

ОСОБЕННОСТИ СТРАТЕГИИ РЕАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТНОГО ВЫБОРА В УСЛОВИЯХ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

А.С. Мальцева

Исследованы особенности стратегии реализации личностного выбора в условиях социального взаимодействия. Приводится краткое описание авторских методик. Представлены результаты исследования особенностей стратегии реализации личностного выбора в условиях социального взаимодействия у субъектов с установками на различные типы выбора.

Ключевые слова: стратегия реализации личностного выбора, социально-психологические контексты, психотехника творческого выбора, жизненный путь.

Одной из актуальных проблем современного общества является создание, развитие и продвижение инноваций в различных сферах деятельности. В настоящее время существует большое количество программ поддержки исследований и разработок молодых ученых, например, «Старт», «У.М.Н.И.К.», «И5» и др. Однако организаторы этих программ постоянно сталкиваются с проблемой небольшого количества участников этих программ. Другими словами, стремление молодых исследователей активно включиться в инновационную социальную и экономическую среду оказывается недостаточным, несмотря на очевидное наличие благоприятных для этого условий. В связи с этим появляется необходимость изучения социально-психологических особенностей активности творческой личности.

Цель исследования заключалась в выявлении у людей с разными типами личностного выбора особенностей стратегий реализации их выбора при достижении значимых целей в условиях социального взаимодействия. Установки на различные типы выбора определялись с помощью теста «Типологии личностного выбора» (далее – ТЛВ-тест), разработанного В.Г. Грязевой-Добшинской, А.С. Мальцевой [3]. Особенности стратегий реализации личностного выбора при достижении значимых целей в условиях социального взаимодействия субъектов выявлялись с помощью игровой методики «Экзистенциальный лабиринт» («ЭкЛаб»), разработанной В.Г. Грязевой-Добшинской, А.С. Мальцевой [8, 9].

Методики исследования

1. *ТЛВ-тест* создан на основе психотехники творческого выбора, разработанной с ис-

пользованием теоретических концепций Г.С. Альтшуллера, И.М. Верткина [1], Ф.Е. Василока [2], В.Г. Грязевой-Добшинской [4], Д.А. Леонтьева [5], Р. Мзя [10] В.А. Петровского [11, 12], В.М. Розина [13]. В психотехнику творческого выбора были включены 9 психотехнических действий: устремление как доминирующий характер активности; отвлечение от трудности внешнего мира; рефлексия переживания взаимодействия с миром; актуализация глубинных ценностей; сравнение и оценка альтернатив; конструирование альтернатив; удержание понимания трудности внешнего мира; принятие решения; жертва нереализованными альтернативами [7]. По итогам психометрической проверки, на основе составления интеркорреляционных плеяд вопросов, в ТЛВ-тесте были выделены две шкалы: шкала рефлексии переживания внутренней сложности (шкала РПВС); шкала осознания трудности внешнего мира (шкала ОТВМ) [8].

Особенности сочетаний показателей шкал ТЛВ-теста соответствуют разным типам выбора: *творческому* (высокие показатели по обоим шкалам), *ценностному* (высокие показатели по шкале рефлексии переживания внутренней сложности, низкие показатели по шкале осознания трудности внешнего мира), *реалистическому* (низкие показатели по шкале рефлексии переживания внутренней сложности, высокие показатели по шкале осознания трудности внешнего мира), *гедонистическому* (низкие показатели по обоим шкалам).

2. *Игровая методика «Экзистенциальный лабиринт» (ЭкЛаб)* была разработана также на основе психотехники творческого выбора. Методика разрабатывалась с целью изучения особенностей стратегии реализации личност-

ного выбора в условиях социального взаимодействия субъектов в контексте моделей творческого жизненного мира [3].

Процедура проведения методики «Экзистенциальный лабиринт».

Данная игровая методика моделирует реальность и вводит участников в творческий жизненный мир. В процессе игры участники последовательно создают «карту пути» достижения значимых для них целей. В игре одновременно участвуют 4 человека. По правилам игры для создания «карты своего пути» каждый должен взаимодействовать со всеми остальными участниками. Таким образом, в процессе игры реализуется модель социального взаимодействия каждого участника. Благодаря наличию партнеров по игре и ограниченный игровыми правилами (время и количество ходов), для каждого участника создается ситуация необходимости «осознания трудности внешнего мира».

