

dence in the validity of the idea, the truth of that learned man, is a support to him in difficult moments of the struggle for the implementation of the belief, to which he came through active cognitive activity.

Intelligent feelings and knowledge processes are organically linked and mutually dependent on each other. Arising due to mental activity, intellectual sense impose certain mark on intellectual processes themselves.

*Key words:* emotions, intellectual sense, younger pupils, experiences.

**УДК 159.92**

**Чайка Г.В.**

## **ОСОБЛИВОСТІ ЦІННІСНИХ ОРІЄНТАЦІЙ ГРАВЦІВ, ЯКІ НАДАЮТЬ ПЕРЕВАГУ РІЗНИМ ТИПАМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

**Чайка Г.В. Особливості ціннісних орієнтацій гравців, які надають перевагу різним типам комп'ютерних ігор.** В статті розглядаються особливості системи ціннісних орієнтацій сучасної молоді під впливом нових інформаційних технологій. Проведено психологічний аналіз феномену системи ціннісних орієнтацій особистості у єдності її основних характеристик. Описане експериментальне дослідження, в якому порівнювалися системи ціннісних орієнтацій геймерів в залежності від того, які жанри комп'ютерних ігор вони переважно обирають.

*Ключові слова:* система ціннісних орієнтацій, віртуальна реальність, геймери

**Чайка Г.В. Особенности ценностных ориентаций игроков, которые отдают предпочтение разным типам компьютерных игр.** В статье рассматриваются особенности системы ценностных ориентаций современной молодежи под влиянием новых информационных технологий. Проведен психологический анализ феномена системы ценностных ориентаций личности в единстве ее основных характеристик. Описанно експериментальное исследование, в котором сравнивались системы ценностных ориентаций геймеров в зависимости от того, какие жанры компьютерных игр они преимущественно выбирают.

*Ключевые слова:* система ценностных ориентаций, виртуальная реальность, геймеры

Кінець ХХ - початок ХХІ сторіч характеризується все більш широким використанням комп'ютерів й інформаційних технологій у самих різних сферах життєдіяльності людини. Комп'ютери дають можливість значно підвищити ефективність праці у різних видах діяльності та відкривають для людини нові обрії пізнання й відпочинку. Життя сучасної людини найтіснішим чином переплетено з різними технічними пристроями та приладами, що входять в нашу дійсність все більш глибоко, вони супроводжують людину практично в усіх сферах життєдіяльності.

Основною рисою інформаційного суспільства виступає віртуалізація життєдіяльності. Як показали дослідження вітчизняних та зарубіжних авторів, альтернативний світ привабливий для багатьох саме своєю «віртуальністю». Він дає людині можливості воювати, займатися екстремальними видами спорту, набувати нові навички, і все це без найменших наслідків для фізичного здоров'я. На думку культуролога Ю. Аленькової [1], віртуальний простір - це новий тип культурного простору, створений сучасною цивілізацією, а віртуальна реальність – це часткове, недовтілене існування.

Інформаційне суспільство і розвиток нових комп'ютерних технологій сприяли формуванню цілої низки нових субкультурних явищ. Одним з таких явищ стала субкультура геймерів, основою для якої слугував новий, альтернативний реальному світу, створений людиною за допомогою сучасних технологій - «віртуальна реальність». Віртуальна реальність передбачає свободу людини у творенні ілюзорності, гнучкість, динамічність, вона зорієнтована на створення необхідного в даний момент життєвого світу переживань. Вона допомагає людині реалізувати те, чого не можна здійснити в реальності, повернутись у минуле, змінити його (адже віртуальна реальність інверсійна, має розірвану темпоральність). Досвід такого проживання неминуче впливає на життя людини поза межами віртуального світу. [9]

Психологічні особливості геймерів вивчалися і вивчаються як професійними психологами, так і педагогами, журналістами, самими геймерами та їхніми батьками. Відповідно цій темі присвячено багато робіт як наукового, так і публіцистичного плану. В даній статті автор не ставить за мету проаналізувати всі ці статті, або всі психологічні особливості, це неможливо. Зупинимось лише на науковому дослідженні системи ціннісних орієнтацій гравців у комп'ютерні ігри.

Психологічний аналіз феномену ціннісних орієнтацій особистості виявляє їх багатосторонню сутність насамперед у єдності наступних основних характеристик [3].

1. Суб'єктивність ціннісних орієнтацій. Ціннісні орієнтації - це суб'єктивна (психологічна) характеристика. Ціннісні орієнтації являють собою результат відображення, осмислення, переживання й оцінки особистістю предметів і явищ навколишньої дійсності.

