения и деятельности человека. Наиболее природной деятельностью, в которой усваиваются нормы и ценности общества, а также продуцируются новые, является ролевая игра. Ролевая игра — это игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может выглядеть как угодно, но именно он определяет ход игры [10]. Усвоение, трансформация и продуцирование ценностей и смыслов проходит в игре активнее, чем в других видах деятельности.

Г. Залесский связывает личностные ценности и смыслы через понятие «убеждение». Убеждение, являясь интегрирующим элементом механизма регуляции активности человека, представляет, по его мнению, «осознанные цели, субъективно готовые к реализации путём их использования в социально-ориентировочной деятельности». По словам Г. Залесского, убеждениям присущи одновременно и побуждающая, и когнитивная функции. Убеждение, выступая в качестве эталона, оценивает конкурирующие мотивы с точки зрения их соответствия содержания той ценности, которую оно призвано реализовать, и выбирает практический способ её практической реализации. Г. Залесский полагает, что убеждение носит как бы двойной характер: принятые личностью социальные ценности «запускают» его, а будучи актуализиро-

ванным, уже само убеждение вносит личностный смысл, пристрастность в реализацию усвоенной общественной ценности, участвует в актах выбора мотива, цели, поступка. При этом чем выше в субъективной иерархии находится убеждение, соответствующее той или иной ценности, тем более глубокий смысл придаётся его реализации, а следовательно, и выделенному с его участием мотиву. Для разных возрастных групп становление идентичности характеризуется доминированием ценности будущего или прошлого, при этом происходит перетекание времени жизни из менее ценной его составляющей в более ценную. Направление этого субъективного перераспределения времени связано со степенью реализованности жизненных смыслов на разных этапах жизни и наличием перспективы в будущем [7].

Целью статьи стал анализ особенностей ценностно-смысловой сферы Интернет-ролевиков.

Изложение основного материала

Согласно концепции А. Леонтьева личностный смысл, т.е. пристрастное отношение субъекта к миру, выраженное в значениях, неразрывно связано с общей направленностью личности. В личностный смысл входят две системы связей: своим происхождением он обязан процессам, протекающим вне сознания субъекта, личностный смысл возникает в его реальной жизнедеятельности, отражая отношение целей и обстоятельств совершения действий к мотивам деятельности. Однако в структуре сознания личностный смысл вступает в новые связи с другими составляющими сознания и выражает себя в значениях и эмоциональных, чувственных переживаниях [5].

Центральным звеном теории личности А. Маслоу является самоактуализация — стремление человека к более полному выявлению и развитию своих личностных возможностей, которое является высшей ступенью в иерархии потребностей. По Маслоу, все самоактуализирующиеся люди стремятся к реализации «бытийных» ценностей. Для них эти ценности выступают как жизненно важные потребности [8]. Маслоу полагает, что есть определенные ценности, присущие каждому человеку. «Высшие ценности существуют в самой человеческой природе и могут быть там найдены» [11, 109]. Он выделяет две группы ценностей:

а) Б-ценности (ценности бытия) — высшие ценности, присущие самоактуализирующимся людям (истина, добро, красота, целостность, жизненность, уникальность, совершенство, необходимость, полнота, справедливость, порядок, простота, богатство, легкость без усилия, игра, самодостаточность);

б) Д-ценности (дефицитные ценности) — низшие ценности, поскольку они ориентированы на удовлетворение какой-то потребности, которая не утолена или фрустрирована. Маслоу не обращается эксплицитно к Д-ценностям.

Таким образом, ценности у Маслоу являются частью мотивационно-потребностной сферы, однако они рассматриваются без учета определяющей роли социальных и исторических факторов развития личности.

Ценностно-смысловые ориентации личности формируются и развиваются в процессе социализации. Психологическими механизмами формирования и развития ценностно-смысловых ориентаций выступают индивидуально-психологические особенности протекания психических процессов и, прежде всего, мышления, памяти, эмоций и воли, существующие в форме интериоризации, идентификации и интернализации социальных ценностей.

Развитие определенных личностных черт осуществляется за счет возникновения сильных эмоций, которые могут быть связаны с содержанием игровой роли, с качеством ее выполнения участниками игры, с реализацией общего сюжета. В игре человек учится не только быстро наблюдать, но и успешно действовать, критически думать и оценивать, что вокруг него происходит. Особенно благоприятной для этого

средой являются ролевые игры с правилами, в которых игроки учатся соревноваться, побеждать. Игроки учатся также контролировать свои желания, критически оценивать действительные обстоятельства игры, соблюдать ее правила, что очень важно для формирования собственных, автономных моральных взглядов. В игровых ситуациях происходят изменения, у игроков формируется личность, характер, развиваются общественные черты.