Каждому участнику предлагаются 4 ценности для их дальнейшей реализации в процессе игры, что обеспечивает необходимость удержания каждым «сложности внутреннего мира». Эти ценности выявляются для каждого участника индивидуально на основе предварительного ранжирования им ценностей и расчетов по модели рефлексивного выбора В.А. Петровского, Т.А. Таран [6, 11]. Исходя из индивидуального набора 4-х ценностей каждый участник определяет для себя 4 значимые цели, которые он должен достичь в процессе игры. Для достижения этих целей каждый участник выбирает индивидуальный набор ролей. Каждый ход совершается в соответствии с заданными типами игровых действий. Таким образом, совершать ходы и взаимодействовать с партнерами в игре каждый участник может только в соответствии с выбранными ролями и на основе заданных игровых действий.

Основными задачами участников в игре являются: достижение максимального количества поставленных целей, благодаря совершению игровых ходов; выстраивание взаимодействия с партнером, обеспечивающего достижение своей цели.

Участникам предлагается единое игровое поле, разделенное на 4 участка, соответственно для каждого игрока. При этом игровое пространство каждого, в свою очередь, имеет 4 поля, каждое из которых соответствует одной из 4-х предложенных ценностей и определенной на ее основе цели:

I поле – поле максимальной вероятности

реализации цели. В этом поле у участника нет партнеров по игре, то есть нет ни помощников, ни препятствий. Поэтому с точки зрения наличия/отсутствия внешних препятствий для реализации цели это поле, в отличие от оставшихся, можно называть легким. Реализация цели в этом поле зависит только от самого испытуемого.

II и III поля – поля средней вероятности реализации цели. Каждое из этих полей является общим с одним из других игроков. Совершать действия на этих полях можно только вместе с партнером. Причем цели и ценности партнеров в этих полях могут не совпадать, создавая препятствия в реализации целей. Поэтому с точки зрения наличия/отсутствия внешних препятствий для реализации цели, это поле можно называть трудным.

IV поле – поле максимальной неопределенности в реализации цели. В этом поле одновременно действовать и взаимодействовать должны сразу все 4 участника. Это поле является самым трудным для достижения цели.

Поля II, III, IV являются полями партнерского взаимодействия. Игрок может совершать различное количество ходов в каждом поле, вплоть до игнорирования некоторых из них.

Для игры участники выбирают 6 ролей из предложенного списка по следующим признакам: наиболее часто играемые в жизни, редко играемые в жизни, роли, которых испытуемый никогда не играл, но хотел бы сыграть (например, отец, шут, авантюрист, муза, служанка, гений и т.п.).

На пути достижения целей испытуемым для совершения ходов предлагается 4 универсальных игровых действия, закрепленных в культуре: «охота» (завоевание, захват чего-либо), «служение» (подчинение, почитание, работа на Другого), «рынок» (обмен, продаж, оценка выгоды), «креатив» (создание чего-то нового, усовершенствование и преобразование чего-либо, привнесения новых идей). Игроки, совершая ходы, могут использовать игровые действия в любой последовательности, но количество ходов каждого типа ограничено.

Показатели методики «Экзистенциальный лабиринт».

1. Стратегия выполнения игровых действий: приоритетность последовательности использования универсальных игровых действий, закрепленных в культуре («охота», «служение», «рынок», «креатив»).

2. Последовательность реализации целей.

3. Привлекательность трудных полей: преобладание количества ходов на полях партнерского взаимодействия ($I < (II + III + IV):3$).

4. Инициация деятельности в полях партнерского взаимодействия II и III.

5. Инициация деятельности в игровом поле максимальной неопределенности в реализации цели (IV поле).

6. Предложение совместной деятельности партнеру.

7. Создание чего-либо в процессе достижения целей.

Методику «Экзистенциальный лабиринт» можно определить как *систему встроенных контекстов* творческого жизненного мира. *Деятельностный контекст* представлен в заданных методикой игровых полях: легких (поле I) и трудных (поля II, III, IV), в совершении участниками действий на пути достижения целей; из взаимодействия с партнерами по игре. *Игровой контекст* задан выбором игровых ролей и игровых действий. *Рефлексивно-топологический контекст* представлен внутренней системой ценностей игроков и системой внешнего взаимодействия с партнерами; а также рефлексией сочетания этих двух систем как единого целого.

Результаты исследования

В исследовании приняли участие 51 человек: студенты 3 и 4 курса факультета психологии ЮУрГУ. Для выявления сопряжения результатов исследования по ТЛВ-тесту и игровой методике «Экзистенциальный лабиринт» («ЭкЛаб») использовались: χ^2 – критерий Пирсона и коэффициент ϕ – угловое преобразование Фишера.

