

каменной стеной». Что бы девушка чувствовала, что рядом с ней не только хороший собеседник, а, прежде всего мужчина. Положение в обществе и материальная состоятельность, оценивается как, «мужчина кормилец», для создания семейных отношений. Самое удивительное в моей работе было то, что, казалось бы, что «Образ идеального мужчины» должен быть похож на отца, но об этом написала всего одна девушка. Это говорит о том, что представления о мужчинах, о любви меняются, если раньше, девушки выбирали себе партнера похожего на отца, и когда мужчины били своих жен, и это было нормально, «бьет, значит любит», то сегодняшнее поколение молодых девушек, уже не ждет принца на белом коне, и достаточно хорошо сама развивается как личность [4]. Ценность семьи среди молодежи абсолютно утратила смысл, вот откуда, столько разводов, матерей одиночек...

Библиографический список

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология [Текст] / Г.С. Абрамова - М., 2003.
2. Блаватская Е.П. Закон причин и последствий, объясняющий человеческую судьбу (Карма) [Текст] / Е.П. Блаватская – Л.: 1991.
3. Крайг Г. Психология развития [Текст] / Г. Крайг – СПб., 2000.
4. Райс Ф. Психология подросткового и юношеского возраста [Текст] / Ф. Райс – СПб., 2000.
5. Шнейдер Л.Б. Семейная психология [Текст] / Л.Б. Шнейдер - М., 2004.
6. Юнг Г. Современность и будущее [Текст] / Г. Юнг - Минск, 1992.

В. А. Овчинников
ЯрГУ им П.Г.Демидова, Ярославль

К вопросу о соотношении компьютеризированной деятельности и компьютерной зависимости современной молодежи

Возникновение и повсеместное распространение компьютеров и компьютерных технологий привело к возникновению такого нового вида деятельности как компьютеризиро-

ванная деятельность (КД). Психологический анализ этой деятельности выявил многозначный, противоречивый характер изменений в сфере мотивации, целеобразования и операционального состава деятельности (Л.П. Гурьева, О.К. Тихомиров). В качестве ее основных структурных компонентов, как и любой другой деятельности, может выступать операциональная и содержательная стороны. Операциональная сторона определяется составом конкретных операций, действий, производимых человеком в рамках КД. Сюда можно отнести операции нажатия клавиш клавиатуры, управления компьютерной мышью, джойстиком, операции с элементами компьютерного интерфейса и т.д. Содержательная сторона КД определяется той целью, которую ставит человек при взаимодействии с компьютером. Сюда можно отнести набор текста статьи или книги, просмотр фильма или прослушивание музыки, поиск информации в Интернете или написание электронного письма и т.д. При этом содержательная сторона КД не однородна по своему составу. Книгу можно написать от руки или напечатать на машинке, фильм посмотреть по телевизору или в кинотеатре, музыку послушать на аудиоманитофоне, информацию поискать в библиотеках, а письмо написать и отправить по почте, но это будет требовать от человека гораздо больших затрат сил, времени и зачастую средств по сравнению с КД. Поэтому необходимо выделять инструментальную КД, когда компьютерные технологии выступают средством, инструментом более эффективного достижения цели пользователя. Совсем другое дело, когда конечной целью пользователя является сам процесс взаимодействия с компьютерными технологиями – например, компьютерные игры, когда целью КД выступает, по сути, сама КД («я играю для того, чтобы играть»). Это уже терминальная КД, когда цель пользователя смещается и совпадает с инструментом ее достижения – компьютерными технологиями.

Вообще, когда мы говорим о КД, необходимо понимать, что возможность смещения цели на саму КД обеспечивается существованием компь-

ютерной среды, а точнее целью становится «пробывание» в этой компьютерной среде. Эта среда определяет новую плоскость приложения человеческой деятельности и представляет собой искусственно созданное отражение внешней по отношению к нему реальности, существующее по законам формальной логики и математики. Компьютерную среду в этом отношении можно отнести к так называемым виртуальным реальностям [2], обладающих независимо от их природы (физической, психологической, социальной, биологической, технической и пр.) следующими свойствами:

1. Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.

2. Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность.

3. Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования (в каждой виртуальной реальности своя «природа»).

4. Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.

Таким образом, когда мы говорим об инструментальной КД – компьютерная среда выступает лишь многофункциональным устройством, ускоряющим и повышающим эффективность работы человека. Когда же мы говорим про терминальную КД – компьютерная среда приобретает черты виртуальной реальности для человека.