В последние годы широкое распространение получили многопользовательские ролевые онлайн-игры или MMORPG, в которых тысячи игроков взаимодействуют друг с другом через Интернет (в основном, в жанре фэнтези).

Во многих MMORPG игроки имеют возможность создавать внутренние объединения (гильдии, кланы), члены которых могут придерживаться определённой политики по отношению к другим игрокам и объединениям. В классическом варианте MMORPG делятся по трем стилям игры, но, в основном, сочетают в себе несколько:

- **PvE** — Игрок против Окружения (англ. Player versus Environment). Игра построена на отношениях «Игрок-Мир». Взаимодействуя с игровым окружением, игрок улучшает характеристики собственного персонажа и продвигается по сюжетной линии (если таковая существует).

- **PvP** — Игрок против Игрока (англ. Player versus Player). Игра строится на отношениях «Игрок-Игрок», где главенствующую роль играет фактор коммуникации, противостояния и обмена игровыми предметами между игроками.

- **PvE / PvP** — сочетает в себе качества двух вышеприведенных стилей. Является базовой схемой построения современных MMORPG.

- **RvR** — Царство против Царства (англ. Realm versus Realm). Организация игроков (необязательно клан) против другой группы (порой случайной) в борьбе за ресурсы игры или города противника.

- **PvPvE** — Игрок против Игрока, против Окружения (англ. Player versus Player versus Environment). Игра построена на отношениях «Игрок-Игрок» с вмешательством третьей неигровой стороны для поддержания баланса игровых сторон.

- **PvMP** — Игрок против Игрока играющего за Монстра (англ. Player versus Monster Player) [12].

Эту группу игр можно объединить под одним названием «Боёвки». Под «Боёвками» мы понимаем боевые действия игроков как индивидуальные, так и массовые. Игровые бои могут носить как характер поединков, так и характер открытых сражений. В любом случае это один из важнейших игровых пластов. В описании каждой игры, где предполагается боёвка, есть специальный раздел правил, который регламентирует все боевые действия. Итак, игра «Боёвка» — процесс, боевая роль, подразумевающая, прежде всего, игровое оружейное взаимодействие с практически обязательным соревновательным компонентом поведения игроков.

Кроме того, существуют игры, главной целью которых является моделирование. В «моделирующих» играх сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего персонажа. Особое внимание уделяется точности моделирования. Итак, «моделирующие» игры — процесс отражения реальности или фантастической реальности в игре. Подавляющее большинство игр моделирует те или иные аспекты реальности.

Эмпирическое исследование проводилось на базе 8–9 классов, Симферопольской общеобразовательной школы № 37. Выборка составляла 50 человек, которые разделились на две группы: игроки в «Боёвки» и игроки в «Моделирующие игры».

В ходе исследования использовались следующие методики: «Общая эмоциональная направленность личности» Б. Додонова; «ДУМЭОЛП» (диагностика уровня морально-этической ответственности личности); «Исследования базовых убеждений личности» Р. Янова-Бульмана; «Социоморальной рефлексии диагностика» Дж. Джиббса.

По результатам методики Б. Додонова, у игроков, предпочитающих «Боёвки», преобладают такие эмоции, как: практическая, пугническая и глорическая. Преобладание глорической эмоции говорит о том, что игроки имеют ярко выраженную потребность в славе, переживании успеха на глазах у других людей, в популярности. Прак-

сические эмоции отвечают за необходимость активно действовать, достигать поставленных целей, добиваться желаемых результатов. Пугнические эмоции связаны с потребностью рисковать, преодолевать опасности.

У игроков в «Моделирующие игры» преобладают такие эмоции, как: гедонистическая и акизитивная. Гедонистические эмоции связаны с удовлетворением потребности в телесном и душевном комфорте. Комфортные условия для этой группы игроков очень важны, а достижение комфорта является мощным мотивом деятельности. Акизитивные эмоции возникают при наличии потребности в накоплении (коллекционирование) вещей, которые выходят за рамки практической потребности в них. У данной группы потребность в коллекционировании хорошо выражена. Результаты методики ДУМЭОЛП позволили выделить два уровня морально-этической ответственности: средний и высокий. Больше количество игроков в «Боевки» находятся на среднем уровне (78%), играющие же в «Моделирующие игры» находятся на высоком уровне (87%).

