

Слід зауважити, що системі сучасної профорієнтації слід звернути увагу на ризик надкваліфікації. З одного боку молоді люди отримують дві і більше вищих освіти, освітньо-кваліфікаційний рівень «магістр», наприклад за напрямом підготовки «керівник навчального закладу» і вважає непристигним працювати простим вчителем у загальноосвітній школі. З іншого боку, з цим типом ризиків профорієнтації стикаємося і на етапі підвищення кваліфікації робітників, які працюють. Після підвищення кваліфікації рівень підготовки працівника стає вищий, того потребує посада, що також призводить до втрати робочого місця.

Разом із цим треба зазначити, що феномен клаптикової біографії і відповідно кар'єри (Patchwork-Karriere), яка змінює нормальну потребу більш глибокого дослідження. Адже відбуваються не тільки зміни на ринку праці, що глобалізується і вимагає працівників бути мобільними і активними, якщо нормальна професійна біографія передбачала безперервність і закріпленість за робочим місцем. Клаптикова ж біографія є не передбачуваною. За умов сучасного динамічного суспільства критерії успішності професійної самореалізації визначаються суб'єктивно і на передній план висувуються цінності особистісного розвитку. На думку В. Бльомер, клаптикова професійна біографія дозволяє досягти більш високого рівня якості життя і зменшити соціальні та психічні ризики і запобігти екзистенційному шоку у випадку безробіття. Наведемо порівняння можливостей двох біографій, здійснене В. Бльомер: «В нормальній біографії, якщо переривалась кар'єра, навіть за власним бажанням, людина почувала себе жертвою. Цілковито в інший спосіб реагує на це людина у рамках клаптикової біографії. Вона використовує такі розриви для того, щоб озирнутись навколо себе, подивитись уперед, щоб визначитись зі своєю профорієнтацією і поставити свої власні цілі» [7, с.15]. Людина з цих позицій розглядається як «менеджер своєї справи», а профорієнтація перетворюється на складову самоосвіти і самовиховання.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Підсумовуючи усе вищезазначене, можна зробити висновок, що життя людини в інформаційному суспільстві потребує нової динамічної системи професійної орієнтації. Її вибудовування в рамках практичної психології можливо за допомогою біографічного методу, потенціал якого дозволяє дослідити структури життєвого шляху особистості, особливості колективних біографій окремих поколінь. Крім того на основі аналізу соціально-історичних даних є можливість не тільки реконструювати життєві світи особистостей, але й корегувати та проектувати їх у сучасних динамічних суспільствах.

Література

1. Волянюк Н.Ю. Использование биографического метода в психолого-педагогических исследованиях / Н.Ю. Волянюк // Практична психологія та соціальна робота – 2004. – №1. – С.37 – 40.
2. Климов Е. А. Введение в психологию труда. / Е. Климов. – М.: ЮНИТИ, 1998. – 350 с.
3. Култаева М. Д. Соціологія глобалізації. (Навчальний посібник). [М. Д. Култаєва, І. Ф. Прокопенко, І. О. Радіонова, Г. В. Троцько / За гол. редакцією М. Д. Култаєвої]. – Харків: ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2008. – 207с.
4. Мещеркина Е. Феминистический подход к интерпретации качественных данных / Е. Мещеркина // Введение в гендерные исследования. Ч.1. – Харьков-СПб., 2001. – С.197 – 237.
5. Хьелл Л., Зиглер Д. Теория личности (основные положения, исследования и применение) / Л. Хьелл., Д. Зиглер – СПб.: Питер Пресс, 2004. – 608 с.: ил. – (Серия «Мастера психологии»).
6. Albert H. Methodischer Individualismus und historische Analyse // K.Acham / W.Schulze (Hrsg.) Theorie der Geschichte. Bd.6. Teil und Ganzes / Albert H. – Muenchen: DTV., 1990. – S.219 – 239. с. 227
7. Bloemer Vera. Patchwork-Karriere. Mit Vielfaeltigkeit und Strategie zum Berufserfolg. -Berlin: Walhallen. 2005. -160 S.
8. Szczepanski J. Die biographische Methode // Koenig R. (Hrsg.) Handbuch der empirischen Sozialforschung / Szczepanski J. – Stuttgart:Enke. 1967., S. 551 – 569

Статья посвящена анализу потенциала биографического метода. Особый акцент делается на возможности данного метода в профориентационной деятельности. Доказывается, что использование биографического метода позволяет эффективно проектировать жизненный и профессиональный путь личности.

