

пьютерной игры. Механизм её формирования большей частью основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли. Компьютерно-игровая зависимость отличается от курения, алкоголя, наркотиков и увлечения азартными играми тем, что в какой-то момент времени обязательно наступает насыщение компьютером. Далее субъект либо занимается им профессионально, либо компьютер пре-стаёт иметь столь значимое место в его жизни. Проблема лишь в том – не будет ли уже слишком поздно найти хорошую работу, получить достойное образование, создать семью. Единственный выход в данной ситуации – снова заинтересовать человека проблемами реальной жизни, ибо соблазн остаться в виртуальной реальности и побеждать там, быть хоть и нарисованным, а всё таки героем, полностью отождествить себя с персонажем любимой игры (а эта особенность – перенести своё имя, свою личность на экран компьютера – заложена в целом жанре игр, так называемых РПГ\*) слишком велик.

Существует огромное количество так называемых развивающих, детских игр, которые тренируют память, работают с воображением ребёнка, увеличивают эрудицию. Мир компьютерных игр, настройки, которые присутствуют в каждой из них, необходимость пользоваться манипулятором мышью постепенно формируют у человека навык работы на компьютере, необходимый теперь практически повсеместно.

Работа, связанная с выполнением набора повторяющихся операций (например – водитель штабелёра на складе) может быть сделана более эффективно, если работник регулярно «тренирует» моторику пальцев за клавиатурой компьютера во время прохождения любимой игры. Игры повышают степень зрительно-моторной координации. Однако подводный камень здесь состоит в следующем: не перестанет ли думать квалифицированный «нажиматель кнопок»? Для того, чтобы успешно пройти уровень в 3D – шутере\*, необходимо запоминать ключевые моменты и локации, иметь развитое пространственное мышление, обладать или вырабатывать у себя хорошую реак-

цию. Игры жанра RTS\* требуют разгадать, усвоить определённый логический алгоритм, который требуется для победы. Лихорадочное напряжение современной жизни, её бешеный ритм прекрасно соотносятся с динамикой большинства компьютерных игр. Привыкая молниеносно распределять своё внимание и время на экране компьютера, «держая» всё возрастающую нагрузку «стрелялки», человек привыкает реагировать быстро и в жизни, и даже начинает получать от этого удовольствие.

Компьютерные игры в настоящее время служат методической базой для психологических и социологических исследований. С.А. Шапкин, изучая воздействие компьютерной игры на состояние пользователя, выдвигает гипотезу, что игра может быть использована в качестве средства профилактики неблагоприятных функциональных состояний. Например, американские морские пехотинцы, пережившие боестолкновения и гибель товарищей в Ираке, получают психологическую помощь в том числе и в виде компьютерных симуляторов боевых действий.

Самое главное, что необходимо знать – игру нужно разумно комбинировать с другими видами развивающего, активного отдыха. Нельзя злоупотреблять игровым процессом. Максимальное время игры для взрослого человека не должно составлять более трёх часов в день. Не стоит лишать ребёнка возможности погрузиться в виртуальный мир. Сейчас знание компьютера – уже не роскошь, а необходимость, в частности, для успешной карьеры. Но необходимо тщательно выбирать игры, консультируясь у продавцов специализированных магазинов, совмещать компьютерные развлечения с проверенными временем пластилином, рисованием, чтением, общением со сверстниками, занятиями музыкой и спортом.

При этих условиях мир компьютерных игр станет полезным и интересным дополнением к реальной жизни.

Е.Е. Федотова, О.Н. Шахматова  
г. Екатеринбург, РГППУ

### **Сравнительное исследование**

#### **межличностных отношений учащихся 9-А, 10-А, 10-Б классов лицей**

Значимость отношений с другими людьми привлекала внимание многих психологов и психо-

\* РПГ от англ. Role Playing Game, Ролевая игра с проработанным сюжетом в детально разработанной игровой вселенной, где игрок принимает на себя одну из ключевых ролей, становится героем или злодеем.

\* 3D – шутер, он же «стрелялка», от англ. Shooting, стрельба, игра, в которой действительно придётся очень много стрелять. А так же бегать, прыгать, искать секреты, постоянно пополнять боезапас и жизненный ресурс героя.

