

career choices, life goals and qualities of creatively directed, self-oriented personality who is capable to be self-guided to implement own plans and to perform social contacts.

It was found out that positive influence on students' professional orientation formation is achieved due to synergy of meaning-making motives, life goals and personality traits based on creativity, self-guidance, desires for self-development, a high-status position at social contacts, pursuit of knowledge; negative impact is created by factors stipulated by lack of independence at decision-making for profession choosing, by weak self-analysis over life goals and own abilities, by rigidity of will and personality traits, by presence of an internal conflict in the structure of personal attitudes, by low satisfaction with studies, etc.

The presented empirical research shows that the level of professional orientation is significantly higher for students who learn "Psychology" speciality as a second speciality in comparison with students obtaining the first university degree; this fact is due to more expressed by such students of purposefulness, meaningfulness, autonomy, deeper reflection over their goals and abilities during profession choosing, their focusing on internal individually significant motives.

Key word: professional orientation, multivalency of professional orientation, motives for profession choosing, academic motivation, synergy.

Чайка Г.В.

ОСОБЛИВОСТІ ЦІННІСНИХ ОРІЄНТАЦІЙ ОСІБ, ЩО ЗЛОВЖИВАЮТЬ КОМП'ЮТЕРНИМИ ІГРАМИ

Чайка Г.В. Особливості ціннісних орієнтацій осіб, що зловживають комп'ютерними іграми. В статті розглядається динаміка системи ціннісних орієнтацій сучасної молоді під впливом нових інформаційних технологій. Показано, що крім вікового аспекту, на розвиток, зміну сталої системи ціннісних орієнтацій впливають зміни у соціокультурному оточенні. Інформаційне суспільство і розвиток нових комп'ютерних технологій сприяли формуванню цілої низки нових субкультурних явищ, що відбивається й на системі ціннісних орієнтацій геймерів. Описане експериментальне дослідження, в якому порівнювалися системи ціннісних орієнтацій осіб, що зловживають комп'ютерними іграми, та тих, хто ставиться до ігор спокійно.

Ключові слова: система ціннісних орієнтацій, самоорганізація систем, геймери, комп'ютерні ігри

Чайка Г.В. Особенности ценностных ориентаций лиц, которые злоупотребляют компьютерными играми. В статье рассматривается динамика системы ценностных ориентаций современной молодежи под влиянием новых информационных технологий. Показано, что кроме возрастного аспекта, на развитие, изменение постоянной системы ценностных ориентаций влияют изменения в социокультурном окружении. Информационное общество и развитие новых компьютерных технологий способствовали формированию целого ряда новых субкультурных явлений, что отражается и в системе ценностных ориентаций геймеров. Описано экспериментальное исследование, в котором сравнивались системы ценностных ориентаций лиц, злоупотребляющих компьютерными играми, и тех, кто относится к играм спокойно.

Ключевые слова: система ценностных ориентаций, самоорганизация системы, геймеры, компьютерные игры.

Актуальність дослідження. Система ціннісних орієнтацій формується й розвивається зі зростанням та розвитком індивіда. Особистість, являючи собою динамічну систему, знаходиться в стані безперервної зміни і розвитку. У процесі такого особистісного становлення поступово все більшого значення набу-

вають її внутрішні рушійні сили, що дозволяють людині все більш самостійно визначати завдання і напрямки власного розвитку. Система ціннісних орієнтацій особистості виступає в якості регулятора і механізму такого розвитку, визначаючи форму реалізації поставлених цілей і, при втраті ними спонукальної сили в результаті їх досягнення, стимулює постановку нових значущих цілей. У свою чергу, досягнутий рівень розвитку особистості послідовно створює все нові передумови для розвитку та вдосконалення системи її ціннісних орієнтацій [5].