2. Структурність ціннісних орієнтацій особистості. Як зазначає Б.Ф. Ломов, «в процесі життя в суспільстві у кожного індивіда формується складна - багатовимірна, багаторівнева і динамічна - система суб'єктивно-особистісних відносин» [8, с. 328]. Будучи багатовимірною і багатоплановою, сфера ціннісного у свідомості особистості включає різні за походженням компоненти.

Ціннісні орієнтації мають певну структуру. Первинним компонентом цієї структури є когнітивний, що являє собою знання про значущість тієї чи іншої цінності, когнітивне, пізнавальне визначення її переважань. Він тісно пов'язаний з другим структурним елементом - оцінювання, що виявляється у вибіркового оцінюванні ціннісних альтернатив. Але ні когнітивний, ні оцінювальні компоненти ціннісної орієнтації самі по собі, без їх реалізації в практичних діях ще не ведуть до реалізації ціннісних орієнтацій в життєдіяльності особистості або групи. Третій компонент - поведінковий, діяльнісний, в процесі якого відношення до певного об'єкта як цінності може приносити або не приносити задоволення особі, яка діє.

3. Ієрархічність ціннісних орієнтацій особистості. Система ціннісних орієнтацій має складну, ієрархічну структуру. Ціннісні орієнтації пов'язані один з одним ієрархічно, між ними існують відносини порівняльної значущості, оскі-

льки різні типи цінностей розташовані в певному порядку по відношенню одна до одної.

4. Вибірковість цінностей для особистості. Сукупність об'єктів або сторін дійсності, до яких особистість відноситься, Б.Ф. Ломов позначає терміном «широта (багатство чи вузькість) суб'єктивних відносин». Б.Ф. Ломов пише: «Зауважимо, що далеко не всі відносини, в які включена особистість об'єктивно, набувають суб'єктивного забарвлення» [8, с. 332-333]. Як вважає М. Рокич, загальна кількість значущих і мотивуючих цінностей у людини невелика. У дорослої людини зазвичай бувають десятки або сотні тисяч переконань, тисячі установок, але тільки кілька десятків цінностей [10]. В.М. Куніцина відзначає, що одночасно в свідомості людини існує не більше 12 цінностей, якими вона може керуватися.

5. Цілісність системи ціннісних орієнтацій особистості. Важливою властивістю є внутрішня зв'язаність усієї системи ціннісних орієнтацій особистості. Ціннісні орієнтації є цілісною системою відносин особистості.

6. Динамічність (мінливість) / стійкість (відносна стабільність) ціннісних орієнтацій особистості. З одного боку, будучи досить динамічним утворенням, ціннісні орієнтації мають тенденцію змінюватися протягом життя людини. Вікові, індивідуально-типові зміни, накопичення життєвого досвіду, зміна соціального середовища детермінують динаміку ціннісних орієнтацій особистості. Відносна стійкість ієрархії мотивів особистості обумовлює і відносну стійкість ціннісних орієнтацій. Однак під впливом зміни провідних мотивів при зміні соціальних умов життя людини, наприклад, зміні соціального статусу, зміні професії тощо, ціннісні орієнтації зазнають істотних змін. Ці зміни зачіпають не стільки сукупність самих цінностей, скільки їх структуру - взаємне ієрархічне співвідношення їх значимості: одні цінності набувають більш високий ранг, інші знижуються у своїй значимості. Протягом життєвого шляху людина неодноразово переосмислює і переглядає цінності, що є закономірним результатом зміни умов життя, потреб особистості, перебудови її взаємин із навколишнім світом, із людьми.

З іншого боку, ієрархія ціннісних орієнтацій особистості є досить стійкою. Ця характеристика ціннісних орієнтацій оцінюється за їх стійкістю в часі, по їх прояву в усіх основних сферах життєдіяльності особистості, по стабільності їх впливу на поведінку в складних умовах життєдіяльності.

Формування особистісних цінностей в індивідуальному розвитку – не автоматичний процес, він ускладнений чисельністю групових приналежностей людей у сучасному урбанізованому суспільстві та існуванням досить часто протиріч ціннісних систем і рольових очікувань різних соціальних груп, до яких належить індивід. Вибір соціальних цінностей дуже широкий, проте лише деякі з них стануть чимось більшим, ніж зовнішні вимоги, входять до мотиваційної структури особистості, стають особистісними цінностями [6].