The article is devoted to the analysis of biographical method potential. Special accent is placed on the possibilities of this method in the profession-oriented work. It is proved that the usage of biographical method allows to construct person life and profession way effectively.

©2012 р.

А. В. Коваленко (г. Запорожье)

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ: ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ И САМОПРЕЗЕНТАЦИЯ В WEB

Гениально(!) Шекспир сказал: «Весь мир — театр. В нем женщины, мужчины — все актеры. У них свои есть выходы, уходы, и каждый не одну играет роль» [1]. Побуждение к игре – самое высокое, в котором выражается стремление человека к свободе, как в физическом, так и в моральном отношении (Ф.Шиллер); игра – одна из форм нравственности, сфера свободного общения, реализации индивидуальности (Ф.Шлейермахер), одна из существенных характеристик человека, наряду с интеллектом и творческой способностью (Й.Хейзинга); цель игры – порядок и, структура самого игрового движения, способ бытия – саморепрезентация; игра всегда предполагает другого (Г.-Г.Гадамер) [2]. Ее исконное свойство, ее сущность состоит в том накале, в той способности приводить в исступление, которые испытывает игрок, забывая себя от страсти (Й.Хейзинга) [3]. Возможно, это определяет то, что именно играющий человек обнаруживает свою сущность (Ф.Шиллер) [4]. В футурологической перспективе посредством игровой практики называемой «Игра в бисер» воплощается мечта об интеграции всех духовных достижений человечества (Г.Гессе). «Игра» становится «воплощением духовности и артистизма, утон-

ченным культом, unio mystica (мистическим союзом, лат.) всех разрозненных звеньев universitas litterarum» [5]. Даже столь краткая презентация утверждений великих мыслителей XVI-XXI ст. о сущности и роли игры в жизни личности и социума способна объяснить неиссякаемый исследовательский интерес к этому феномену.

С возникновением Интернет появились принципиально новые возможности и формы организации игровых практик (В.Бычков) [2]. Современный Интернет, со своей особой культурой и увлекательной историей (М.Кастельс «Галактика Интернет» [6]), открывает почти неограниченные возможности для игровых практик. Виртуальную коммуникацию в Интернет характеризует анонимность, дистантность, отсутствия маркеров телесности (Е.Белинская) [7]. Современный web – это глобальность информационных потоков, быстрота распространения данных, удивительные особенности электронной эстетики, неограниченная множественность проявлений «Я». Человек в киберпространстве не связан в своих действиях ограничениями пола, возраста, физическими параметрами (привлекательность, здоровье), принципиально здесь все доступно всем. Это дает пользователям максимальные возможности в самоопределении и непосредственном самоконструировании (Е.Белинская), для выражения своей самости и своей неодинаковости и обуславливает возникновение феномена виртуальной личности (Н.Гордеев) [7; 8]. Всемирная паутина становится территорией для игр недоступных в реальности и может быть определена как эстетическая категория, в терминах эстетической науки.

Изменения происходящие в личности и социуме под воздействием новых технологий (в работах О.Смысловой, А.Харитоновой, М.Деминой, Н.Корытниковой, В.Нестерова), всестороннее изучение феномена виртуальной личности (в работах Н.Гордеева, Е.Горного, М.Шелли, М.Милосердова), самопрезентация и игры с идентичностью в сети (в работах А.Жичкиной, Е.Белинской, В.Фриндте, Т.Келер) – эти темы достаточно основательно и широко представлены в исследованиях социально-психологической направленности [7-19]. Однако сам характер Интернет-среды – быстрое обновление технологий и повышение уровня социальной рефлексии определяет постоянную актуальность темы и интерес к новым исследованиям, которые расширяют понимание феномена виртуальной личности. «Выгоды» эмпирического исследования, отмечает Е.Белинская, состоят в накоплении опыта анализа специфической для виртуальной коммуникации феноменологии, получении новых данных о возможностях «игры» с ролями и построением множественного «Я» в Интернете [7].