Передумови для початку реального виконання системою ціннісних орієнтацій всіх своїх регулятивних функцій остаточно складаються лише в юнацькому віці. Як обґрунтовано пише Л. І. Божович, «тільки в юнацькому віці моральний світогляд починає являти собою таку стійку систему моральних ідеалів і принципів, яка стає постійно діючим спонукальником, опосередковуючи всю поведінку, діяльність, ставлення до навколишньої дійсності й до самого себе» [1]. На думку В. Франкла, саме в юнацькому віці питання про сенс життя найбільш часте і особливо насущне [4]. Поява потреби у визначенні своїх життєвих цілей, знаходженні свого місця в житті стає характерним саме для цього віку. В юнацькому віці складається власний світогляд людини, що створює можливість формування внутрішньої, автономної системи цінностей.

Але, крім вікового аспекту, на розвиток, зміну сталої системи ціннісних орієнтацій впливають зміни у соціокультурному оточенні.

Ствердження постіндустріального суспільства привнесло в науку, культуру і свідомість людини нове розуміння реальності. На відміну від попереднього, класичного підходу, історія природи нашої планети і соціокультурної еволюції постає не лінійною, впорядкованою, а чередою криз, катастроф, соціальних заворушень, які перемежуються періодами стабільного поступу. Кожна людина безпосередньо відчуває нестабільність економічного та соціального життя, породженого динамікою глобального світу. В сучасному погляді на оточуючу дійсність зазначені явища – не близький апокаліпсис, не кінець світу, а необхідна складова вічного саморозвитку об'єктивного світу, який постає складною нелінійною системою. Процеси самоорганізації таких систем набули статусу синергетичних, що сьогодні найбільшою мірою відповідає логіці розвитку соціуму, який вражає своєю непередбачуваністю [2].

Виключну гостроту цивілізаційній ситуації надає сучасний стрімкий розвиток інформаційних технологій. В останні десятиліття вплив соціокультурного середовища на формування системи цінностей індивіда все більшою мірою опосередковується засобами масової інформації. У роботах А. Маслоу, Г. Оллпорта, П. Массена і співавторів, Ю. А. Шерковіна, А. В. Шарікова і Е. А. Баранової розглядаються питання, пов'язані зі впливом на формування системи цінностей особистості насамперед електронних ЗМІ - телебачення, радіо, а також системи Інтернет. Особлива увага при цьому приділяється проблемі пасивного і некритичного прийняття особистістю цінностей так званої «масової культури».

Інформаційне суспільство і розвиток нових комп'ютерних технологій сприяли формуванню цілої низки нових субкультурних явищ. Одним із таких явищ стала субкультура геймерів, основою для якої став новий світ, альтерна-

тивний реальному, створений людиною за допомогою сучасних технологій - «віртуальна реальність».

Розповсюдження комп'ютерних ігор в культурному просторі зустрічає неоднозначну реакцію з боку дослідників, що, в першу чергу, пов'язано з різними аспектами їх впровадження в повсякденне життя людини. Ігрова діяльність у віртуальній реальності має здатність задовольняти широкий спектр соціальних потреб людини, окрім, звичайно, базових, фізіологічних: потреба в самоповазі, самовираженні, емоціях, але найважливіше – це потреба у свободі і можливість реалізувати ту частину свого Я, яка прихована, пригнічена нормами суспільства - несвідому.

Основні учасники субкультури геймерів – підлітки та студенти. Це той вік, домінантою якого є вибір суб'єктивно важливих цінностей, побудова системи цінностей. Створена на базі цінностей, система принципів перетворюється у подальшому в життєву стратегію. Тому особливо важливо вивчати систему ціннісних орієнтацій саме молоді – гравців у комп'ютерні ігри.

Виходячи з вищесказаного автор вважає, що цікавим є вивчення особливостей ціннісних орієнтацій саме молоді, студентів, як такої групи особистостей, що перебуває з одного боку у часі перетворення, перебудови цієї системи, а з іншого – відкрита до нових ідей, нових технологій, нових технологічних та культурних досягнень, і тому легко підпадає під їх вплив (як негативний, так і позитивний). Саме це і стало **метою нашого дослідження**.