На основе показателей шкал ТЛВ-теста: рефлексии переживания внутренней сложности (РПВС) и осознания трудности внешнего

мира (ОТВМ) – данная выборка была разделена на 4 группы: группа испытуемых с установкой на *творческий выбор*; группа испытуемых с установкой на *ценностный выбор*; группа испытуемых с установкой на *реалистический выбор*; группа испытуемых с установкой на *гедонистический выбор*

Получены значимые отличия между этими группами испытуемых по всем показателям методики «ЭкЛаб».

1. По показателю «Стратегия выполнения игровых действий: приоритетность последовательности использования универсальных игровых действий, закрепленных в культуре: «охота», «служение», «рынок», «креатив» (табл. 1) получены следующие значимые отличия:

а) Испытуемые с установкой на *творческий* выбор значимо чаще в начале игры используют игровое действие «*креатив*», чем испытуемые с установкой на *реалистический* и *гедонистический* выбор.

б) Испытуемые с установкой на *реалистический* выбор значимо чаще в начале игры используют игровое действие «*рынок*», чем испытуемые с установкой на *творческий* выбор.

в) Испытуемые с установкой на *реалистический* выбор значимо чаще в начале игры используют игровое действие «*охота*», чем испытуемые с установкой на *ценностный* выбор.

д) Испытуемые с установкой на *реалистический*, *ценностный* и *гедонистический* выбор значимо чаще в начале игры используют игровое действие «*служение*», чем испытуемые с установкой на *творческий* выбор.

Таким образом, испытуемые с установкой на *творческий* выбор чаще начинают достижение значимых для них целей с действий, связанных с созданием чего-то нового, усовершенствования и преобразования чего-либо, привнесения новых идей («креатив»). Эти испытуемые реже используют для дос-

Таблица 1

Стили лидерства менеджеров на предприятиях с разной степенью инновационного развития

Степень инновационного развития	Численность обследованных с определенными стилями лидерства					
	Трансформационный стиль лидерства			Транзакционный стиль лидерства		
	Высокие значения	Средние значения	Низкие значения	Высокие значения	Средние значения	Низкие значения
Менеджеры предприятие с высоким уровнем инновационного развития (38 ч)	11	27	0	5	26	7
Менеджеры предприятие с низким уровнем инновационного развития (64 ч)	1	50	13	10	48	6
Значения статистического критерия	$\phi^* = 4,34$, $\rho \leq 0,01$	$\phi^* = 0,8$, ρ н.з.	$\phi^* = 4,57$, $\rho \leq 0,01$	$\phi^* = 0,28$, ρ н.з.	$\phi^* = 0,7$, ρ н.з.	$\phi^* = 1,30$, ρ н.з.

тижения значимых целей действия, связанные с подчинением, почитанием, работой на Другого («служение»), чем все остальные испытуемые с установками на реалистический, ценностный и гедонистический типы выбора.

Испытуемые с установкой на *реалистический* выбор чаще начинают достижение значимых для них целей с действий, связанных с обменом, продажей, оценкой выгоды («рынок»); завоеванием, захватом чего-либо («охота»).

2. По показателю «Последовательность реализации целей» у испытуемых с установкой на различные типы выбора получены следующие значимые отличия.

У испытуемых с установкой на *творческий* выбор значимо чаще ($\varphi=1,66$, при $p<0,04$) проявляется тенденция к нарушению заданной прямой последовательности (I, II, III, IV – от легкого к трудному) в реализации поставленных целей, чем у испытуемых с установкой на гедонистический тип выбора. Они начинают реализацию с целей в соответствии с внутренней детерминацией их значимости.

3. По показателю «Привлекательность трудных полей. Преобладание количества ходов на полях партнерского взаимодействия: $I < (II + III + IV):3$ » (табл. 2).

У испытуемых с установкой на *творческий* выбор чаще проявляется преобладание игровых действий на полях партнеров, где существует высокая зависимость вероятности

реализации значимых целей от внешних условий, чем у испытуемых с установкой на *реалистический* и *ценностный* типы выбора.

4. По показателю «Инициация деятельности в полях партнерского взаимодействия II и III» (табл. 3) получены следующие значимые различия.

Испытуемые с установкой на *творческий* и *реалистический* типы выбора чаще инициируют деятельность в игровых полях со средней вероятностью реализации цели (поля II и III), чем испытуемые с установкой на ценностный и гедонистический типы выбора.