Цель статьи. Представить описание и проанализировать мотивационные аспекты некоторых из игровых практик и самопрезентации в web путем создания виртуальных личностей.

Содержание основных понятий. Web или Всемирная паутина (самое популярное приложение в Интернет) – распределяющая система, предоставляющая доступ к связанным между собой документам, большинство из которых представляет гипертекст; физической основой для Web служит Интернет (глобальная компьютерная сеть) [20; 21]. Интернет и Web являются фундаментом для формирования глобального информационного пространства и виртуальной реальности (киберпространства). Термины «Интернет», «Web», «киберпространство» могут употребляться как синонимы (чаще в повседневной речи).

Виртуальная личность – одно из основополагающих сетевых понятий [22]. Статус ее существования не определен, так как она не имеет материального тела и есть комплекс знаков и действий, существующих в электронной среде [14]. Выделяют несколько основных трактовок понятия «виртуальная личность», наиболее близкой к психологической считают ее понимание как «вымышленной личности, создаваемой человеком или группой людей» [23]. Поскольку «большинство из нас знают себя весьма приблизительно», то создание виртуальной личности, таким образом, оказывается формой творческого акта и, одновременно с этим, путем к самопознанию [14]. Особенностью творческого акта в среде электронных коммуникаций есть то, что в виртуальном пространстве порождения воображений разных людей могут взаимодействовать между собой [14].

Игра – «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [2]. В работе «Homo ludens» (Человек играющий, 1938г.), Й.Хейзинга предложил посмотреть на игру в феноменологической перспективе, как на одну из социальных функций и «понять игру так, как воспринимает ее сам играющий, в ее первичном значении» [3]. Случается так, что в играх люди растрачивают вполне конкретные блага, получая взамен неопределенное и неизмеримое чувство удовлетворения [24]. В несовершенном мире и сумбурной жизни игра также способна создавать временное ограниченное совершенство [25].

В заданном контексте содержания основных понятий *игровая практика в web* мыслится как частный вид социальной практики, в которой участниками могут выступать виртуальные личности, создаваемые пользователями Интернет или их группами.

Самопрезентация – это управление впечатлением, которое оратор производит на аудиторию с целью влияния на нее [26]. Большинство людей осознанно или неосознанно стремятся влиять на этот процесс [27]. Выделяют два основных типа самопрезентации. «Природная» – существует в подсознании как проект собственной презентации личности, основной ее недостаток – отсутствие контроля и коррекции за процессом формирования впечатления о себе [28]. «Искусственная презентация» – осознанно заранее спланированная тактика позиционирования своей персоны [28]. Следуя определенным рекомендациям навык самопрезентации можно улучшить [27].

Самопрезентация в web может осуществляться несколькими путями. Одним из них является создание виртуального образа личности. Следуя этой направленности формирования впечатления о себе, пользователь представляет аудитории некоторые грани своей реальной личности и жизни, с целью вызвать по отношению к себе определенные мысли, чувства, реакции «зрителей». Реализация этого пути, имея свои особенности в области средств (аватар как стиль одежды, демонстрация настроения, photoshop как makeup), не многим отличается от самопрезентации вне виртуального мира. Еще одним способом представления своей личности во Всемирной паутине есть создание виртуальной личности (вымысла, плода воображения, персонажа). До создания современного web этот путь был доступен лишь писателям и режиссерам, теперь эта возможность предоставляется каждому.

Многообразия проявления самопрезентации в формате виртуальной личности можно наблюдать в современных социальных сетях. Основываясь на наблюдениях за поведением пользователей самых популярных социальных сетей: «Мой мир» (на Украине), «ВКонтакте» (в России) и «Facebook» (в мире) можно выделить некоторые типичные способы жизни в сети в качестве виртуальной личности. Первый способ предполагает, что другие пользователи понимают, что перед ними виртуальная личность, то есть некий персонаж, который существует только в web, это страницы домашних любимцев, персонажей известных произведений (Шерлок Холмс, доктор Хауз) и т.п. Иной способ жизни в сети в качестве виртуальной личности ориентирован на то, чтобы другие пользователи не могли определить, что перед ними личность, не имеющая статуса существования вне виртуального мира. К такому типу пребывания в сети можно отнести создание аккаунтов, не отвечающих реальному статусу пользователя: изменения пола, возраста, имени, иных параметров, например, мужчины создающие виртуальных женщин и наоборот. В таком случае пользователь-создатель виртуальной личности, не заинтересован в том, чтобы быть идентифицирован как персонаж, по меньшей мере, на определенных этапах жизни в web. Основное отличие между этими двумя способами представления своей личности в сети может быть определено через связь феномена виртуальной личности и игровой практикой. Виртуальная личность возникает и осуществляет свою «жизнь» в процессе игры и ее существование ограничено ролью в игровой практике в киберпространстве.

