

реживанием себя в качестве хозяина своего психологического пространства, надёжности границ *Я*) более позитивно относятся к себе, чем представители групп, у которых доминирует что-то одно (как показал корреляционный анализ, вероятно, в ущерб другому: либо ОУ, либо суверенность).

По результатам эмпирического исследования можно сделать следующие далее **выводы**.

Выявлены группы респондентов, контрастные по общим показателям ОУ и СПП: *онтологически уверенные, несuverенные и суверенные, онтологически неуверенные*, составляющие 2/3 выборки. Есть основания считать, что ОУ и суверенность психологического пространства в этих группах находятся в компенсаторных отношениях: недостаток суверенности, проницаемость границ *Я* компенсирует переживание связанности *Я* и *Не-Я*, и наоборот – переживание отсутствия надёжных бытийных опор компенсирует переживание суверенности, прочности границ собственного психологического пространства (отрицательные связи между соответствующими показателями в обсуждаемых группах). Вероятно, с точки зрения поддержки позитивного самоотношения, онтологическая уверенность или суверенность по отдельности недостаточно эффективны. Указанные груп-

пы не различаются ни по одному из разноразрядных показателей самоотношения, но по подавляющему большинству из них уступают группе *уверенных и суверенных*.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Джемс У. Психология. М.: Педагогика, 1991. 368 с.
2. Коптева Н.В. Онтологическая уверенность: теоретическая модель и диагностика. Перм. гос. пед. ун-т. Пермь, 2009. 158 с.
3. Коптева Н.В. Онтологическая уверенность – неуверенность: общепсихологический аспект // Известия Уральского государственного университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 1(71), 2010. С. 118-126.
4. Лэнг Р.Д. Расколотое “Я”. СПб.: Белый Кролик, 1995. 352 с.
5. Муздыбаев К. Переживание времени в период кризисов // Психологический журнал. 2000. Том 21. № 4. С.5-21.
6. Нартова-Бочавер С.К. Понятие «психологическое пространство личности»: обоснование и прикладное значение. ПЖ. 2003. С. 27-36.
7. Нартова-Бочавер С.К. Человек суверенный: психологическое исследование субъекта в его бытии. СПб.: Питер, 2008. 400 с.
8. Нюттен Ж. Мотивация, действие и перспектива будущего. М.: Смысл, 2004. 608 с.
9. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М., 1946.

УДК 159.9.

Лихачева Е. Ю.

СМЫСЛООБРАЗОВАНИЕ КАК МЕХАНИЗМ ПРЕОДОЛЕНИЯ НЕОПРЕДЕЛЁННОСТИ (НА МАТЕРИАЛЕ ИМИТАЦИОННЫХ ИГР)*

Аннотация. В статье представлены результаты исследования процессов смыслообразования в имитационных играх (simulation games). Выдвинуто и обосновывается положение о том, что имитационная игра выступает моделью исследования неопределённости, механизмами преодоления которой становятся процессы смыслообразования.

Ключевые слова: имитационные игры, неопределённость, процессы смыслообразования.

E. Likhacheva,
PERSONAL MEANING FORMATION
AS A MECHANISM OF UNCERTAINTY
OVERCOME (RESEARCH BASED ON
SIMULATION GAMES)

Abstract. Results of research of personal meaning formation processes in simulation games are presented. It is argued that simulation game is a model for uncertainty investigation. Uncertainty is overcome via formation of personal meaning.

Key words: simulation games, uncertainty, processes of personal meaning formation.

* © Лихачева Е.Ю.

Развитие современного мира сопровождается возникновением новых глобальных проблем – экологического кризиса, неуправляемого поведения сложных систем, ужесточения мировых взаимосвязей. В сложном мире становится всё более востребованным гуманитарное и психологическое обеспечение развития человека. Как следствие, назрела необходимость изменения образования, перехода от простой передачи знаний к обучению принятия решений, планирования и предвидения результатов своей деятельности, в том числе в ситуации неопределённости и нехватки времени.

Одним из инструментов, позволяющим принимать проблему как лично значимую, учиться действовать в условиях неопределённости, являются имитационные (или деловые) игры. Данная статья посвящена исследованию деятельности субъекта и механизмов преодоления им ситуации неопределённости в имитационных играх.

Проблема переживания ситуации неопределённости составляет предмет работ авторов самых разных направлений психологии и философии: Ю.М. Лотмана, М.М. Бахтина, А.Г. Асмолова, Э. Эриксона, S. Budner, О.К. Тихомирова, Т.В. Корниловой, Е.Г. Луковицкой и других. Идея неопределённости присутствует во всех философских системах, начиная с античности [Дорожкин А.М. 1978, 5]. Определённость и неопределённость выступают как всеобщие категории познания и охватывают большую часть научных теорий и концепций.