На змінюваність у сталій системі ціннісних орієнтацій впливають, крім іншого, і зміни у соціокультурному оточенні. В останні десятиліття вплив соціокультурного середовища на формування системи цінностей індивіда все біль-

шою мірою опосередковується засобами масової інформації. У роботах А. Маслоу, Г. Оллпорта, П. Массена і співавторів, Ю. А. Шерковіна, А. В. Шарікова і Е. А. Баранової розглядаються питання, пов'язані зі впливом на формування системи цінностей особистості насамперед електронних ЗМІ - телебачення, радіо, а також системи Інтернет. Особлива увага при цьому приділяється проблемі пасивного і некритичного прийняття особистістю цінностей так званої «масової культури».

Таким чином, система ціннісних орієнтацій являє собою відкриту, динамічну, ієрархічно побудовану систему. Саме такі системи вивчаються синергетичною парадигмою. У такому підході важливого значення набувають на перший погляд, незначні впливи, проте такі, що на момент невизначеності, кризи, хаотичних станів, на роздоріжжі можуть стати визначальними для подальшого перетворення системи, перебудови старої системи на нову. Тому нам здається важливо розглянути нові чинники впливу суспільства на особистість в цілому, на її психологічні підсистеми, у тому числі на систему ціннісних орієнтацій.

Сучасними дослідниками вже певною мірою розглядалися системи ціннісних орієнтацій комп'ютерних гравців. Проте дослідження проводилися радше із соціологічної точки зору, вони мають досить багато протиріч, ще не привели до остаточного вирішення питання, потребують подальшого вивчення. Так, у роботі Болескіної Е.Л [2]. вивчалися соціально-психологічні характеристики гравців Росії. Було показано, що цінності постмодернізму, головними з яких є гроші і переважання ринково-споживчих відносин в культурі, не витісняють традиційні цінності [5]. Незважаючи на безперечний зовнішній ескапізм форми комп'ютерних ігор, соціально-психологічні переважання і схильності захоплених ними людей незначно виділяють їх в соціумі серед інших. Так, прагнення до активної громадянської позиції серед граючих не менше, а серед активних гравців навіть більше, ніж у не граючих. Отже, твердження про, принаймні, усвідомлення й бажаність соціальної маргінальності носіїв ігрової комп'ютерної культури, на погляд автора, неправомірні. Прихильність респондентів технократичним орієнтаціям (ще одна з ознак суспільства постмодернізму) не сильніша за прихильність до традиційних цінностей, але прагнення "бути серед тих, хто першим користується передовими технологіями" більш властиве гравцям. Потенційна здатність до швидкого сприйняття змін і нових ідей (у широкому сенсі слова) найбільш виражена у активних гравців і найменш - у не гравців.

Дані опитування спростовують і думку про такий "шкідливий" наслідок спілкування з комп'ютерною реальністю, як поширення насильства в суспільстві. Більшість респондентів прагне до духовного багатства у своєму житті, що суперечить уявленню про комп'ютерному масову культуру як про кризове явище. Стійкість принципів і переконань, прагнення до духовного розвитку як характерних рис соціальної поведінки даної групи наближають представників даної субкультури швидше до ціннісно-раціонального типу, ніж до цілераціонального, з яким зазвичай пов'язуються в нашій свідомості процеси модернізації суспільства [4].

Дещо інші результати отримані у роботі Степанцевої О.О. [11]. За результатами її дослідження, одним із основних моментів, які розкривають картину світу геймерів є їхня активна громадянська позиція і готовність до змін. На думку автора це спростовує твердження, що геймери «живуть» у своєму віртуальному світі, а проблеми реальності їх не стосуються. Більше того, автор вважає, що сам характер ігор – постійне долавання перешкод, «прокачування» та інші, все це робить геймера більш цілеспрямованим і життєстійким. Він вирішує проблеми реального життя з не меншим завзяттям, з яким долає черговий етап гри.

Більшість геймерів – реформатори, вони здатні до швидкого сприйняття нових ідей і змін, ця здатність найбільш виражена у активних гравців. Швидке сприйняття новизни, багато в чому, пояснюється самою індустрією комп'ютерних технологій, яка привчає до швидкої зміни подій, розвитку техніки. Усе це змушує постійно освоювати новий досвід, нові знання і технології, що невіддільне від прагнення до всього нового, відкритості нових знань, відкритості свого внутрішнього світу.