Эти результаты можно объяснить тем, что испытуемые с установкой на творческий и реалистический типы выбора обладают одинаково высокими показателями по шкале «осознание трудности внешнего мира» ТЛВ-теста.

5. По показателю «Инициация деятельности в игровом поле максимальной неопределенности в реализации цели (IV поле)» (табл. 4) получены следующие значимые различия.

Испытуемые с установкой на *творческий* выбор чаще инициируют деятельность в игровом поле максимальной неопределенности в реализации цели (поле IV), чем испытуемые с установкой на *реалистический*, *ценностный* и *гедонистический* типы выбора.

6. По показателю «Предложение совместной деятельности партнеру» (табл. 5) получены значимые различия.

Таблица 2

Привлекательность «трудных» игровых полей для испытуемых с установками на различные типы выбора

Испытуемые	Соотношение количества ходов в разных полях: $I < (II + III + IV):3$		Статистический критерий	
	Присутствует	Отсутствует		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	11	4	$\varphi=1,67$	$p<0,05$
С установкой на <i>реалистический</i> выбор	4	6		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	11	4	$\varphi=2,18$	$p<0,01$
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	3	7		

Таблица 3

Инициация деятельности испытуемыми с установками на различные типы выбора

Испытуемые	Инициация деятельности в игровых полях II и III		Статистический Критерий	
	есть	Нет		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	14	1	$\chi^2=6,02$	$P<0,05$
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	4	6		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	14	1	$\chi^2=4,02$	$P<0,05$
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	5	5		
С установкой на <i>реалистический</i> выбор	9	1	$\varphi=2,52$	$P<0,01$
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	4	6		
С установкой на <i>реалистический</i> выбор	9	1	$\varphi=2,07$	$P<0,01$
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	5	5		

Таблица 4

Инициация деятельности в игровом поле максимальной неопределенности в реализации цели испытуемыми с установками на различные типы выбора

Испытуемые	Инициация деятельности в игровом поле IV		Статистический Критерий	
	есть	Нет		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	11	4	$\chi^2=4,86$	P<0,05
С установкой на <i>реалистический</i> выбор	2	8		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	11	4	$\chi^2=4,86$	P<0,05
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	2	8		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	11	4	$\chi^2=11,1$	P<0,01
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	0	11		

Испытуемые с установкой на *творческий* выбор чаще предлагают партнеру осуществлять какую-либо совместную деятельность на полях партнерского взаимодействия (поля II, III и IV), чем испытуемые с установкой на *ценностный* и *гедонистический* типы выбора.

7. По показателю «Создание чего-либо в процессе достижения целей» (табл. 6) получены следующие значимые различия.

Испытуемые с установкой на *творческий*, *реалистический* и *ценностный* типы выбора чаще в процессе достижения значимой цели делают ходы, связанные с созданием чего-либо (новые теории, собственные фирмы, произведения искусства и тому подобное), чем испытуемые с установкой *гедонистический* тип выбора.

Выводы

В исследовании дифференцированы стратегии реализации личностного выбора у лю-

дей с установкой на творческий, реалистический, ценностный или гедонистический выбор. Эта дифференциация в рамках деятельностного контекста включает: привлекательность трудно достижимых целей, стремление к коммуникативно насыщенной, рискованной деятельности, инициация совместной деятельности и создание нового как способ достижения значимых целей в процессе реализации личностного выбора в условиях социального взаимодействия. Дифференциация в игровом контексте включает специфику стратегии использования универсальных игровых действий, заложенных в культуре.

Поскольку нас интересовали социально-психологические особенности активности творческой личности в условиях требований современного общества, целесообразно сделать акцент на результатах исследования, полученных для группы субъектов с установкой на творческий тип выбора.

Таблица 5

Предложение совместной деятельности партнеру испытуемыми с установками на различные типы выбора

Испытуемые	Предложение в игре партнеру чего-либо		Статистический Критерий	
	Есть	Нет		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	14	1	$\chi^2=4,02$	P<0,05
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	5	5		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	14	1	$\chi^2=7,1$	p<0,01
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	4	7		

Таблица 6

Предложение совместной деятельности партнеру испытуемыми с установками на различные типы выбора

Испытуемые	Создание в игре чего-либо		Статистический критерий	
	есть	нет		
С установкой на <i>творческий</i> выбор	14	1	$\chi^2=12,1$	p<0,01
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	2	9		
С установкой на <i>реалистический</i> выбор	7	3	$\phi=2,53$	p<0,01
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	2	9		
С установкой на <i>ценностный</i> выбор	7	3	$\phi=2,53$	p<0,01
С установкой на <i>гедонистический</i> выбор	2	9		

Субъекты с установкой на творческий выбор при реализации личностного выбора в условиях социального взаимодействия стремятся к деятельности, обладающей большей коммуникативной нагруженностью и, соответственно, большими возможностями и большими рисками, чем испытуемые с установкой на другие типы выбора. Причем они стремятся не только действовать в более насыщенной, обогащенной социальной среде, но и привносить в нее собственные уникальные идеи, создавать в этой среде нечто новое.