В сферу психологии неопределённость вошла в связи с формулированием понятия психологического настоящего [Мануйлов Н.В. 1985, 13]. Неопределённость изучалась психологами как состояние кризиса, страх перед «Ничто», переживание в предельных ситуациях [Василук Ф.Е. 1984; Леонтьев Д.А. 2003, 107-119; Франкл В. 1990]; как ситуация, в которой происходит смена социальных позиций, ведущая за собой перестройку мотивационно-смысловой сферы [Тэрнер В. 1983, 168-201; Асмолов А.Г. 2002, 425-426]; как потеря или кризис идентичности [Эриксон Э. 1996, 19; Кон И.С. 1989; Бернс Р. 1997, 208; Овчинникова Ю.Г. 2007, 69-89]; как условие задачи, требующей решения, недостаток или избыток информации об альтернативах принятия решения и действия в психологии принятия решений [Корнилова Т.В. 2003; Корнилова Т.В. 2009].

В психологии мышления неопределённость выступает как условие задачи (объек-

тивная неопределённость), кроме того, касается средств, которые необходимо найти и применить для решения этой задачи (субъективная неопределённость) [Тихомиров О.К. 1969]. «... В более широком смысле это *неопределённость саморегуляции* интеллектуальных стратегий как реализуемых структур познавательной деятельности субъекта, в более узком это неопределённость функционального развития, или *актуалгенеза* мышления» [Корнилова Т.В. 2003, 19].

В некоторых исследованиях неопределённость выступает как неотъемлемая характеристика выбора личности [Леонтьев Д.А., Пилипко Н.В. 1995, 97-110; Мандрикова Е.Ю. 2006], как ситуация, содержащая непредрешимость исходов активности субъекта [Петровский В.А. 1992], как характеристика жизненных ситуаций [Бутенко Т.П. 2009]. Ряд авторов акцентирует внимание на изучении толерантности к неопределённости как готовности принимать альтернативные исходы и интерпретации, чувство комфорта при столкновении со сложными, противоречивыми социальными проблемами [Hofstede G. 1980, 153; Луковицкая Е.Г. 1998; Шалаев Н.В. 2007, 34-48].

Поскольку переживание неопределённости может быть вызвано невозможностью использования старых, освоенных способов действия для достижения необходимого, в этом случае ситуация неопределённости преобразуется в проблемную, в которой существует неопределённость для субъекта потребностно-смыслового компонента или невозможность реализовать желаемое в существующих условиях. Прохождение через проблемные ситуации затрагивает смысловую сферу и ведёт к поиску новых смыслов.

На основании проведённого анализа литературы мы приняли следующее определение *неопределённости*.

Неопределённость – это отсутствие у субъекта ситуации её целостного видения, её контекста, значения и смысла, возможностей и тенденций её дальнейшего развития. Ситуация неопределённости включает внешнюю (объективные характеристики) и внутреннюю (психологическое переживание) стороны.

Мы считаем, что в имитационных играх ситуация неопределённости содержит информационный, ролевой и смысловой компоненты. Информационный компонент ситуации неопределённости – это недостаток, избыток, искажение, запаздывание информации. Ролевой компонент неопределённости – это

трудности с ролевой самоидентификацией, которые могут возникнуть вследствие того, что участникам имитационной игры необходимо время, чтобы принять роль.

Под смысловым компонентом неопределённости мы понимаем совокупность неосознаваемых участником целей и смыслов игры, игровой ситуации и событий, собственной деятельности участника, а также отсутствие у субъекта смысловых ориентиров, «точек опоры» в игре, внутреннее противоречие между желаемыми результатами действий и происходящими в игре событиями. Для преодоления смыслового компонента неопределённости необходима рефлексия и решение «задачи на смысл».

Ситуация неопределённости поддаётся моделированию и экспериментальному исследованию, а имитационные игры (или деловые игры – *simulation games, Planspiele*) как наиболее развитый метод интерактивного обучения – удобная среда для её моделирования и исследования.

Исторически игры (имитационные, деловые) используются в различных областях человеческой деятельности: в военном деле, экономике, социологии, экологии, психологии и т. д. Как феномен культуры игра была описана в «*Homo Ludens*» Хейзинга [Хейзинга Й. 2001]. В России деловые игры применяются с середины 30-х гг. XX в. [Кавтарадзе Д.Н. 2009, 68].

В психологии накоплен опыт оценки, анализа, разработки, проведения и коррекции интерактивных методов как в обучении, так и в других областях человеческой деятельности [Айламазьян А.М. 1989; Балло Л.Г. 1993; Зайкова А.В. 2004, 44-53]. В основе исследований игровых методов обучения был положен главный принцип отечественной психологии – изучение конкретной деятельности, её структуры и механизмов. Отличительной чертой игрового метода образования от классического выступает возможность моделирования деятельности человека по решению задачи (достижению цели в определённых условиях), то есть активный открытый поиск средств решения задачи, апробирование найденных средств, наличие обратной связи. Наиболее специфическим является воздействие на мотивационную сферу, превращение значения (декларативные знания) в смыслы (значение-для-меня, определяющее поведение).

В основе имитационной игры лежит модель – правила и механизмы, разработанные создателем игры. С психологической

точки зрения, имитационная модель – это «... заданная в специфической материальной форме ориентировочная структура воспроизводимой деятельности» [Айламазьян А.А. 1989, 5].