Навпаки, у роботі автора [12] показано, що досліджувані, котрі зловживають комп'ютерним іграми, ставляться до життя дещо «розслаблено». Вони бажають проводити життя за приємними справами у приємному оточенні, не брати на себе обов'язків, а просто розважатися. З іншого боку, досліджувані, що спокійно ставляться до комп'ютерних ігор, більш цілеспрямовані. Вони цінують гарну освіту, сліdkують за здоров'ям, більше спрямовані на інтелектуальний і індивідуальний розвиток і самоствердження загалом.

Як показують наведені приклади, різні дослідження не створюють єдиної картини системи ціннісних орієнтацій геймерів і навіть не дуже узгоджуються із поширеним у популярній літературі образом гравця як похмурої особи, що не цікавиться нічим, окрім комп'ютерних ігор. Тому автор вважає за доцільне провести власне дослідження системи ціннісних орієнтацій геймерів і зосередитися в цій статті на особливостях геймерів, які зазвичай полюбляють якийсь один певний вид комп'ютерних ігор. Саме це стало **метою роботи**.

Для дослідження системи ціннісних орієнтацій автором за основу була взята методика Рокіча. Крім суто цієї методики, досліджувані мали відповісти на наступні додаткові запитання:

Відмітьте, який жанр комп'ютерних ігор ви полюбляєте найбільше:

- action, shooters, ігри з активними діями та агресивною, військовою складовою;
- перегони, симулятори, ігри з активними діями, проте без агресивної складової;
- різномітні логічні ігри, стратегії, квести;
- рольові ігри, ігри з фентезійним сюжетом;
- взагалі не люблю комп'ютерні ігри.

Додам кілька слів про те, як будуть обраховуватися результати анкетування. За пропонуванням опитувальником Рокіча можна лише проранжувати відповіді у середньому по вибірці для двох наборів цінностей.

Як відзначає Д. О. Леонт'єв, індивідуальна ієрархія ціннісних орієнтації, як правило, являє собою послідовність «блоків», які досить добре розмежовуються. Тому можна окремо взяти 5 домінуючих і 5 найнижче проранжованих цінностей окремо за списком термінальних й інструментальних цінностей, та визначити, до яких систем цінностей можна їх віднести.

Д. О. Леонт'єв також наводить інший спосіб групування цінностей, більш детальний, об'єднання в блоки відбувається за різними основами, таким чином створюються своєрідні полярні ціннісні системи [7]. Зокрема, серед термінальних цінностей протиставляються:

1. Конкретні життєві цінності (здоров'я, робота, друзі, сімейне життя) - абстрактні цінності (пізнання, розвиток, свобода, творчість).

2. Цінності професійної самореалізації (цікава робота, продуктивне життя, творчість, активне діяльне життя) - цінності особистого життя (здоров'я, любов, наявність друзів, розваги, сімейне життя).

3. Індивідуальні цінності (здоров'я, творчість, свобода, активне діяльне життя, розваги, впевненість в собі, матеріально забезпечене життя) - цінності міжособистісних взаємин (наявність друзів, щасливе сімейне життя, щастя інших).

4. Активні цінності (свобода, активне діяльне життя, продуктивне життя, цікава робота) - пасивні цінності (краса природи і мистецтва, впевненість в собі, пізнання, життєва мудрість).

Серед інструментальних цінностей Д. О. Леонт'єв виділяє такі набори:

1. Етичні цінності (чесність, непримиренність до недоліків) – цінності міжособистісного спілкування (вихованість, життєрадісність, чуйність) – цінності професійної самореалізації (відповідальність, ефективність у справах, тверда воля, старанність).

2. Індивідуалістичні цінності (високі запити, незалежність, тверда воля) - конформістські цінності (старанність, самоконтроль, відповідальність) - альтруїстичні цінності (толерантність, чуйність, широта поглядів).

3. Цінності самоствердження (високі запити, незалежність, непримиренність, сміливість, тверда воля) - цінності прийняття інших (терпимість, чуйність, широта поглядів).

4. Інтелектуальні цінності (освіченість, раціоналізм, самоконтроль) - цінності безпосередньо-емоційного світовідчуття (життєрадісність, чесність, чуйність).

У дослідженні взяли участь 203 опитуваних, з них 170 – учні старших класів коледжу (15-16 років), решта – студенти перших курсів університету ДУІКТ (17-18 років). Дівчат було 56, хлопців – 147. Всі досліджувані належать до юнацького віку, який характеризується відкритістю до всього нового, зокрема, до нових технічних досягнень. Також цей вік характеризується підвищеною емоційністю, здатністю «з головою» захоплюватися тими чи іншими цікавими для молодого людини речами, що може, з одного боку, визначити весь подальший життєвий, професійний або сімейний шлях індивіда, а з іншого боку, –

сприяє розвитку не зовсім бажаних захоплень, надмірного рівня захоплення або залежностей.