Для выявления базовых убеждений Интернет-игроков использовали методику Р. Янова-Бульмана, которая содержит три шкалы: общее отношение к благосклонности окружающего мира; общее отношение к осмысленности мира, т.е. контролируемости и справедливости событий; убеждение относительно собственной ценности, способности управления событиями и везения.

Анализ результатов по первой шкале показал, что как игроки в «Моделирующие игры», так и в «Боевки» верят в то, что в мире больше добра, чем зла. Анализ результатов убеждений в осмысленности мира у игроков в «Моделирующие игры» показал, что мир для них в целом справедлив, события подчиняются определенным законам и контролируемы и если принимать меры предосторожности, то собственными поступками они могут предотвращать несчастья и неприятности.

Играющие в «Боевки» убеждены в том, что течение их жизни во многом определяется случаем и случайностью. Анализ результатов убеждений в собственной ценности у игроков в «Моделирующие игры» показал, что большинство важных событий в их жизни было результатом их собственных действий, что они могут ими управлять, и, следовательно, чувствуют свою собственную ответственность за эти события и за то, как складывается их жизнь в целом. Прослеживается внутренний контроль над процессом — настоящее «планируется мною», «идет от меня», «зависит лично от меня», «зависит от моих усилий и способностей». Играющие же в «Боевки» убеждены в ценности собственного «Я», но все же полагаются на удачу и везение.

Для исследования морально-нравственного уровня развития применялась методика «Социоморальной рефлексии диагностика» Дж. Джиббса. Методика в целом построена на теории Л. Колберга, который выделял шесть стадий в развитии моральных суждений по терминам трех уровней развития: преконвенциональный, конвенциональный и постконвенциональный. В ходе обработки данных выявлено две стадии социоморального развития: стадия 2 — преконвенциональное развитие (предшествующее пониманию и принятию социальных конвенций) и Стадия 3 — конвенциональное развитие (согласающиеся и поддерживающие правила и ожидания конвенций общества или авторитета только потому, что это правила и ожидания или конвенции, общества).

Стадия 2 относительно поверхностна, игроки путают мораль с прагматическими вопросами. Социоморальные обоснования на этой стадии отражают мораль, которая исходит не из явных проявлений типа физической силы, а из перспектив, выводимых из отношений с другими. Кто-то делает одолжение другу, поскольку тот может вернуть услугу. Таким образом, мораль стадии 2 все еще остается внешней и поверхностной. На этой стадии большее количество игроков, играющих в «Боевки». Продолжающаяся когнитивная децентрация посредством возможности социального принятия ролей приводит к более зрелому уровню социоморальной рефлексии. Зрелый моральный мыслитель «проникает» сквозь внешние или поверхностные соображения, чтобы делать выводы на основе межличностных отношений (стадия 3). Мыслитель на стадии 3 переходит прагматику инструментальных предпочтений и об-

менов, чтобы построить внутренние взаимности или межличностные ожидания просоциальных чувств, заботы и поведения. На этой стадии преобладающее количество игроков в «Моделирующие игры».

Таким образом, ценности у игроков различны в зависимости от выбора игры. Мы видим, что предпочитающие «Боевки» активны, эмоциональны, они полагаются на удачу, в то время как играющие в «Моделирующие игры» более размерены и осторожны в приятии решений, однако уверены в себе и полагаются лишь на себя.

Осознание ценностей порождает ценностные представления, а на основе ценностных представлений создаются ценностные ориентации, которые, в свою очередь, и представляют собой осознаваемую часть системы личностных смыслов. Суть самоидентификации заключается в понимании себя как целостности в процессе определения границ собственной культурной идентичности. Чаще всего этот процесс носит характер полного или частичного отождествления себя с той или иной культурой или, наоборот, в случае возникновения субкультур (идентификация от обратного) осуществляется не по признаку общности, а отторжения от сложившихся культурных норм. Все это может отыгрываться в ролевых играх. Благодаря игре личность играющего совершенствуется. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: игрок, принимая роль какого-либо персонажа, героя, учитывает особенности его поведения, его позицию. Игроку необходимо согласовывать свои действия с действиями персонажа-партнера по игре. Это помогает ориентироваться во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки. Сформированность ролевой игры у игроков позволяет воссоздать в активной, наглядно-действенной форме неизмеримо более широкую сферу действительности, далеко выходящую за пределы личной практики. Проникновение компьютера во все сферы жизни человека является приметой нашего времени. С момента вхождения сети Интернет в повседневную жизнь человека стала возможной виртуализация жизни человечества, формирование нового видения мира через образы и символы, новой системы ценностей. Виртуальное пространство, не тождественное среде обитания человека, обрело свою физическую оболочку и способность проникновения в самые отдаленные точки земного шара.