Определение игры, несмотря на многочисленные попытки, часто наталкивается на ряд препятствий, связанных с тем, что это базовое понятие не может быть однозначно определено и так же трудно определяется, как, например, слова «любовь» или «свобода». В нашей работе мы опираемся на словарное психологическое определение деловой игры, а также на психологическое понимание заложенной в основу имитационной игры модели.

Деловые (имитационные) игры определяются психологами как «форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики» [Краткий психологический словарь 1985, 107]. Деловые игры характеризуются условностью ситуаций, отсутствием последствий за игровые действия участников, вследствие чего снижается сознательный контроль личности за своим поведением, появляется возможность совершения участниками ошибок [Айламазьян А.М. 1989, 21-22].

Имитационная игра как процесс включает в себя следующие этапы [Крюков М.М. 2009, 111]:

1) *инструктаж (брифинг)* – введение в имитационную игру;

2) *имитация* – собственно игровой процесс, другими словами, одновременно и игровая деятельность, и деятельность по поводу игры;

3) *послеигровое обсуждение (дебрифинг)* результатов имитации. Послеигровое обсуждение обладает наибольшей ценностью, поскольку позволяет участникам совместно отрефлексировать, категоризовать и систематизировать опыт, полученный в ходе игры. Обсуждение в диалоге с другими позволяет выйти за пределы индивидуального понимания, достичь «резервуара смыслов» [Сенге П. 2009, 208-216], учитывать все точки зрения на одни и те же события и, в конечном счете, активизировать процессы смыслообразования [Леонтьев Д.А. 1999, 252-270], поскольку смысл не равен знанию и «вызревает».

В имитационных играх обнажается деятельность конкретного участника процесса, её регуляция со стороны смысловых образований личности; участнику приходится отве-

чать на вопрос, ради чего и зачем он принимает решение и совершает то или иное действие; другими словами, имитационная игра актуализирует процессы смыслообразования как процессы решения «задачи на смысл» [Леонтьев А.Н. 1983, 237]. Вслед за Д.А. Леонтьевым, под задачей на смысл мы понимаем задачу определения места объекта или явления в жизнедеятельности субъекта [Леонтьев Д.А. 1999, 259].

Деловые игры используются психологами в следующих направлениях: 1) как метод исследования психологических закономерностей; 2) как объект исследования; 3) для решения практических задач психотерапии и психодиагностики [Айламазьян 1989, 19-29]. В нашем исследовании имитационные игры выступили объектом исследования – как среда моделирования ситуации неопределённости, а также методом исследования процессов смыслообразования в ситуации неопределённости.

Современные разработки в исследованиях воздействия имитационных игр на смысловую сферу личности их участника содержат в себе предпосылки решения, но всё же оставляют открытым вопрос о механизмах этого воздействия. Таким образом, целью настоящего исследования стало изучение ситуации неопределённости и процессов смыслообразования в имитационных играх в контексте базовых понятий общей психологии и психологии личности.

Методологическими основами исследования стали: методологические принципы анализа личности, сформулированные в общепсихологической теории деятельности (Леонтьев А.Н., Зейгарник Б.Ф., Братусь Б.С., Асмолов А.Г., Василюк Ф.Е., Леонтьев Д.А.); принципы анализа смысловой сферы личности участника имитационных игр (Айламазьян А.М., Балло Л.Г., Зайкова А.В.); методологическое обоснование экспериментального метода в психологии и динамический подход школы К. Левина к изучению групповых процессов. В изучении смысловой сферы личности участника имитационных игр мы опираемся на динамический подход к исследованию смысловых образований (Леонтьев Д.А.).

Основная гипотеза нашего исследования заключается в том, что процессы смыслообразования выступают механизмами преодоления неопределённости в имитационных играх. Таким образом, имитационная игра как динамическая модель (или сложная динамическая система) индуцирует обнаруже-

ние и развитие уже существующих и образование новых смыслов её участником.

Мы также предположили, что существуют содержательные отличия в субъективной репрезентации ситуации неопределённости и игровой реальности участников исследования, отличающихся наличием игрового опыта, полом и принадлежностью к определённой социокультурной группе (культурному контексту: носители русского языка и англоговорящие респонденты).

В работе мы использовали следующие методы сбора эмпирических данных: включённое наблюдение; анализ протоколов игр, самоотчётов их участников; анализ игровой деятельности участников; модифицированную методику «Незаконченные предложения» [Сакс Д., Леви С. 2000, 203-237]; опросник, направленный на выявление субъективной репрезентации игровой реальности участниками имитационных игр; опросник для оценки текущей игровой ситуации, оценки уровня неопределённости и самооценки участниками имитационной игры «Координация»; качественное феноменологическое интервью [Квале С. 2003]. Обработка полученных результатов выполнена при помощи контент-анализа [Богомолова Н.Н., Стефаненко Т.Г., 1992]; подсчёта частот встречаемости, подсчёта средних баллов в приложении MS Excel; численных расчётов критерия уровня значимости χ^2 Пирсона [Наследов А.Д. 2007] в пакете MATLAB R2007b; метода системно-динамического моделирования [Форрестер Дж. 2003] в пакете Vensim (построение причинно-следственных диаграмм).