Методика дослідження. Для дослідження системи ціннісних орієнтацій автором за основу була взята методика Рокіча. Такий вибір обумовлено тим, що на наш погляд, найбільш багатим і методично обґрунтованим напрямком досліджень ціннісних уявлень можна вважати дослідження, що проводилися в кінці 60-х – 70-і роки в США М. Рокічем, а також в інших країнах на основі розробленого ним методу прямого ранжування цінностей. Цінність М. Рокіч визначає як стійке переконання в тому, що певний спосіб поведінки чи кінцева мета існування краще з особистої чи соціальної точки зору, ніж протилежний або зворотний їм спосіб поведінки, або кінцева мета існування. Виходячи з вищесказаного автор цієї статті для дослідження ціннісних орієнтацій комп'ютерних гравців вибрала методику М. Рокіча і застосувала її в анкеті.

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

Д.О. Леонтьєв наводить інший спосіб групування цінностей, більш детальний, об'єднання в блоки відбувається за різними основами, таким чином створюються так звані полярні ціннісні системи [3]. Зокрема, серед термінальних цінностей протиставляються:

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

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

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

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

Серед інструментальних цінностей Д. О. Леонтьєв виділяє такі дихотомії:

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

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

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

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

Опис експерименту. У дослідженні взяли участь 203 опитуваних. З них 175 – учні старших класів коледжу (15-16 років), решта – студенти перших курсів університету ДУІКТ (17-18 років). Дівчат було 56, хлопців – 147. Всі досліджувані належать до юнацького віку, який характеризується відкритістю до всього нового, зокрема до нових технічних досягнень. Також цей вік характеризується підвищеною емоційністю, здатністю «з головою» захоплюватися тими чи іншими цікавими для молоді людини речами, що може з одного боку, визначити весь подальший життєвий, професійний або сімейний шлях індивіда, а з іншого боку сприяє розвитку не досить бажаних захоплень, надмірного рівня прояву захоплення або залежностей.

Результати дослідження. Перше анкетне запитання стосувалося часу, проведеного за комп'ютером, з комп'ютерними іграми або в Інтернеті. Студенти проводять за комп'ютером приблизно 17 годин на тиждень, більше 2,5 годин на день. Треба зауважити, що різні опитувані по-різному зрозуміли запитання. Деякі зазначили увесь час, що вони проводять за екраном, а інші – лише, той час коли вони працюють, а не бавляться. Тобто реальна цифра навіть вища, можна зі впевненістю сказати, що молодь проводить за комп'ютером не менше половини робочого дня. Але стандартне відхилення не мале, близько 14 годин. Це вказує на те, що є користувачі, що лише зрідка підходять до техніки, а є ті, хто просто «живе у комп'ютері».

В середньому опитувані грають у комп'ютерні ігри близько 5,8 годин на тиждень, або менше години на добу, не можна сказати, що це надто велика ци-

фра. Проте стандартне відхилення більше 7,7 годин, перевищує середнє значення. Ще цікавіші результати по процентилях. 25 процентиля відповідає 1 годині, що означає, що чверть опитаних грає менше години на тиждень. 50 процентиля відповідає 2 годинам, тобто половина грає менше 2 годин на тиждень. 75 процентиля – 8 годин. І тільки остання чверть опитаних грає неймовірно кількість годин. Це вказує на те, що, з одного боку, існує прошарок молоді, що ставиться абсолютно байдуже до комп'ютерних ігор. Про це свідчить і досить велика кількість тих, хто зазначає, що не любить такі ігри. З іншого боку існують і такі молоді люди, які грають понад 15 годин на тиждень, і саме у них виникають проблеми зловживання іграми.

Ми виокремили тих досліджуваних, що зловживають комп'ютерними іграми і порівняли їх систему ціннісних орієнтації з системами інших досліджуваних. Група тих, хто зловживає іграми визначається наступним чином: до середнього часу, що проводили студенти граючи (5 годин на тиждень) додається дисперсія цього часу (8 годин на тиждень). В результаті отримаємо 13 годин на тиждень за комп'ютерними іграми. Це досить значний час, майже 2 години на день, тобто майже весь вільний час. Молодих людей, що грають стільки часу, справді можна вважати такими, що зловживають комп'ютерними іграми. Всього таких виявлено 38 осіб.