\* RTS – от англ. Real Time Strategy, стратегия в реальном времени. Игра, где необходимо управлять отрядами, бойцами, как правило, кроме военной, имеет ещё развитую экономическую составляющую.

терапевтов самых различных направлений. Эти отношения описывались и исследовались в психоанализе, бихевиоризме, когнитивной и гуманистической психологии, транзактном анализе и т.д.

Изучение межличностных отношений очень важно не только для различных отраслей психологии, но и для отдельных личностей, малых и больших социальных групп. Актуальность объясняется тем, что, изучая межличностные отношения можно увидеть какие проблемы у личности возникают с другим человеком, с группой, как группа относится к отдельно взятой личности, как отдельные группы вступают во взаимоотношения с другими группами. При негативном взаимодействии можно выявить истоки и попытаться исправить такое положение в группе, т.е. улучшить микроклимат в группе.

Изучением проблемой межличностных отношений в отечественной психологии занимались: В.Н. Мясищев, Н.Н. Обозов, Г.М. Андреева, Я.Л. Коломинский, Г.Г. Бочкарев, А.А. Бодалев, В.В. Столин и др.; в зарубежной – Дж. Морено, Т. Лири, Д. Гоух, Ф. Кронджет, А. Моллер, Петерсон, Р. Бейлс. А. Эткин, В. Хьюлс, К. Махвер, Дж. Бука, В. Вульв и т.д.

Межличностные отношения – это базовый феномен, на основе которого образуются и функционируют социально-психологические явления и процессы. Существует множество понятий межличностных отношений.

Межличностное отношение – субъективно переживаемые взаимосвязи между людьми, объективно проявляемые в характере и способах взаимных влияний людей в ходе деятельности совместной и общения. Система установок, ориентаций, ожиданий, стереотипов и прочих диспозиций, через кои люди воспринимают и оценивают друг друга. Эти диспозиции опосредуются содержанием, целями, ценностями и организацией совместной деятельности и выступают основой формирования социально-психологического климата в коллективе.

Предметом исследования данной работы выступают межличностные отношения в группе.

Объектом исследования являются ученики 9-10 классов (53 человека от 14 до 16 лет со средним возрастом 15 лет, из них 33 девушки, 20 юношей) обучающихся в учебно-научном центре (лицее) в г. Екатеринбурге.

Цель исследования: сравнить уровень выраженности типов межличностных отношений

учащихся по классам, определить социальное положение испытуемых.

Используемые методики: методика диагностики типов межличностных взаимоотношений. Автор: Т. Лири, Социометрическая методика. Автор: Дж. Морено.

Методика диагностики типов межличностных взаимоотношений Т. Лири предназначена для исследования представлений субъекта о себе и идеальном «Я», а также для изучения взаимоотношений в малых группах. С помощью данной методики выявляется преобладающий тип отношений к людям в самооценке и взаимооценке [Н.С. Глуханюк, 2002 г., с. 147].

Социометрия — психологическая теория общества и одновременно социально-психологический тест, применяемый для оценки межличностных эмоциональных связей в группе [Д.Я. Райгородский, 2000, с. 476].

В результате исследования, мы получили данные, что самым сплоченным является 10-Б класс, менее сплоченный 10-А, самый не сплоченный 9-А класс. Чем меньше группа, тем она сплоченней. В 9-А и 10-А классах одинаковое количество лидеров – двое (женского и мужского пола). В 10-Б классе один неформальный лидер. В 9-А классе есть двое отверженных, в 10-х классах таковых нет. В среднем более позитивное отношение человека к группе у 10-А класса. Выявленные лидеры имеют диктаторский, властный, деспотический характер, это сильные типы личности. В 10-А классе есть личность, обладающая жестокостью, враждебностью по отношению к окружающему, в других классах с таким типом межличностных отношений нет таких личностей. Больше всего подозрительных личностей находятся в 10-Б классе. Застенчивые, склонные подчиняться более сильному без учета ситуации – распределены по классам в одинаковом количестве. Сверх зависимых, неуверенных в себе, имеющих навязчивые страхи, тревожных по любому поводу в классах нет. Для учащихся характерно: умеренная конформность, доверчивость, склонность к восхищению окружающих, вежливость. Гиперответственных больше всего в 10-А классе, но это может быть только внешняя «маска» скрывающая личность противоположного типа.