Достоверность результатов, полученных в исследовании, обеспечивается сочетанием количественных и качественных методов исследования, их теоретическим обоснованием, объёмом выборки испытуемых (на разных этапах в исследовании приняли участие 240 человек), адекватными способами проверки статистических гипотез.

Нами были получены следующие результаты.

Анализ интерпретации участниками исследования понятия «неопределённость» (142 человека, из них 71 человек имеют опыт участия в имитационных играх, 71 человек не имеют игрового опыта; 44 мужчины, 91 женщина, 7 человек не указали пол; возраст был указан только 52 участниками – охватывает период от 22 до 68 лет) показал, что в обыденном сознании неопределённость ассоциируется с когнитивной неопределённостью – 50% ответов; с информацией (её недостат-

ком, избытком, искажением) – 27% ответов; с какой-либо конкретной ситуацией (ситуативная неопределённость) – 24% ответов. Эмоциональную составляющую переживания ситуации неопределённости отметили 20% опрошенных; 17% ассоциируют неопределённость с зависимостью от внешних факторов; 16% связывают ситуацию неопределённости с непониманием чего-либо; 12% опрошенных – с незнанием того, как реагировать или вести себя (поведенческой неопределённостью). 9% связывают неопределённость с зависимостью от действий других; 8% соотносят неопределённость со сферой личности и с будущим. 5% воспринимают неопределённость как ситуацию выбора. Интересно, что всего 2% ответов связаны с понятием риска, 11% – с принятием решений. Для 4% опрошенных понятие неопределённости как таковое

не существует.

В целом в ответах респондентов можно найти различные определения неопределённости, пересекающиеся с определениями в психологической литературе.

Мы провели сравнительный анализ субъективной репрезентации игровой реальности и ситуации неопределённости в имитационных играх в группах, различающихся по полу, культурному контексту (носители русского языка и англоговорящие респонденты) и наличию игрового опыта (табл. 1). В ячейке с вопросом в первых скобках указано число ответивших на вопрос респондентов, во вторых скобках указано количество категорий, выделенных с помощью контент-анализа. Число в столбцах означает число значимых различий в содержаниях ответов (категориях) по критерию χ^2 Пирсона на уровне $p < 0.05$.

Таблица 1.

Табл. Различия в ответах по группам участников и вопросам (для уровня значимости $p < 0.05$)

Вопросы опросника	Наличие/отсутствие игрового опыта	Пол	Социокультурные группы	Наличие/отсутствие игрового опыта в группе русскоговорящих респондентов	Наличие игрового опыта в социокультурных группах	Итого (сумма по вопросам)
«Что лично для Вас изменил полученный вами игровой опыт? Что нового вы узнали о себе?» (124 человека; 39 категорий)	11	0	17	4	8	40
«Изменились ли Ваши взгляды на предмет игры (имеется в виду основная проблема конкретной игры) после участия в ней?» (33 человека; 8 категорий)	0	0	-	0	-	0

«Если у Вас был/есть опыт использования интерактивных и игровых методов обучения, укажите, пожалуйста, какой результат был получен при их применении» (85 человек; 19 категорий)	12	0	-	12	-	24
«Что для Вас игра (имитационная, обучающая, ролевая)?» (106 человек; 36 категорий)	13	0	14	4	1	32
«Отличается ли, на Ваш взгляд, имитационная игра от традиционного обучения? Чем?» (103 человека; 25 категорий)	4	0	10	9	1	24
«Что такое для Вас неопределённость? Существует ли она для Вас? Что такое неопределённость в играх? Сталкивались ли Вы с ней в игре?» (142 человека; 23 категории)	2	3	2	1	0	8
«Как Вы думаете, каковы цель и смысл имитационных игр?» (124 человека; 35 категорий)	9	1	11	10	7	38
«Какие преимущества, на Ваш взгляд, имеет интерактивный имитационный метод обучения?» (121 человек; 50 категорий)	7	8	10	6	7	38
«Какие недостатки, на Ваш взгляд, имеет интерактивный имитационный метод обучения?» (121 человек; 26 категорий)	4	0	10	3	3	20
«Какими качествами должен обладать преподаватель, использующий интерактивные методы обучения в своей практике?» (104 человека; 52 категории)	12	0	13	6	1	32
Итого	74	12	87	55	28	256

Поскольку среди опрошенных нами респондентов отсутствуют англоговорящие респонденты, не имеющие игрового опыта, для исключения влияния наличия/отсутствия игрового опыта на итоговые результаты мы провели сравнительный анализ ответов следующих групп:

а) русскоговорящих респондентов, не имеющих игрового опыта или обладающих незначительным опытом участия в них, и русскоговорящих респондентов, обладающих игровым опытом (четвёртый столбец таблицы);

б) русскоговорящих респондентов и ан-

глоговорящих респондентов, обладающих опытом участия в играх (пятый столбец таблицы);

в) мужчин и женщин (второй столбец таблицы).