Статистична обробка даних проводилася наступним чином. Усі досліджувані були розділені на п'ять груп залежно від того, які комп'ютерні ігри вони переважно обирають:

- ігри з активними діями і агресивною, військовою складовою (екшн, шутери тощо) (група 1);
- ігри з активними діями, але без агресивної складової (перегони, симулятори) (група 2);
- різноманітні логічні ігри, стратегії, квести, тобто ігри, що потребують інтелектуального навантаження (група 3);
- рольові ігри, ігри і фантазійним сюжетом (група 4);
- ті, хто взагалі не грають у комп'ютерні ігри (група 5).

Статистичний аналіз показав, що між групами існують певні відмінності, проте вони виражені не чітко і не за всіма показниками. З цих результатів можна зробити висновки, що комп'ютерні ігри впливають певним чином на гравців, проте такий вплив не є вирішальним у формуванні ціннісної сфери особистості. Він швидше додає тонких значень, відтінків у створеній іншими впливами системі.

Спробуємо проаналізувати відповідні результати не статистично, а описово. Оберемо для кожної групи досліджуваних ті термінальні цінності, що стоять на перших п'яти позиціях у ранжуванні термінальних цінностей (тобто найважливіші цінності), та ті, що стоять на останніх позиціях (найменш важливі).

Група 1. Найважливіші цінності: здоров'я, сім'я, вірні друзі, любов, матеріальне благополуччя. Найменш важливі цінності: творчість, краса, щастя інших, суспільне визнання, продуктивне життя.

Група 2. Найважливіші цінності: здоров'я, любов, сім'я, вірні друзі, активне життя. Найменш важливі цінності: щастя інших, творчість, розваги, краса, продуктивне життя, пізнання.

Група 3. Найважливіші цінності: здоров'я, сім'я, вірні друзі, активне життя, свобода. Найменш важливі цінності: щастя інших, творчість, краса, суспільне визнання, продуктивне життя.

Група 4. Найважливіші цінності: здоров'я, вірні друзі, сім'я, любов, життєва мудрість. Найменш важливі цінності: краса, суспільне визнання, творчість, щастя інших, розваги.

Група 5. Найважливіші цінності: здоров'я, любов, вірні друзі, сім'я, свобода. Найменш важливі цінності: творчість, щастя інших, краса, розваги, суспільне визнання.

Найважливіші цінності та найменш важливі цінності у різних групах подібні. Можна сказати, що вирішальним тут є вплив таких чинників, як приналежність до однієї вікової категорії (молодь), приналежність до однієї соціальної групи (студенти). Проте існують і відмінності. Так для досліджуваних першої групи важливішим є матеріальне благополуччя і, певною

мірою, розваги. Для представників другої групи зовсім не важливе пізнання, що дуже прикро, адже йдеться про студентство. Студенти з третьої групи поважають свободу та активне життя, а четвертої – життєву мудрість. Досліджувані з останньої групи цінують свободу і, певною мірою, суспільне визнання.

Тепер спробуємо проаналізувати систему термінальних ціннісних орієнтацій дещо іншим способом. Для кожної групи оберемо ті термінальні цінності, ранг яких вище ніж в цілому по вибірці, і ті цінності, ранг яких нижче ніж в цілому по вибірці.

Група 1. Вище, ніж в цілому по вибірці: цікава робота, розваги, сім'я, благополуччя інших. Нижче, ніж в цілому по вибірці: активне життя, життєва мудрість, здоров'я, любов, вірні друзі, свобода, творчість.

Група 2. Вище, ніж в цілому по вибірці: активне життя, здоров'я, цікава робота, любов, суспільне визнання, самоповага. Нижче, ніж в цілому по вибірці: пізнання, продуктивне життя, саморозвиток, розваги, сім'я, благополуччя інших.

Група 3. Вище, ніж в цілому по вибірці: життєва мудрість, розваги, свобода, сім'я, творчість. Нижче, ніж в цілому по вибірці: здоров'я, цікава робота, любов, суспільне визнання, продуктивне життя.

Група 4. Вище, ніж в цілому по вибірці: життєва мудрість, цікава робота, вірні друзі, пізнання, продуктивне життя, саморозвиток, благополуччя інших, творчість. Нижче, ніж в цілому по вибірці: активне життя, здоров'я, любов, суспільне визнання, сім'я, самоповага.