Одна из возможностей в web «примерить» новую роль, побыть персонажем, а также сделать определенные качества своей личности видимыми для окружающих осуществляется посредством игр-приложений. Полным объемом статистической информации по web-играм в социальных сетях обладают лишь администраторы сайтов, частично она – общедоступна: некоторые приложения собирают миллионы(!) игроков. Знание мотивационных аспектов игровых практик в приложениях, причин, по которым пользователи начинают, продолжают и прекращают игру может представлять интерес не только для разработчиков приложений или социальных исследователей, но и самих игроков, поскольку осознание подобных мотивов повышает их уровень рефлексии.

Для пользователей мотивами к игре могут выступать: необходимость уйти от реальности, обыденности, заполнить пустоту чем-то заведомо приятным, иногда потребность в самой игре. Стимулируют к игре чаще друзья, их приглашения и просьбы к участию. В большей мере именно они становятся причиной вхождения в игру и в гораздо меньшей степени определяют наш выход из нее. Потеря ее сущностной характеристики, утрата радости – основная причина прекращения игры, позволительно сказать, что игра и скука – взаимоисключающие понятия. Мотивом к игре может выступить стремление получить нечто, недоступное для рефлексии и сложно вербализируемое. И каков бы не был уровень рефлексии игрока (например, в аспекте осознанности мотивов и стимулов), в игре всегда останется место тайне, загадке, в ней всегда присутствует непознанное и в этом ее магическая сила. Иногда игра нас полностью увлекает, приводя в состояние полного «отрыва» от реальности. В последствии именно эти ощущения могут определять продолжение игровой практики или поиск новых игр, способных доставить такие же или более сильные эмоции. Обратная сторона увлеченности играми – зависимость, аутизм. И с этой точки зрения web-игры в социальных сетях безопаснее, так как включают ориентацию на других пользователей и иные социальные составляющие жизни в киберпространстве, в том числе, аспект самопрезентации для близких и значимых людей.

Определенную часть пользователей в игровых практиках в web привлекает возможность быстро и без особых усилий обрести новое социальное качество: новый статус и роль. Одним из способов в значительной степени повысить свой социальный статус является игра в известную личность, звезду, осуществляемая путем создания фейков (фальшивых страниц, выдаваемых за настоящие). Еще одной уникальной возможностью выйти из ограничений реальности и «поиграть» (пользуясь анонимностью и отсутствием маркеров телесности в сети) является изменение половой идентичности, иными словами, проба себя в роли противоположного пола.

Для социального исследователя с одной стороны интерес представляет внутренний мир пользователей, имеющих подобный опыт. С другой стороны, важна интерпретации и оценка сторонних наблюдателей, поскольку, наше отношение к другим и наши ответные действия определяются тем смыслом, которой мы ему приписываем. Интерпретация подобного игрового поведения со стороны весьма разнообразна и неоднозначна, как в оценке (положительно, отрицательно, нейтрально), так и по содержанию самих мотивов. Поведение со сменой половой идентичности может быть понято со стороны как реальные проблемы с идентичностью, некоторые сочтут таких пользователей патологическими лжецами, кто-то назовет экспериментаторами, а часть наблюдателей припишет им положительный познавательный мотив получения знания и опыта, которые могут помочь в реальных отношениях. Создатели фейков могут выглядеть как неудачники или поклонники особого рода (жаждущие, но не получающие должного внимания со стороны своего кумира), некоторые пользователи сочтут их злоумышленниками, желающими скомпрометировать известную личность или патологическими лгунами, получающим удовольствие от обмана.