Проведённое исследование показало, что наличие/отсутствие опыта участия в имитационных играх в наибольшей степени влияет на субъективную репрезентацию игровой реальности участниками имитационных игр (четвёртый столбец таблицы). Русскоговорящие респонденты, имеющие незначительный опыт участия в играх, воспринимают имитационную игру как форму обучения, в то время как у русскоговорящих респондентов, имеющих опыт создания, проведения и участия в играх, восприятие имитационной игры более дифференцировано, игра воспринимается ими как возможность для развития когнитивной, мотивационно-потребностной сфер личности.

Принадлежность участника имитационной игры к определённой социокультурной группе (русскоговорящей и англоговорящей) влияет в меньшей степени (пятый столбец таблицы). Русскоговорящие респонденты воспринимают игру через развитие когнитивной сферы личности участника, англоговорящие респонденты воспринимают игру как обучение через личную сопричастность, активность, деятельность и получение опыта. Представленность игровой реальности в картине мира англоговорящих респондентов имеет ярко выраженную эмоциональную окраску: в отличие от традиционных методов обучения, игра является инструментом, позволяющим участникам свободно выражать свои эмоции в коммуникации.

Половая принадлежность участника имитационной игры практически не влияет на субъективную репрезентацию игровой реальности (второй столбец таблицы).

Поскольку наименьшее количество различий выявил анализ ответов респондентов на вопрос «Что такое для Вас неопределённость? Существует ли она для Вас? Что такое неопределённость в играх? Сталкивались ли Вы с ней в игре?», гипотеза о различиях в субъективной репрезентации ситуации неопределённости в игре не подтвердилась (она не имеет отчётливых социокультурных особенностей и не зависит от игрового опыта участника).

Для выявления компонентов ситуации неопределённости и их динамики в имитационной игре нами был разработан опросник для игры «Координация»; за основу разработ-

ки опросника мы взяли тест САН [Сборник психологических тестов 2005, 19-20]. В игре моделируется экстремальная ситуация террористической активности в условной стране [Кавтарадзе Д.Н. 2006, 544-557]. Цель игры – подготовка участников к выработке стратегии противодействия терроризму.

Участники (от 8 до 25 человек) определяются администраторами игры в группы министров, экспертов, журналистов, террористов, непосредственная коммуникация между которыми в течение игры запрещена. Страной управляет Президент (роль представлена группой администраторов игры). Участникам-министрам необходимо за отведённое время – три пятилетних периода (1 игровой год равен 20 минутам реального времени, между пятилетними периодами проводятся совместные пресс-конференции) – разработать для Президента стратегию противодействия терроризму.

В игре «Координация» компоненты ситуации неопределённости моделируются следующим образом.

1. *Информационный компонент.* Средства моделирования: через генератор случайных событий, изолированность всех групп друг от друга и опосредованность коммуникации (либо через администраторов игры, либо через Интернет и телефон).

2. *Ролевой компонент.* Ролевая неопределённость вызывалась трудностями определения администраторами того или иного участника в игровую подгруппу, недостаточным инструктажем и лимитом времени, что, однако, соответствует реальности, поскольку должностные обязанности зачастую не прописаны полностью.

3. *Смысловой компонент.* В «Координации» достаточно чётко заданы функции игроков и поставлена задача игры, но размыты цели участника (или им не осознаются).

В опросе приняли участие 9 человек. При анализе данных учитывались также письменные отзывы игроков. Для построения простейшего графика динамики самооценки участников нами был произведён анализ средних баллов, полученных по каждому из вопросов опросника (рис. 1).

На графике смысловой компонент неопределённости в игре представлен тремя кривыми: 1) понимание участником событий в игре; 2) понимание участником целей и смысла собственной деятельности в игре; 3) понимание участником смысла игры в целом. Оказалось, что для участников «Координации» уровень информационного компонента неоп-

ределённости достаточно высок в начале игры (причём как из-за недостатка информации, так и от её переизбытка) и постепенно снижается к её окончанию. Возможно, это снижение объясняется тем, что вначале участники в условиях извне созданной информационной неопределённости действуют, не опираясь на получаемую или имеющуюся информацию, – информационная неопределённость «не замечается» игроками, происходит «привыкание» к постоянной нехватке или искажению информации.

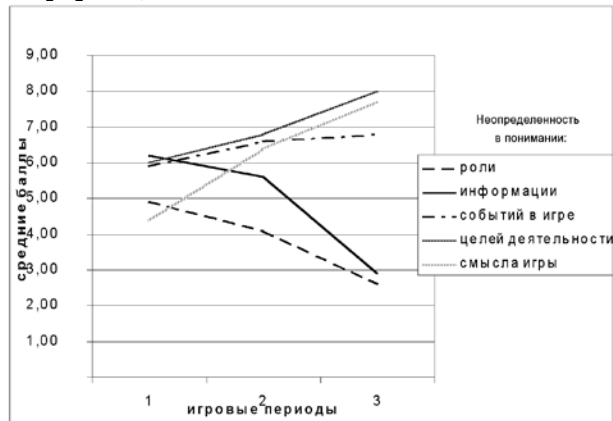


Рис. 1. График динамики самооценки участников и оценки ими наличия компонентов неопределённости в игре «Координация» (вторая игровая сессия).