Далі їх система ціннісних орієнтацій (що виявлена за методикою Рокіча) була порівняна зі системами ціннісних орієнтацій інших досліджуваних (165 осіб). В таблиці 1 дано порівняння ранжування життєвих цінностей тими студентами, що помірно ставляться до комп'ютерних ігор (група 1), і тими, що зловживають ними (група 2).

Статистичний аналіз за критерієм Стьюдента показав наступне: за шкалою життєвих цінностей досліджувані, що зловживають комп'ютерними іграми, на достовірному рівні відмінностей суттєво вище цінують показник «розраги (примне, необтяжливе проведення часу, відсутність обов'язків)». Такий результат є досить очевидним. Цікавіше те, що такі досліджувані також суттєво вище про ранжували показник «життєва мудрість (зрілість суджень та здоровий глузд, що досягаються завдяки життєвому досвіду)». З іншого боку, досліджувані, що ставляться до ігор спокійніше, більше цінують показники «здоров'я (фізичне та психічне)» та «краса природи та мистецтва (переживання прекрасного в природі та мистецтві)». Крім того, на рівні тенденцій, ця група досліджуваних більше цінує цікаву роботу та впевненість у собі.

З отриманих даних можна зробити висновок, що комп'ютерні ігри не асоціюються зі здоровим життям. Таке ставлення досить розумне, адже і в науковій і в популярній літературі багато уваги приділяється негативному впливу комп'ютерів на зір, на хребет, поставу загалом. Описано досить багато захворювань, які притаманні саме користувачам комп'ютерної техніки. А ось показник «краса» вказує на те, що комп'ютерні ігри не вважаються красивими. І це попри те, що їх розробкою займаються цілі команди професійних митців. Більшість розроблених ігор намагаються створити атмосферу агресивну, або таємничу, похмуру і містичну, деякі ігри мають гумористичний, шаржовий відеоряд, і дуже рідко зу-

стрічаються такі, про які можна сказати «яка краса!». Цей факт дуже прикрий, адже переживання прекрасного породжує цілу гамму позитивних емоцій.

Таблиця 1

Життєві цінності за методикою Рокіча

Показник	Група	К-сть досліджуваних	Середнє значення
Активне життя	1,00	165	7,9939
	2,00	38	7,3947
Життєва мудрість	1,00	164	9,6646
	2,00	38	8,0000
Здоров'я	1,00	165	3,5576
	2,00	38	4,6842
Цікава робота	1,00	165	8,9697
	2,00	38	9,5526
Краса природи та мистецтва	1,00	165	12,6303
	2,00	38	13,8947
Любов	1,00	165	6,4061
	2,00	38	7,3421
Матеріальне забезпечення	1,00	164	8,5122
	2,00	38	8,7632
Наявність друзів	1,00	165	6,2727
	2,00	38	6,7368
Суспільне визнання	1,00	164	11,8598
	2,00	38	11,8684
Пізнання	1,00	165	11,4727
	2,00	37	11,0811
Продуктивне життя	1,00	165	11,4061
	2,00	38	11,8684
Саморозвиток	1,00	165	9,1455
	2,00	36	9,0556
Розваги	1,00	165	11,9152
	2,00	38	9,2105
Свобода	1,00	165	8,5697
	2,00	38	8,6842
Сімейне щастя	1,00	165	6,8667
	2,00	38	6,1316
Щастя інших	1,00	165	12,7636
	2,00	38	12,2105
Творчість	1,00	165	13,3515
	2,00	38	13,3158
Впевненість у собі	1,00	165	8,2545
	2,00	38	9,0526

Пояснення до таблиці: Група 1 – досліджувані що спокійно ставляться до комп'ютерних ігор
Група 2 – досліджувані, що зловживають іграми. Чим менше математичне значення показника, тим більш вагомою є дана цінність для досліджуваних.