Група 5. Вище, ніж в цілому по вибірці: здоров'я, краса, любов, суспільне визнання, продуктивне життя. Нижче, ніж в цілому по вибірці: активне життя, життєва мудрість, цікава робота, матеріальне благополуччя, розваги, свобода.

На перший погляд, результати відповідей досить різновекторні. Спробуємо згрупувати їх в більш великі категорії. За основу візьмемо категоризацію, запропоновану Д. Леонтєвим (див. вище). Тоді розподіл по категоріям приводить до наступних висновків. Досліджувані першої групи більш цінують конкретні цінності ніж абстрактних. Молодь другої групи – професійні цінності проти особистісних, а індивідуальні цінності цінують вище міжособистісних. Для студентів третьої та четвертої груп важливішими є абстрактні цінності проти конкретних, для студентів третьої групи додатково важливішими є особистісні цінності проти професійних. У студентів п'ятої групи переважають міжособистісні цінності проти індивідуальних.

Як і у випадку порівняння термінальних цінностей, ранжування інструментальних у різних групах досліджуваних трохи відрізняється, проте саме трохи, не по всім показникам, більшою мірою на рівні тенденцій. Тому, як і у попередньому випадку, проаналізуємо результати не статистично, а описово. Оберемо для кожної групи досліджуваних ті інструментальні цінності, що стоять на перших п'яти позиціях у ранжуванні (тобто найважливіші цінності), та ті, що стоять на останніх позиціях (найменш важливі).



Група 1. Найважливіші цінності: вихованість, життєрадісність, акуратність, чесність, незалежність. Найменш важливі цінності: раціональність, непримиримість до недоліків, високі вимоги, широта поглядів, тверда воля.

Група 2. Найважливіші цінності: вихованість, акуратність, життєрадісність, гарна освіта, чесність. Найменш важливі цінності: непримиримість до недоліків, високі вимоги, широта поглядів, раціональність, дисципліна.

Група 3. Найважливіші цінності: вихованість, акуратність, життєрадісність, гарна освіта, відповідальність. Найменш важливі цінності: високі вимоги, непримиримість до недоліків, раціональність, широта поглядів, чуйність.

Група 4. Найважливіші цінності: чесність, вихованість, життєрадісність, акуратність, тверда воля. Найменш важливі цінності: непримиримість до недоліків, високі вимоги, чуйність, сміливість, дисципліна.

Група 5. Найважливіші цінності: вихованість, освіта, акуратність, відповідальність, життєрадісність, незалежність. Найменш важливі цінності: непримиримість до недоліків, високі вимоги, ефективність у справах, толерантність, широта поглядів.

Як і у попередньому випадку, результати ранжування досить подібні, проте існують і відмінності. Так представники першої групи більше за інших цінують незалежність і зовсім не цінують тверду волю. Студенти зі другої групи вище оцінили гарну освіту, третьої групи більше цінують відповідальність та гарну освіту, і менше – чуйність. Досліджувані з четвертої групи, на відміну від першої, поставили вищий ранг твердій волі, і на відміну від інших груп, поставили низький ранг сміливості. Представники п'ятої групи більше цінують відповідальність і незалежність і менше ефективність і толерантність.

Тепер розглянемо по групах, які інструментальні цінності проранговано вище, ніж в середньому по вибірці, які – нижче, ніж в середньому.

Група 1. Вище, ніж в цілому по вибірці: вихованість, високі вимоги, життєрадісність, дисципліна, непримиримість до недоліків, чуйність. Нижче, ніж в цілому по вибірці: гарна освіта, відповідальність, раціональність, самоконтроль, тверда воля, толерантність.

Група 2. Вище, ніж в цілому по вибірці: акуратність, раціональність, тверда воля, чесність, ефективність. Нижче, ніж в цілому по вибірці: життєрадісність, сміливість, толерантність, широта поглядів.

Група 3. Вище, ніж в цілому по вибірці: гарна освіта, відповідальність, самоконтроль, сміливість, толерантність. Нижче, ніж в цілому по вибірці: високі вимоги, непримиримість до недоліків, раціоналізм, чесність, чуйність.

Група 4. Вище, ніж в цілому по вибірці: високі вимоги раціональність, тверда воля, толерантність, широта поглядів, чесність, ефективність. Нижче, ніж в цілому по вибірці: акуратність, вихованість, дисципліна, незалежність, непримиримість до недоліків, гарна освіта, відповідальність, сміливість, чуйність.