Ролевая неопределённость, как и информационная, снижается к концу игры, причём уровень информационной неопределённости находится выше уровня ролевой. О том, что участники испытывали ролевую неопределённость, свидетельствуют наблюдения во время игры (например, вопрос наблюдателю: «Что делает эксперт?»), а также отзывы участников после игры: «В каждой группе должен присутствовать профессионал, который подскажет верный путь решения».

Неопределённость в отношении понимания участниками происходящих в игре событий, наоборот, возрастает к концу игры. Мы предполагаем, что это происходит вследствие нехватки времени на принятие решений и оценку игровой ситуации в целом, а также вследствие изолированности групп друг от друга, несопряжённости совместной деятельности и недостатка информации.

Наибольшей неопределённостью обладает для участников понимание целей своей деятельности в группах, её смысла и понимание смысла всей игры в целом. Во-первых, в субъективном опыте участников отсутствуют знания, умения и навыки, необходимые для управления страной в условиях террорис-

тической активности и для выработки антитеррористической стратегии. Во-вторых, участникам требуется время для осознания мотивов своей деятельности в игре. Перемещение участников из ролевых групп экспертов и министров влияет на восприятие и осознание ими целей и смысла их деятельности.

Вследствие того, что применённый нами бланковый метод опроса может не отражать нюансы в понимании участниками исследования особенностей игрового метода, нами были проведены интервью с некоторыми участниками имитационных игр (31 человек, трое имеют опыт создания имитационных игр).

Одной из игр, в которую играли участники исследования, была игра «Рыболовство» [Медоуз Д., Шеннон Д., Фиддаман Т., Саркисов А. 1989], в которой некоторые из них смогли поучаствовать два раза. Игра предназначена для получения игроком знаний о том, каким образом различные способы управления рыбными ресурсами влияют на состояние системы и окружающую среду.

Исследовательское интервью с отдельными участниками игры (10 человек) выявило следующую динамику мотивов игроков:

1) интерес и любопытство – приход в 1 раз;

2) обеспечение выигрыша – участие в игре во второй раз с учётом динамики игры, хода её развития, условий и правил;

3) достижение сотрудничества – участие в третий раз, с учётом опыта предыдущих игр (в действительности никто из интервьюируемых не принял участие в игре в третий раз).

Для демонстрации изменений в мотивационной сфере участников игры «Рыболовство» нами была построена причинно-следственная диаграмма с использованием языка системной динамики (рис. 2).

Стрелка, соединяющая два параметра, означает влияние первого параметра на второй. На рисунке «+» соответствует прямо пропорциональным отношениям, «-» – обратно пропорциональным отношениям. Читается диаграмма следующим образом: стремление участника к достижению максимальной прибыли приводит к конкуренции и соперничеству (стрелка со знаком + от «мотив – достижение максимальной прибыли» к «соперничество команд»). Чем выше соперничество команд, тем быстрее наступает истощение природных ресурсов. Участники сталкиваются с проблемой истощения природных запасов, происходит переосмысление

игровой ситуации (рефлексия). Чем глубже рефлексия, тем быстрее происходит переосмысление основного мотива участия в игре, что может привести как к поиску стратегии достижения сотрудничества, так и к упрочению в сознании участника мотива достижения максимальной прибыли. В случае, если рефлексия приводит к тому, что участник начинает считать результат предпринятых им действий («материальную» выгоду) более значимым, чем мотив, побуждающий к этим действиям (обеспечить общий выигрыш, сохранив популяцию рыбы), происходит сдвиг мотива на цель. Иными словами, единственным мотивом становится обеспечение выигрыша.



Рис. 2. Влияние опыта участия в игре «Рыболовство» на изменения в мотивационной сфере её участников.

Таким образом, участник игры вынужден отвечать на вопрос, для чего и зачем он предпринимает те или иные действия; конечные игровые цели требуют работы по их осознанию (возникает смысловая неопределённость – неопределённость в отношении целей и задач игры). Игра «Рыболовство» воздействует на мотивационную сферу, превращает значения (декларативные знания) в смыслы (значение-для-меня, определяющее поведение).

Приведём пример преодоления ситуации неопределённости в имитационной игре участницей интервью, обладающей игровым опытом, разработчицей игр. Для неё неопределённость в первую очередь ассоциируется с непониманием значения или смысла игры (в том числе и по её окончании), включает-

ся в несовпадении личных ценностей с ценностями игры. Она приводит в пример игру «Выборы в стране независимых пуговиц» [Кавтарадзе Д.Н. 1997, 124-136]. Цель игры – провести «своего» депутата в Президенты страны. Она хорошо понимала структуру игры и её правила, но не понимала смысла игры, и это её сильно фрустрировало. Участница считает, что власть не обладает ценностью для неё; ценности участницы и ценности игры оказались различными (возникло противоречие между ценностными установками роли и ценностными установками личности игрока), и в результате она не хотела подчиняться правилам игры.