Для улучшения групповой сплоченности можно использовать групповую психокоррекцию, которая выражается в стремлении ее членов остаться в рамках группы, сохранить ее. Существуют специальные технические приемы, направленные

ные на поддержание непосредственно сплоченности, например, организация пространственно тесного контактного расположения членов группы; группы тренинга умений работа которой заключается в улучшении межличностных отношений, выработке и закреплении коммуникативных умений и навыков, открытости, искренности и доверия к людям, снятие психологических барьеров в сфере общения, т.е. выработка нужных внешних форм поведения.

Индивидуальная психокоррекция используется, когда проблемы носят индивидуальный, а не межличностный характер, когда клиент отказывается работать в группе или по каким-либо причинам его работа в группе невозможна.

Методы психокоррекции должны быть отобраны и адаптированы с учетом возрастной специфичности контингента, а также их психологических характеристик.

Межличностные отношения проявляются во многих сферах человеческого бытия, которые существенно отличаются друг от друга и в которых действуют различные психологические факторы.

Внимательное изучение межличностных взаимоотношений может дать много полезного для понимания малых групп и коллективов. Для педагога ясно видеть структуру межличностных взаимоотношений в классе.

В настоящее время в психологии существует большое число конкретных методических приемов исследования межличностных отношений из-за обширной феноменологии межличностных отношений, задач, решаемых отдельными методиками, так и различий в теоретической оценке сущности исследуемого явления.

Ю.В. Черепанова  
г. Екатеринбург, РГППУ

#### **Исследование макиавеллизма во взаимосвязи с уровнем эмпатии школьников**

Новые социально – экономические условия жизни в нашей стране порождают иные стили отношений между людьми, влияющие на взаимопонимание между ними. Формирование рыночной экономики, рекламного бизнеса, публичное развешивание предвыборных кампаний выдвигают на передний план психологической науки такие проблемы межличностного влияния и эффективного воздействия средств массовой информации на население страны, которые хотя и были известны психологам, но находились не в фокусе, а на

периферии их внимания. Для отечественной психологии одной из таких проблем является феномен манипуляции.

В последнее время статус категории «манипуляция», понятийное содержание этого феномена и его роль в структуре психологического знания существенно изменились. Это произошло после русскоязычной адаптации методики исследования макиавеллизма личности и введение в экспериментальную практику и категориальный аппарат российской психологии понятия «макиавеллизм». Наше исследование посвящено изучению макиавеллизма, т.е. черте личности, способствующей успешной манипуляции.

Проблема нашего исследования заключается в том, чтобы выявить возможные взаимосвязи между уровнями макиавеллизма и эмпатии, рассмотреть их особенности, а также предложить возможные пути их коррекции и развития.

К сожалению, на сегодняшний день в психологии недостаточно практических наработок посвященных изучению взаимосвязи макиавеллизма с другими феноменами, что осложняет ответ на поставленные вопросы. Расхождение потребностей современной психологической практики и знаний по данной теме психологии как науки и определило проблемное поле нашего исследования.

Методологической основой проведения исследования являются работы по изучению: определения понятия «манипуляция» как акта влияния на людей (А.А. Лобанов, Л.Д. Столяренко, Р.И. Машканцев, Т.С. Кабаченко и др.); определение причин манипуляции (Ф. Перлз, Э. Фромм, Э. Берн, В. Глассер, А. Эллис); определение социального характера называемого «манипулятор» (Э. Шостором); идея использования понятия «макиавеллизм» применительно к психологии индивидуальных различий принадлежит психологам Р. Кристи и Ф. Гейс. Макиавеллизм обычно определяется как склонность человека в ситуациях межличностного общения манипулировать другими тонкими, едва уловимыми или нефизически агрессивными способами, такими, как лесть, обман, подкуп или запугивание. Основой понятия послужил образ мыслей, убеждения, установки по отношению к людям, а также поступки, возможные и допустимые способы поведения в межличностном общении, которые проповедовал в своих работах Н. Макиавелли. Американские ученые провели контент-анализ трактата Н. Макиавелли «Государь» и на его основе создали психологиче-