У таблиці 2 наведено порівняння системи інструментальних цінностей, що притаманне молоді, яка мало грає у комп'ютерні ігри, і тих, хто зловживає ними.

Таблиця 2

Інструментальні цінності за методикою Рокіча

Показник	Група	К-сть досліджуваних	Середнє значення
Акуратність	1,00	161	6,0807
	2,00	37	6,4054
Вихованість	1,00	161	4,8634
	2,00	37	4,1622
Високі вимоги	1,00	161	13,0435
	2,00	37	13,5676
Почуття гумору	1,00	161	6,5776
	2,00	36	6,4167
Дисциплінованість	1,00	161	10,7205
	2,00	37	10,1081
Незалежність	1,00	161	8,5901
	2,00	37	9,4595
Непримиримість до недоліків	1,00	160	13,7375
	2,00	37	13,5676
Гарна освіта	1,00	160	7,7063
	2,00	37	8,8649
Відповідальність	1,00	161	8,4224
	2,00	37	8,2703
Раціоналізм	1,00	160	11,6563
	2,00	37	11,3784
Самоконтроль	1,00	161	8,6646
	2,00	37	9,0541
Сміливість	1,00	161	9,6211
	2,00	37	10,3784
Тверда воля	1,00	161	10,0621
	2,00	37	10,5405
Толерантність	1,00	160	10,0875
	2,00	37	8,7027
Широта поглядів	1,00	160	11,5938
	2,00	37	10,2973
Чесність	1,00	158	8,0570
	2,00	37	7,7297
Ефективність у справах	1,00	160	10,5625
	2,00	37	9,9730
Чуйність	1,00	159	10,3396
	2,00	37	10,0811

Статистичний аналіз за критерієм Т-Ст'юдента показав наступне. На достовірному рівні відмінностей студенти, що зловживають комп'ютерними іграми, більше цінують толерантність (терпимість до поглядів і думок інших, вміння прощати інших їхні помилки) та широту поглядів (вміння зрозуміти чужу точку зору, поважати інші вподобання, звичаї). Друга група студентів на достовірному рівні відмінностей проранжувала вище показник «освіта» (широта знань, висока загальна культура). Крім того, на рівні тенденцій, ці досліджувані вище оцінили показники: високі стандарти (високі вимоги до життя, високі притягання), незалежність (здатність діяти самостійно, рішуче), тверда воля (вміння настояти на своєму, не відступати перед труднощами). Тобто студенти, що не зловживають комп'ютерними іграми, характеризуються як такі, що обирають інтелектуальні цінності, індивідуальні цінності та цінності самоствердження. А заповзяті геймери обирають альтруїстичні цінності, цінності прийняття інших та спілкування.

Висновки. Виходячи з вищеописаного, можна зробити такий висновок: досліджувані, що зловживають комп'ютерними іграми, ставляться до життя дещо «розслаблено». Вони бажають проводити життя за приємними справами у приємному оточенні, не брати на себе обов'язки, а просто розважатися. З іншого боку, досліджувані, що спокійно ставляться до комп'ютерних ігор, більш цілеспрямовані. Вони цінують гарну освіту, слідкують за здоров'ям, більше спрямовані на інтелектуальний і індивідуальний розвиток і самоствердження загалом.

Список використаних джерел

1. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. (Психологическое исследование). – М.: Просвещение, 1968. – 464 с.,
2. Кремень В.Г. Освіта і суспільство в парадигмі синергетичного мислення // Педагогіка і психологія, Вісник НАПН України, 2 (75) 2012.
3. Леонтьев Д. А. Методика изучения ценностных ориентаций. – М., 1992, – 17 с.
4. Франкл В. Человек в поисках смысла: Пер. С англ. И нем. – М.: Прогресс, 1990. – 368 с.
5. Яницкий М.С. Ценностные ориентации личности как динамическая система. Кемерово: Кузбассвузиздат, 2000. 204с.