Участница преодолевает неопределённость через нахождение понимания причин собственной фрустрации (фасилитатор здесь играет ключевую роль, задаёт вопросы) и причин переживания неопределённости. Групповое обсуждение целей и смысла игры, их соотнесение с собственным пониманием игры снижает неопределённость; в данном случае осознание смысла как процесс осознания смысловых связей, рефлексии отношений с внешним миром, становится механизмом преодоления неопределённости.

Таким образом, на основании проведённого исследования мы можем сформулировать следующие выводы:

1. В имитационных образовательных играх происходит расширение смысловых связей (*смыслообразование*), значения переходят в личностный смысл посредством решения «задачи на смысл», игра является катализатором процесса рефлексии человеком своих отношений с миром (*смыслоосознание*). Имитационная игра как динамическая модель способствует обнаружению и обретению новых (или изменению уже существующих) смыслов участником.

2. Ситуация неопределённости включает в себя информационный, ролевой, смысловой компоненты. Динамика компонентов неопределённости в имитационных играх различна.

3. Опыт участия в имитационных играх в наибольшей степени влияет на субъективную репрезентацию игровой реальности участниками имитационных игр. Принадлежность участника имитационной игры к определённой социокультурной группе (русскоговорящей и англоговорящей) влияет в меньшей степени. Половая принадлежность участника имитационной игры практически не влияет на субъективную репрезентацию игровой реальности. Субъективная репрезентация

ситуации неопределённости в имитационных играх не имеет отчётливых социокультурных особенностей и не зависит от опыта участника.

Таким образом, имитационная игра создаёт образовательное пространство, объединяющее процессы освоения нового знания и его применения, делегирующее ответственность за смысловое образование человеку. Результаты исследования подтверждают необходимость дальнейшего развития психологических критериев оценки образовательных особенностей создаваемых имитационных игр и незаменимость психологического сопровождения как их разработки, так и их проведения.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Айламазян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: Деловая игра. Учеб.-метод. пособие для студентов психол. фак. гос. ун-тов. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1989.
2. Асмолов А.Г. По ту сторону сознания: методологические проблемы неклассической психологии. М.: Смысл, 2002.
3. Балло Л.Г. Исследование процесса личностно-средового взаимодействия в ситуации деловых (имитационных) игр на материале охраны окружающей среды: Автореф. дисс. канд. психол. наук. М., 1993.
4. Бернс Р. Развитие Я-концепции и воспитание // Психология подростка / Хр. Сост. Ю.И. Фролов. М.: Российское педагогическое агентство, 1997. С. 176-231.
5. Богомолова Н.Н., Стефаненко Т.Г. Контент-анализ: Спецпрактикум по социальной психологии. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1992.
6. Бутенко Т.П. Субъективная неопределенность жизненных ситуаций: когнитивно-эмоциональные оценки и стратегии поведения. Дисс. канд. психол. наук. М., 2009.
7. Васильюк Ф.Е. Психология переживания. Анализ преодоления критических ситуаций. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984.
8. Дорожкин А.М. Понятие неопределенности в естествознании (гносеологические проблемы): Автореф. дисс. канд. филос. наук. М., 1978.
9. Зайкова А.В. Психологическое сопровождение образовательных имитационных игр // Имитационные модели и игры в управлении природными ресурсами / Сб. научных и методических работ. М.: МГУ, Ф-т государственного управления. Университетский гуманитарный лицей, 2004. С. 44-53.
10. Кавтарадзе Д.Н. Выборы в стране независимых пуговиц. Имитационная игра // Конструктив профессора Ягодина / Юбилейный сборник. К 70-летию устойчивого развития / Сост. и ответств. редактор Д.Н. Кавтарадзе. М.: Международный университет, 1997. С. 124-136.
11. Кавтарадзе Д.Н. Имитационные модели и игры в противодействии терроризму // Материалы II Международной научной конференции по проблемам безопасности и противодействия терроризму / Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова. 25-26 октября 2006 г. М.: МЦНМО, 2007, С. 544-557.
12. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения. 2-е изд. М.: Просвещение, 2009.
13. Квале С. Исследовательское интервью. An Introduction to Qualitative Research Interviewing. М.: Смысл, 2003.
14. Кон И.С. Психология ранней юности. М.: Просвещение, 1989.
15. Корнилова Т.В. Преодоление субъектом неопределенности при принятии решений // Субъектный подход в психологии / Под ред. А.Л. Журавлева, В.В. Знакова, З.И. Рябикиной, Е.А. Сергиенко. М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2009. С. 325-338.
16. Корнилова Т.В. Психология риска и принятия решений: Учебное пособие для вузов. М.: Аспект-Пресс, 2003.
17. Краткий психологический словарь / Сост. Л.А. Карпенко. Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. М.: Политиздат, 1985.
18. Крюков М.М. Эколого-экономическое игровое имитационное моделирование в науке и образовании: Монография. М.: Экономический факультет МГУ: ТЕИС, 2009.
19. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения в двух томах. Том 2. М.: Педагогика, 1983.
20. Леонтьев Д.А. Психология смысла. М.: Смысл, 1999.
21. Леонтьев Д.А., Пилипко Н.В. Выбор как деятельность. Личностные детерминанты и возможности формирования // Вопросы психологии. 1995. № 1. С. 97-110.
22. Леонтьев Д.А. Экзистенциальная тревога и как с ней не бороться // Московский психотерапевтический журнал. 2003. №2. С. 107-119.
23. Луковицкая Е.Г. Социально-психологическое значение толерантности к неопределенности. Дисс. канд. психол. наук. СПб., 1998.
24. Мандрикова Е.Ю. Виды личностного выбора и их индивидуально-психологические предпосылки. Автореф. дисс. канд. психол. наук, 2005.
25. Мануйлов Н.В. Категория неопределенности в структуре научного познания. Автореф. дисс. канд. филос. наук. Л., 1985.
26. Медоуз Д., Шеннон Д., Фиддаман Т., Саркисов А. Описание имитационной игры Рыболовство. М., 1989.
27. Наследов А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. Учебное пособие. 3-е изд., стереотип. СПб.: Речь, 2007.
28. Овчинникова Ю.Г. Кризис личностной идентичности как ситуация неопределенности // Человек в ситуации неопределенности. Гл. ред. А.К. Болотова / Гос. ун-т – Высшая школа эко-