Толерантность к подобным типам игр сети достаточно высока среди пользователей. Тем не менее, подобные игровые практики способны создавать проблемные ситуации. Если провести мысленный эксперимент и представить, что некто неизвестный создает копию нашей страницы и начинает действовать от нашего имени и кто-то, чьим мнением мы дорожим, по ошибке принимает эту страницу и действия как наши; иными словами, некто пытается управлять формированием впечатления о нас и этот процесс находится вне нашего контроля. Наблюдая гнев и другие отрицательные эмоции пользователей, чьи страницы были взломаны и от их имени совершались ряд действий, им не свойственных, можно заключить, что создание фейков – можно считать злом, на современном этапе неизбежным для web. Определенная часть пользователей согласится с этим утверждением и сочтет подобное поведение (создание фейков) аморальным, однако некоторые найдут интересным, кто-то обладает подобным опытом, а кто-то нет, но факт остается фактом: потенциально получить подобный опыт в сети может каждый.

В контексте данной работы, пожалуй, уместно задаться вопросом: «Является ли исследовательская деятельность особого рода игрой? Почти с полной уверенностью можно предположить, что Шекспир и Гессе ответили бы на этот вопрос утвердительно. Действительно, исследовательской деятельности присущи некоторые из сущностных характеристик игры, например, ее способность доставлять эстетическое (бескорыстное, неутилитарное, духовное) удовольствие.

Для социально-психологических исследований киберпространство предоставляет особые возможности, которые могут служить выполнению определенных задач: получение и одновременная обработка данных; сохранение анонимности ответов или же выбор конкретного пользователя может быть доступен сторонним наблюдателям; каждый пользователь может наблюдать за процессом получения первичных данных, интерпретацией результатов и выводами в научных публикациях или исследовательских отчетах. Например, в рамках написания данной работы каждому пользователю было доступно участие в серии online-опросов и наблюдение за динамикой исследования, а также возможность ознакомиться с результатами и интерпретацией, которые представляет данная статья [29].

Выводы. Современный Web содержит в себе много уникальных возможностей, в том числе, открывает доступ к ощущениям радости свободы от игр, недоступных для человека в реальности. Включаясь в подобные игровые практики, пользователи не всегда учитывают то, как будут прочитаны смыслы их поведения сторонними наблюдателями. А ведь именно понимание другими людьми наших мотивов определяет их ответные действия и отношение к нам. Рефлексия в области мотивов игровых практик и самопрезентации в web путем создания виртуальных личностей открывает возможность пользователю осмыслить и понять скрытые для него самого свойства и направленность собственной персоны.