Таким образом, можно говорить о том, что субъекты с установкой на творческий выбор для реализации значимых для них целей и ценностей и для самореализации, в том числе выбирают социальные ситуации, контексты, связанные с максимальной сложностью, насыщенностью. Наиболее привлекательными целями для них являются цели, предполагающие максимальный риск в вероятности успеха их достижения. И, кроме того, субъекты с установкой на творческий выбор в качестве наиболее привлекательного и адекватного способа реализации себя и достижения значимых целей выбирают «креатив», предполагающий творчество, создание нового, комбинирование и усовершенствование старого, преобразование стандартов.

Литература

1. Альтшуллер, Г.С. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности / Г.С. Альтшуллер, И. Верткин. – Мн.: Беларусь, 1994. – 479 с.
2. Василюк, Ф.Е. Психотехника выбора / Ф.Е. Василюк // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии / под ред. Д.А. Леонтьева, В.Г. Щур. – М.: Смысл, 1997. – С. 294–314.
3. Грязева-Добшинская, В.Г. Игровая методика встроенных контекстов творческого жизненного мира субъектов «Экзистенциальный лабиринт» / В.Г. Грязева-Добшинская, А.С. Мальцева // Социальная психология творчества – 2008. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2008. – С. 153–157.
4. Грязева-Добшинская, В.Г. Онтология авторской символической игры. Экзистенци-

альные основания арт-тренингов на основе игровых структур / В.Г. Грязева-Добшинская // Социальная психология творчества – 2007. Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2007. – С. 170–185.

5. Леонтьев, Д.А. Моделирование «экзистенциальной дилеммы»: эмпирическое исследование личностного выбора / Д.А. Леонтьев, Е.Ю. Мандрикова // Вестник Московского университета. – 2005. – Сер. 14. – №4. – С. 37–42.

6. Лефевр, В.А. Закон саморефлексии: возможное общее объяснение трех возможных психологических феноменов / В.А. Лефевр // Рефлексивные процессы и управление. – 2003. – Т.3. – № 1. – С. 74–92.

7. Мальцева, А.С. Исследование психотехники творческого выбора жизненного пути личности / А.С. Мальцева // Психологическая теория и практика в изменяющейся России: сборник тезисов Всероссийской научной конференции / отв. ред. Н.А. Батулин. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2006. – С. 155–159.

8. Мальцева, А.С. Личностные ресурсы выбора творческого жизненного пути / А.С. Мальцева // Социальная психология творчества – 2007. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2007. – С. 33–41.

9. Мальцева, А.С. Разработка и стандартизация методики диагностики типа личностного выбора / А.С. Мальцева // Научный поиск: материалы первой науч. конф. аспирантов и докторантов. Соц.-гум. и естеств. науки. – Челябинск: Издат. центр ЮУрГУ, 2009.

10. Мэй, Р. Мужество творить: очерк психологии творчества / Р. Мэй. – Львов: Инициатива; М.: Институт общегуманитарного исследования, 2001. – 129 с.

11. Петровский, В.А. Модель рефлексивного выбора: трансактная версия / В.А. Петровский, Т.А. Таран // Рефлексивные процессы и управление. – 2003. – Т. 3. – № 1. – С. 74–92.

12. Петровский, В.А. Мультисубъектная персонология / В.А. Петровский // Вторая Всероссийская научно-практическая конференция по экзистенциальной психологии: материалы сообщений / под ред. Д.А. Леонтьева. – М.: Смысл, 2004. – С. 41–53.

13. Розин, В.М. Психология судьбы: программирование или творчество / В.М. Розин // Вопросы психологии. – 1992. – № 1. – С. 98–105.

Поступила в редакцию 16 апреля 2010 г.

Мальцева Алиса Сергеевна. Аспирант кафедры общей психологии Южно-Уральского государственного университета. maltseva_alisa@mail.ru.

Alisa S. Maltseva. Post-graduate student of sub-faculty of General psychology of South Ural State University: maltseva_alisa@mail.ru.