Spisok vikoristanih dzherel

1. Bozhovich L. I. Lichnost' i ee formirovanie v detskom vozraste. (Psihologicheskoe issledovanie). – М.: Prosveshhenie, 1968.– 464 с.,
2. Kremen V.G. Osvita i suspil'stvo v paradygmi sinergetichnogo myslennja // Pedagogyka i psykologija, Visnyk NAPN Ukrayiny, 2 (75) 2012
3. Leontjev D. A. Metodika izuchenija cennostnyh orientacij. – М., 1992, – 17 s.
4. Frankl V. Chelovek v poiskah smysla: Per. s angl. i nem. – М.: Progress, 1990. – 368 s.
5. Janickij M.S. Tsennostnye orientatsii lichnosti kak dinamicheskaja sistema. Kemerovo: Kuzbassvuzizdat, 2000. 204s.

Chayka G.V. Features of value orientations of computer game abusers. The article presents the dynamics of value orientations of today's youth under influence of new information technologies. A system of value orientations is formed and developed with growth and development of an individual. Prerequisites for actual execution by a system of value orientations of all its regulatory functions are formed ultimately only in adolescence. The paper shows that, in addition to age factors, changes in the socio-cultural environment affect onto changes of a sustainable of value orientation system. Information society and development of new computer technologies contribute to formation of a number of new subculture phenomena, which is reflected in the system of value orientations of gamers. Major participants of the "gamers" subculture are teens and students. This is the age, when choices of subjectively important values, building of value systems become dominant. A system of principles built around values becomes later a life strategy. An experimental study is described that compared the systems of value orientations of individuals who abuse computer games, and those who play games safely. The findings of the conducted study are: people who abuse computer games relate to life a little "relaxed". They want to spend their lives for fun, in a pleasant environment, do not like taking on responsibilities. On the other hand, studied student who take easy with computer games are more targeted. They value a good education, health, more focused on the intellectual and personal development and self in general.

Keywords: system of values, self-organized systems, gamers, computer games

Шмаргун В.М.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ОСОБИСТОСТІ

Шмаргун В.М. Інтелектуальна компетентність особистості. В статті розглядаються перспективні напрямки в галузі психології здібностей. Обговорюються перспективи онтологічної теорії інтелекту в контексті вивчення ментального (розумового) досвіду та інтелектуальної компетентності особистості. Проаналізована необхідність комплексної діагностики інтелектуальних здібностей як основи ментального розвитку.

Ключові слова: ментальний досвід, інтелект, інтелектуальна компетентність, комплексна психодіагностика здібностей.

Шмаргун В.М. Інтелектуальна компетентність личности. В статье рассматриваются некоторые перспективные направления в области психологии способностей. Обсуждаются перспективы онтологической теории интеллекта в контексте изучения ментального (умственного) опыта и интеллектуальной компетентности личности. Анализируется необходимость комплексной диагностики интеллектуальных способностей как основы ментального развития.

Ключевые слова: ментальный опыт, интеллект, интеллектуальная компетентность, комплексная психодиагностика способностей.

Актуальність дослідження. Розвиток інтелектуальних здібностей та обдарованості в освітніх системах постає як стратегічний ресурс українського суспільства. Саме тому нарізла гостра необхідність переходу від опису теорій природи інтелекту до практичного конструювання змісту шкільної та вузівської освіти. Таким чином, на сьогодні основні напрямки дослідження здібностей мають бути зорієнтовані на вивчення загальних пізнавальних здібностей (інтелекту, інтелектуальної компетентності, креативності, навчальності), а також їх проявів в умовах навчальної, професійної діяльності, міжособистісної взаємодії. Беручи до уваги існуючий дотепер гостро дискусійний характер проблеми дослідження інтелекту (відсутність єдиного узагальнюючого визначення інтелекту, полярні погляди дослідників на можливість існування інтелекту як пси-