Литература

1. Шекспир У. Как вам это понравится. Монолог Жака [Электронный ресурс] : «Проект «Книгосайт» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://knigosite.ru/library/read/43114>
2. Бычков В.В. Эстетика [Электронный ресурс] : «erLIB.com - бесплатная электронная библиотека» – веб-сайт. – Режим доступа: http://www.erlib.com/Виктор_Бычков/Эстетика/18/
3. Хейзинга Й. Homo ludens (Человек играющий) [Электронный ресурс] : «LIKEBOOK.RU - электронная библиотека» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://www.likebook.ru/books/view/48546/?page=5>
4. Игра [Электронный ресурс] : «dic.academic.ru – словари и энциклопедии на Академике» – веб-сайт. – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/362/%D0%98%D0%93%D0%A0%D0%90
5. Гессе Г. Игра в бисер [Электронный ресурс] : «hesse.ru - творческое наследие Германа Гессе» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://www.hesse.ru/books/read/?book=biser&page=3>
6. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе [Электронный ресурс] : «Литература об Интернет | Мои публикации 2011-2012 - отрытая группа ВКонтакте» – веб-сайт. – Режим доступа: http://vk.com/delta_5
7. Белинская Е.П. Интернет и идентификационные структуры личности [Электронный ресурс] : «elib.org.ua – украинская цифровая библиотека» – веб-сайт. – Режим доступа: http://elib.org.ua/psychology/ua_show_archives.php?subaction=showfull&id=1106582602&archive=1129709116&start_from=&ucat=15&
8. Гордеев Н.В. Презентация виртуальной личности в разных коммуникационных средах сети Интернет [Электронный ресурс] : «cyberpsy.ru – блог о киберпсихологии» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://cyberpsy.ru/2011/05/1151/>
9. Смыслова О. Психологические последствия применения информационных технологий [Электронный ресурс] : «Флогистон: Психология из первых рук» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/hackers>
10. Харитонов А. Основные направления изменения личности современного человека в условиях информационного общества [Электронный ресурс] : «Флогистон: Психология из первых рук» – веб-сайт. – Режим доступа: http://flogiston.ru/articles/netpsy/personality_changing
11. Демина М.Н. Изменения в когнитивных практиках индивидов под влиянием новых информационных технологий [Электронный ресурс] : Институт социологии РАН – официальный веб-сайт / Журнал «Социологические исследования» (СоцИс). – 2010. - № 6. – Режим доступа к журн.: <http://www.isras.ru/files/File/Socis/2010-6/Demina.pdf>
12. Коротникова Н.В. Виртуализация общества и Интернет (социальные последствия развития Интернет) как средства производства сетевых коммуникаций [Электронный ресурс] : Институт социологии РАН – официальный веб-сайт / Журнал «Социологические исследования» (СоцИс). – 2007. - № 2. – Режим доступа к журн.: <http://www.isras.ru/files/File/Socis/2007-02/Korytnikova%20-set%20kom.%281%29.pdf>
13. Нестеров В. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете [Электронный ресурс] : «Флогистон: Психология из первых рук» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/netemotions>
14. Горный Е. Отология виртуальной личности [Электронный ресурс] : «zhurnal.ru – вестник сетевой культуры» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://www.zhurnal.ru/staff/gorniy/texts/ovr.html>
15. Шелли. Паутина. Клетка 4. Теория виртуальной личности [Электронный ресурс] : «fuga.ru – футурологическая газета» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://fuga.ru/shelley/pautina/p4.htm>
16. Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества (На материале русского интернета) [Электронный ресурс] : «forum.tatar.info – tatnet forum» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://forum.tatar.info/index.php?showtopic=609>
17. Милосердов М. Личность виртуальная... личность реальная [Электронный ресурс] : «Lib.ru: Журнал "Самиздат"» – веб-сайт. – Режим доступа: http://samlib.ru/m/miloserdow_m/lichnost_virt.shtml
18. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Стратегии самопрезентации в Интернет и их связь с реальной идентичностью [Электронный ресурс] : «Флогистон: Психология из первых рук» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>

19. Фриндте В, Келер Т. Публичное конструирование Я в опосредованном компьютером общении [Электронный ресурс] : «Флогистон: Психология из первых рук» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/frindte>
20. *Всемирная паутина* : Википедия [Электронный ресурс] : Википедия - свободная Интернет-энциклопедия. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Всемирная_паутина
21. *Интернет* : Википедия [Электронный ресурс] : Википедия - свободная Интернет-энциклопедия. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Internet>
22. Виртуальные личности: мифы и реальность [Электронный ресурс]: «internet.ksan.ru – Интернет навсегда!» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://internet.ksan.ru/tom-01/2003/internet-014.shtml>
23. Виртуальная личность [Электронный ресурс]: «becmology.blogspot.com - информационный ресурс для сообщества пользователей Бэжмологии» – веб-сайт. – Режим доступа: http://becmology.blogspot.com/2011/07/1_19.html
24. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ [Электронный ресурс] : «planetadisser.com – планета диссертаций» – веб-сайт. – Режим доступа: http://planetadisser.com/see/dis_93020.html
25. Эстетическая природа феномена игры и молодежная субкультура [Электронный ресурс] : «Utopya.spb.ru - открытая библиотека научных сборников по гуманитарным дисциплинам» – веб-сайт. – Режим доступа: http://utopiya.spb.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=1238
26. Кобзева В. Самопрезентация в публичном выступлении [Электронный ресурс] : «kobzeva.ru – Тренинги для руководителей» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://www.kobzeva.ru/art/50/>
27. Самопрезентация : Психологос [Электронный ресурс] : «psychologos.ru – энциклопедия практической психологии» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://www.psychologos.ru/Самопрезентация>
28. Самопрезентация [Электронный ресурс] : «shkolazhizni.ru – познавательный журнал» – веб-сайт. – Режим доступа: <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-5159/>
29. Запись в группе ВКонтакте: Результаты online опросов (фотоальбом) | Динамика исследования (фотоальбом) | Текст статьи Коваленко А.В. Виртуальная личность: игровые практики и самопрезентация в web [Электронный ресурс] : «Литература об Интернет | Мои публикации 2011-2012 - открытая группа ВКонтакте» – веб-сайт. – Режим доступа: http://vk.com/wall-24249423_29