Интернет — это непрерывно уточняемая модель совокупного духовного и материализованного информационного потенциала общества, и в этом своем качестве она представляет собой мощный информационный базис для самых разнообразных видов и направлений человеческой деятельности.

Выводы

1. Ценностно-смысловые ориентации — сложный социально-психологический феномен, характеризующий направленность и содержание активности личности, определяющий общий подход человека к миру, к себе, придающий смысл и направление личностным позициям, поведению, поступкам.

2. Ролевая игра — вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету.

3. Анализ показателей базовых убеждений двух групп игроков показал, что играющие в «Боевки» убеждены в том, что течение их жизни во многом определяется случаем и случайностью, убеждены в ценности собственного «Я», но все же полагаются на удачу и везение. Играющие в «Моделирующие игры» полагают, что события подчиняются определенным законам и контролируемы, они полагаются не на удачу, а на себя.

4. Подавляющее количество лиц среди играющих в «Боевки» имеют второй уровень развития морали, т.е. характеризуются преконвенциональным, играющие же в «Моделирующие игры» имеют третий, т.е. сформированный конвенционный уровень морали.

5. У игроков в «Боёвки» преобладают такие эмоции, как практическая, пугническая и глорическая. У игроков в «Моделирующие игры» преобладают гедонистическая и акизитивная эмоции.

6. Жизнь в ролевой сфере способствует широте эмоциональных переживаний человека, что влияет на развитие и расширение моральных представлений и рефлексии окружающей среды, которая, в свою очередь, находит отображение в реальном мире. Благодаря прохождению комплекса социально-психологических инициаций в игровой деятельности, реальная социальная ситуация трансформирует в отроческом сознании в совершенно новые ценностные ориентации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абраменкова В.В. Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре / В.В.Абраменкова. — Воронеж, 2000. — 524с.
2. Агафонов А.Б. Человек как смысловая модель мира. Прологомены к психологической теории смысла / А.Б. Агафонов. — Самара: Изд. дом «Бахрах-М», 2000. — 336 с.
3. Белавина И. Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр / И. Г. Белавина // Вопросы психологии. — 1993. — №3. — 62с.
4. Братусь Б. С. Леонтьевские основания смысловых концепций личности / Б. С. Братусь // Вопросы психологии. — 2004. — №4. — С. 102–113.
5. Будинайте Г. П. Личностные ценности и личностные предпочтения субъекта / П.Т. Будинайте, Т.В. Корнилова // Вопросы психологии. — 1993. — №5. — 99 с.
6. Гудачек Я. Ценностная ориентация личности / Я. Гудачек // Психология личности в социалистическом обществе: активность и развитие личности. — М., 1989. — С. 102–109.
7. Залесский Г.Е. Психодиагностика убеждений и ориентаций личности: учеб. пособие / Г.Е. Залесский. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1996. — С. 37–42.
8. Моральные ценности и личность / под ред. А.И. Титаренко, Б.О. Николаичева. — М., 1994. — 176 с.
9. Москвичев В. Возможности развития ролевой игры / В. Москвичев. — [электронный режим]. — Режим доступа : <http://www.rpg.ru/rpg/24314>. — 2008.
10. Немирова А. Ролевые игры: параллельная реальность и социальная адаптация / А. Немирова // Крылатый вестник. — 2001. — №3. — С. 21–22.
11. Формирование личности старшеклассника / под ред. И.В. Дубровиной. — М., 1989. — 168с.
12. Чудновский, В.Э. Проблема становления смысложизненных ориентаций личности / В.Э. Чудновский // Психологический журнал. — 2004. Т.25. — № 6.

Кашка Е. А.

ЦІННІСНО-СМИСЛОВА СФЕРА ІНТЕРНЕТ-РОЛЬОВІКІВ

Аналізуються особливості ціннісно-сислової сфери Інтернет-рольовиків. Автор розглядає входження мережі Інтернет в повсякденне життя, формування нового бачення світу через образи і символи, нової системи цінностей.

Ключові слова: цінності, ціннісно-сислова сфера, рольова гра, Інтернет.

Kashka E. A.

VALUE AND MEANING OF E-ROLEVIK

The paper analyzes the characteristics of value-sense sphere rolevikov Internet. The author considers the occurrence of the Internet in everyday life, a new vision of the world through images and symbols, a new system of values.

Key words: value, value-sense sphere, role play, the Internet.