Компьютерная среда неоднородна по своему составу – здесь и офисные приложения, и компьютерные игры, и различные вспомогательные программы, и Интернет-чаты, и социальные сети (например, «Одноклассники» или «ВКонтакте») и т.д. Все их многообразие можно в целом упорядочить по степеням свободы действий пользователя. То есть, в одних приложениях пользователь существенно ограничен самой программой - в его распоряжении есть только какая-то одна или несколько функций (например, редактирование текста, или про-

смотр фильма и т.д.). В компьютерных играх пользователь также существенно ограничен в своей свободе: ролью, сюжетом и правилами этой игры. Несмотря даже на то, что в современных играх есть множество вариантов выбора персонажа, его характеристик и игрового поведения – все равно пользователь вынужден следовать определенным правилам и сюжету каждой конкретной игры. В приложениях с большими степенями свободы пользователь решает сам, что он хочет делать – ярким примером может служить Интернет-среда (человек сам решает какую информацию смотреть, с кем общаться и под каким именем, на какие сайты заходить, как репрезентировать себя в социальных сетях и т.д.). Самыми высокими степенями свободы обладают специальные профессиональные приложения, в которых пользователи сами создают новые элементы компьютерной среды (например, программирование).

Рассматривая вопрос соотношения целей КД с целями развития личности во внешней среде, необходимо отметить, что первоначально человек рождается и формируется во внешней действительности, представленной как реальными физическими объектами, так и системой социальных отношений, которая, как считают многие отечественные и западные психологи, является условием развития личности. Изначально формируясь именно в этой среде, индивид становится личностью в процессе освоения различных видов деятельности: общения, игры, учения и труда (А.Н. Леонтьев, 1977), определяющих эффективность процесса социализации и социальной адаптации. В этом процессе человек постепенно достигает определенного уровня социально-психической адаптированности, который, по мнению А. Налчаджана [1], выражает такое состояние взаимоотношений личности и группы, когда личность без длительных внешних и внутренних конфликтов продуктивно выполняет свою ведущую деятельность, удовлетворяет свои основные социогенные потребности, в полной мере идет навстречу тем ролевым ожиданиям, которые предъявляет к ней эталонная группа,

переживает состояния самоутверждения и свободного выражения своих творческих способностей. Исходя из этого те цели, которые ставятся личностью для достижения состояния социально-психической адаптированности, можно назвать конструктивными, а те из них, которые препятствуют или искажают этот процесс, соответственно деструктивными.

Соотнося это с целями КД, можно сказать, что и инструментальная, и терминальная КД может носить как конструктивный, так и деструктивный характер. Конструктивная инструментальная КД проявляется в виде поиска информации в Интернете, разработки ПО с целью заработка и карьерного роста, игры в компьютерные развивающие игры и упражнения, опосредованного Интернетом общения с друзьями и коллегами и др. Конструктивная терминальная КД проявляется как создание и разработка приложений, программ и объектов компьютерной среды с целью развития самой компьютерной среды (компьютерное творчество, дизайн и программирование). Деструктивная инструментальная КД проявляется в форме Интернет-гемблинга, создания вредоносного программного обеспечения (например, вирусов) и Интернет-преступлений, а деструктивная терминальная КД в виде компьютерной зависимости.

Какие же мотивы толкают личность заниматься деструктивной КД, в частности терминальной? Ответ опять же может крыться в цели пользователя, которая тесно связана с компьютерной средой, о которой мы писали выше. В целом эта среда отражает в определенных знаках и символах внешнюю действительность. При этом сам пользователь выступает как частью этой действительности, так и инструментом, который собственно отражает (в том числе и самого себя). Компьютерная среда при этом выступает для него субъективной реальностью, обладающей различными степенями свободы пользователя. То есть одна часть этой среды задает определенные рамки (например, компьютерная игра, определяющая за игрока его возможные роли, сюжет и правила), а другая, наоборот, дает свободу действия и самовыражения

(например, Интернет). Отражая или репрезентируя сам себя в одну из этих частей компьютерной среды, пользователь оказывается в определенных условиях ее степеней свободы. Если эти условия пользователя устраивают, он может остаться там надолго. А устраивать его они могут в том случае, если во внешней действительности он испытывает их дефицит. Если человек стремится в область с низкими степенями свободы компьютерной среды (компьютерные игры), то во внешней действительности он может испытывать страх неопределенности, у него могут присутствовать много ролевых противоречий, а его ролевая идентичность слаба. Если человек стремится в область с высокими степенями свободы, то во внешней действительности он наоборот может испытывать сильное давление, ограничение его свободы самовыражения, ролевого поведения и ролевой идентичности со стороны значимых других.

Библиографический список

1. Налчаджян А.А. Социально-психическая адаптация личности (формы, механизмы и стратегии) [Текст] / А.А. Налчаджян – Изд-во АН Армянской ССР. Ереван, 1988.
2. Носов Н.А. Манифест виртуалистики [Текст] / Н.А. Носов - М.: Путь, 2001.
3. Тихомиров О.К., Гурьева Л.П. Психологический анализ трудовой деятельности, опосредованной компьютерами [Текст] / О.К. Тихомиров, Л.П. Гурьева // Психологический журнал, - 1986, - № 5.

Е.С. Сорокина
РГППУ, Екатеринбург

Манипуляция и макиавеллизм

Исследование посвящено особенностям манипулятивного поведения. Эта тема является на данный момент актуальной, потому что, несмотря на чрезвычайно широкое распространение манипуляции в современной жизни, эта обширная сфера человеческих взаимоотношений остается во многом неясной, и, самое главное, практически не поддающейся измерению. Оксфордский словарь определяет манипуляцию