Група 2. Вище, ніж в цілому по вибірці: незалежність, гарна освіта, відповідальність, раціональність, сміливість, чуйність. Нижче, ніж в цілому по вибірці: акуратність, життєрадісність, самоконтроль, воля, толерантність, ефективність.

Згрупуємо отримані результати у більш великі категорії на основі категоризації, запропонованої Д.Леонтьєвим (див. вище). Тоді розподіл по категоріям приводить до наступних висновків. Досліджувані першої групи більш цінують спілкування ніж справу. Представники другої групи вище ставлять цінності справи проти цінностей спілкування й індивідуальні цінності проти альтруїзму. Молодь четвертої групи більш цінує самостійність, а п'ятої групи – прийняття інших.

### **Висновки**

Аналіз результатів по різних групах студентів в залежності від улюбленого жанру ігор показав, що між групами існують певні відмінності, проте вони виражені не чітко і не по всіх показниках. З цих результатів можна зробити висновки, що комп'ютерні ігри впливають певним чином на гравців, проте такий вплив не є вирішальними стосовно формування ціннісної сфери особистості. Він скоріше додає тонких значень, відтінків у створеній іншими впливами системі. Так, досліджувані першої групи (які обирають, активні агресивні ігри) більш цінують конкретні цінності проти абстрактних. Молодь другої групи (обирають активні, проте не агресивні ігри) – професійні цінності проти особистісних, а індивідуальні цінності цінують вище міжособистісних. Для студентів третьої (логічні ігри) та четвертої груп (рольові ігри) важливішими є абстрактні цінності проти конкретних, для студентів третьої групи додатково важливішими є особистісні цінності проти професійних. У студентів п'ятої групи (не люблять грати взагалі) переважають міжособистісні цінності проти індивідуальних. Досліджувані першої групи більш цінують спілкування ніж справу. Представники другої групи вище ставлять цінності справи проти цінностей спілкування і індивідуальні цінності проти альтруїзму. Молодь четвертої групи більш цінує самостійність, а п'ятої групи – прийняття інших.

Описані тут відмінності є незначними, на рівні тенденцій, проте, як показує синергетичний підхід, у момент невизначеності, кризи, хаотичних станів, на роздоріжжі саме такі невеликі впливи можуть стати визначальними для перетворення системи ціннісних орієнтацій, перебудови старої системи на нову. Тому отримані результати можуть стати в нагоді практичним психологам, педагогам для визначення особливостей системи ціннісних орієнтацій певних гравців і для передбачення можливих змін у ній під впливом комп'ютерних ігор різних жанрів.

### **Список використаних джерел**

1. Аленькова Ю.В. Человек в новом культурном пространстве (наброски современного душевного пейзажа, или философские этюды)/– [http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova\\_chel.htm](http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova_chel.htm)

2. Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. – 2000. – №9. – С. 80-87. <http://www.ecsocman.edu.ru/text/16134420>
3. Журавлева Н.А. Динамика ценностных ориентаций личности в российском обществе. М.: Изд\_во «Институт психологии РАН», 2006.
4. Здравомыслов А.Г. Рациональность и властные отношения // Вопросы социологии. – 1996. – Вып. 6
5. Круглов А. Природа человека и идея прогресса // Здравый смысл. М., – 1997/1998. – № 6.
6. Леонтьев Д. А., Ценности общества и ценности личности.
7. Леонтьев Д. А. Методика изучения ценностных ориентаций. – М., – 1992, – 17 с.
8. Ломов Б.Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии. – 1984.
9. Марійко С. В. Ното virtualis ЯК ФЕНОМЕН інформаційного суспільства // Актуальні проблеми духовності: зб. наук, праць / Ред.: Я. В. Шрамко Вип. 10. – Кривий Ріг – 2009. – С. 324-329.
10. 10 Рокич М. Природа человеческих ценностей. – Нью-Йорк – 1973.
11. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества – Специальность 24.00.01 «Теория и история культуры» АВТОРЕФЕРАТ диссертации ... кандидата культуролога Санкт-Петербург, –2007.
12. Чайка Г.В. Особливості ціннісних орієнтацій осіб, що зловживають комп'ютерними іграми // Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України. – 2014. – Том V : Психофізіологія. Психологія праці. Експериментальна психологія. – Вип. 14. – К.: Інформ.-аналіт. агентство, 2014. – С. 216-222.