В статье представлен анализ мотивационных аспектов некоторых из игровых практик в web. Виртуальная личность рассматривается как феномен, возникающий и обретающий свое существование в игре. Процесс создания виртуальной личности выступает одним из возможных путей самопрезентации в сети.

The article presents an analysis of the motivational aspects of some of the gaming practices on the web. A virtual personality is seen as a phenomenon that arises and finds its existence in the game. The process of creating a virtual personality is one of the possible ways of self-presentation in the network.

©2012 р.

О. П. Нікітіна (м. Харків)

ОПТИМІЗАЦІЯ САМОВІДНОШЕННЯ ЯК ОДНА З ОСНОВ ВИРОБЛЕННЯ КОНСТРУКТИВНОГО СТАВЛЕННЯ СТУДЕНТСТВА ДО ГРОШЕЙ

Постановка проблеми. Студентський, юнацький вік – період найбільш активного розвитку моральних почуттів, становлення та стабілізації характеру, і, що важливіше, оволодіння повним комплексом соціальних ролей дорослої людини та повноцінного входження у економічний простір дорослих, що проявляється у початку економічної активності. Вкрай важливим у цьому віці постає вироблення основ конструктивного ставлення до грошей, оскільки сформоване ставлення до грошей безпосередньо впливатиме на подальший професійний та життєвий шлях особистості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі визначення психологічних особливостей та передумов ставлення до грошей присвячені роботи Є.Бичкар, О.С.Дейнека, М.Семьонова, А.Б.Фенько, М.В.Сімків та ін. У них зазначається, що формування ставлення юнацтва до грошей відбувається під впливом зовнішніх та внутрішніх передумов. Однією із передумов, що визначає ставлення студента до грошей, є соціально-економічна та політична ситуація в країні. Осмислюючи спосіб життя сучасного студентства вчені (В.В.Ільїн, В.В.Москаленко та ін.) відмічають, що цінності юнаків, їх життєві стратегії, поведінкові моделі несуть у собі відбиток тих соціально-економічних трансформацій, які відбуваються в українському суспільстві, а також відчують вплив світового суспільства, яке йде шляхом глобалізації.

Відчутним у процесі формування ставлення студента до грошей є також і вплив моди, реклами, ЗМІ.

Окреслені зовнішні передумови формування ставлення особистості до грошей широко висвітлюються у наукових дослідженнях гуманітарного циклу, у тому числі і психологічною наукою.

Значно менше уваги дослідників приділяється внутрішнім, особистісним передумовам процесу формування ставлення до грошей. Між тим, у роботах вітчизняних та західних психологів переконливо доводиться, що ця найменш досліджена група справляє суттєвіший вплив на вищезазначений процес.

Саме психологічна наука має потужні ресурси для розкриття особистісної зумовленості ставлення студента до грошей, з'ясування даних, які можуть бути використані в процесі його оптимізації. На жаль, дослідження особистісних передумов ставлення до грошей ведуться не системно, фрагментарно, розрізнено, і часто стає проблема: який конструкт взяти за вихідний у визначенні характеристики особистості.

Безперечно у психологічній науці спостерігається все глибше проникнення у внутрішній світ студента. У дослідженнях О.О.Анікаєвої, Є.Бичкар, Є.Джонс, Дж.А.Робертс виявлено, що сучасні студенти юнацького віку надають грошам першорядне значення, схильні до прояву споживацького, а не підприємницького ставлення до них, в їх уявленнях про економічний успіх переважають показники стандартів економічного споживання (фірмовий одяг, модна модель машини тощо), проявля-