- номики. М.: ТЕИС, 2007. С. 69-89.
29. Петровский В.А. Психология неадаптивной активности. М.: Горбунок, 1992.
30. Сакс Д., Леви С. Тест «Завершение предложений». The Sentence Completion Test // Прогрессивная психология. Пер. с англ. М.: Апрель Пресс, Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2000. С. 203-237.
31. Сборник психологических тестов. Часть I. Пособие / Сост. Е.Е. Миронова / Мн., Женский институт ЭНВИЛА, 2005.
32. Сенге П. Пятая дисциплина. Искусство и практика обучающейся организации / Пер. с англ. Б. Пинскера, И. Татариновой. М.: ЗАО «Олимп-Бизнес», 2009.
33. Тихомиров О.К. Структура мыслительной деятельности. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1969.
34. Тэрнер В. Символ и ритуал. М.: Наука, 1983.
35. Форрестер Дж. Мировая динамика / АСТ/ СПб.: Terra Fantastica, 2003.
36. Франкл В. Человек в поисках смысла. М., Прогресс, 1990.
37. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / Пер. с нидерл. Ошиса В.В./ М.: ЭКСМО-Пресс, 2001.
38. Шалаев Н.В. Толерантность к неопределенности в психологических теориях // Человек в ситуации неопределенности. Гл. ред. А.К. Болотова / Гос. ун-т – Высшая школа экономики. М.: ТЕИС, 2007. С. 34-48.
39. Эрикссон Э. Идентичность: юность и кризис / Пер. с англ., общ. ред. и предисл. Толстых А.В./ М.: Прогресс, 1996.
40. Hofstede G. Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values. (Crosscultural Research and Methodology series; Vol. 5). / Sage Publications, Beverly Hills. London, 1980.

УДК 151, 922: 591.51

Моисеева Л.А.

ВЛИЯНИЕ ОСТРОГО ЭМОЦИОНАЛЬНОГО СТРЕССА НА ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ У ОБЕЗЬЯН*

Аннотация. Статья посвящена проблеме устойчивости к стрессу обезьян разного вида и социального ранга. Симптомы стрессовых состояний возникали под воздействием различных патогенных раздражителей – конкурентного пищедобывания или иммобилизации. Адаптация к стрессу – явление общебиологическое, поэтому представленные факты могут оказаться полезными при исследовании деятельности человека.

Ключевые слова: поведение, стресс, обезьяны, адаптация, социальные ранги.

L. Moiseeva

EFFECT OF ACUTE EMOTIONAL STRESS ON THE FORMATION OF SOCIAL BEHAVIOR IN MONKEYS

Abstract. The problem of resistance to stress states caused by the influence of various pathogenic stimuli-food competition and immobilization. Adaptation to stress – the general biological phenomenon, so the facts can be useful in the investigation of human behavior.

Key words: behavior, stress, monkeys, adaptation, social ranks.

Поведение приматов в процессе эволюции считается одним из ведущих факторов, обеспечивающих формирование группы особей в социальную структуру для оптимальной адаптации в изменяющейся многофакторной среде и выживания вида [6, 7]. Изучение влияния стрессовых воздействий (и его последствий) на поведение разных видов обезьян уточняет механизмы функционирования поведенческих и физиологических систем, а также представляет интерес для понимания нормы и патологии поведения приматов в сравнительном аспекте. Стресс у животных рассматривается как функциональное состояние психического напряжения, проявляющееся в процессе неспецифической адаптации в ответ на воздействие значительных неблагоприятных факторов внешней и внутренней среды [4, 8]. Изменение поведения особей и их взаимоотношений в группе служит объективным и достаточно информативным критерием эмоционального психического состояния [2]. Проблема закономерностей взаимоотношений, обуславливающих индивидуальное и групповое поведение различных видов обезьян в стрессовых и постстрессовых условиях, совершенно не представлена ни в теории, ни в практике этологического и физиологического эксперимента. Задача работы заключа-

* © Моисеева Л.А.