#### **Spisok vikoristanih dzherel**

1. Alenkova Yu.V. Chelovek v novom kul'turnom prostranstve (nabroski sovremennogo dushevnoogo pejzazha, ili filososfikiye etyudy) [http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova\\_chel.htm](http://netgorod.narod.ru/articls/Alenkova_chel.htm)
2. Boleskina E.L. Potrebiteli igrovoj komp'yuternoj kultury // Sotsiologicheskie issledovaniya. 2000. № 9. S. 80-87. <http://www.ecsocman.edu.ru/text/16134420>
3. Zhuravleva N.A. Dinamika tsennostnykh orientatsij lichnosti v rossijskom obshhestve. M.: Izd\_vo «Institut psikhologii RAN», 2006
4. Zdravomyslov A.G. Ratsionalnost i vlastnye otnosheniya // Voprosy sotsiologii. 1996. Vyp. 6
5. Kruglov A. Priroda cheloveka i ideya progressa // Zdravyj smysl. M., 1997/1998. № 6
6. Leont'ev D. A., TSennosti obshhestva i tsennosti lichnosti
7. Leont'ev D. A. Metodika izucheniya tsennostnykh orientatsij. - M., 1992, - 17 p.
8. Lomov B.F. Metodologicheskie i teoreticheskie problemy psikhologii, 1984

9. Marijko S. V. Noto virtualis YAK FENOMEN informatsijnogo suspil'stva // Aktual'ni problemi dukhovnosti: zb. nauk, prats' / Red.: YA. V. SHramko Vip. 10. - Krivij Rig, 2009, 324-329
10. Rokich M. Priroda chelovecheskikh tsennostej, N'yu-Jork, 1973
12. Stepantseva O.A. Subkul'tura gejmerov v kontekste informatsionnogo obshhestva - Spetsial'nost' 24.00.01 «Teoriya i istoriya kul'tury» AVTOREFERAT dissertatsii ... kandidata kul'turologi Sankt-Peterburg, 2007
13. Chayka G.V. Osoblivosti tsinnisnikh orientatsij osib, shho zlovzhivayut' komp'yuternimi igrami // Aktual'ni problemi psikhologii: Zbirnik naukovikh prats' Institutu psikhologii imeni G.S.Kostyuka NAPN Ukraïni. – 2014. – Tom V : Psikhofiziologiya. Psikhologiya pratsi. Eskperimental'na psikhologiya. – Vip. 14. – K.: Inform.-analit. agentstvo, 2014. – p. 216-222

**Chayka G.V. Features of value orientations of gamers preferring different types of computer games.** The paper examines features of value orientations of modern youth under the influence of new information technologies. Psychological analysis of the phenomenon of a person's value orientation system in the unity of its basic characteristics was performed. The paper shows that, in addition to age factors, changes in the socio-cultural environment affect onto changes of a sustainable of value orientation system. Information society and development of new computer technologies contribute to formation of a number of new subculture phenomena, which is reflected in the system of value orientations of gamers. Major participants of the “gamers” subculture are teens and students. This is the age, when choices of subjective important values, building of value systems become dominant. The experimental study was described that compares value orientation systems of gamers depending on what genre of computer games they prefer. The study results may be useful to psychologists, teachers to determine characteristics of value orientations systems of certain players and to predict possible changes in them under influence of computer games of different genres.

*Key words:* system of value orientations, virtual reality, gamers

**УДК 159.92**

**Чудакова О.М.**

### **КРЕАТИВНІСТЬ ОСОБИСТОСТІ: ФОРМАЛЬНО-ДИНАМІЧНА ЇЇ ПЕРЕДУМОВА ТА ПОКАЗНИКИ**

**Чудакова О.М. Креативність особистості: формально-динамічна її передумова та показники.** В статті подано результати теоретико-психологічного вивчення креативності як актуальної особистісної якості. Розглядається темперамент як формально-динамічна передумова становлення креативності особистості. Охарактеризовано показники креативності особистості. Наголошується на домінантності таких якостей, як винахідливість і кмітливість, у структурі креативності особистості.

*Ключові слова:* креативність, креативна і творча особистість, креативна діяльність, темперамент як передумова формування креативності, винахідливість і кмітливість.

**Чудакова Е.Н. Креативность личности: формально-динамическая ее предпосылка и показатели.** В статье представлены результаты теоретико-психологического исследования креативности как актуального личностного качества. Рассматривается темперамент как формально-динамическая предпосылка становления креативности личности. Охарактеризованы показатели креативности личности. Делается акцент на доминантности таких качеств, как изобретательность и находчивость, в структуре креативности личности.