

Желание иметь новый компьютер (79% опрошенных) можно объяснить скорее не компьютерной зависимостью («я хочу компьютер, чтобы играть»), а модой, желанием иметь более красивую, новую и дорогую игрушку, чем у других.

Кроме того, можно заключить (как и следовало ожидать), что на первый план выходит компьютерная игра, а не Интернет-общение. Это можно связать с наглядно-образным мышлением, свойственным детям данного возраста. Если виртуальный мир – абсолютно образная и притом весьма привлекательная и красивая реальность, то виртуальное общение – просто набор знаков откуда-то издалека, и у ребенка просто не вызывает никаких эмоций либо ассоциаций. То, что большая часть детей (57%) использует компьютер для игры, а не для общения или учебы, является вполне логичным и предсказуемым. Реальное общение явно более привлекательно для большинства детей вообще, а работа с офисными программами и Интернет-ресурсами в данном возрасте не актуальны.

Также по данным опроса подтвердились результаты исследования Ш. Текл о том, что дети не понимают, что такое компьютер, что это машина, а не партнер по играм. Для них компьютерные персонажи являются субъектами, а не объектами. Здесь, без сомнения, проявляется детская склонность одушевлять свои игрушки. С этой точки зрения игры весьма привлекательны для детей младшего возраста – игрушки, которые играют с ними. Кроме того, они дают возможность почувствовать себя взрослым – инженером, врачом, строителем, а также вором, грабителем, убийцей. В этом и состоит амбивалентное влияние игры – ребенок не всегда понимает, когда негативное действие можно переносить в реальную жизнь.

В целом же можно отметить, что среди детей младшего школьного возраста компьютерная зависимость не имеет места. Это можно объяснить рядом причин: контролем родителей – как правило, в этом возрасте достаточно высок и авторитарен. Ни одна мать не позволит ребенку допоздна сидеть за компьютером, если,

конечно речь не идет о неблагополучных семьях. Но в них, как правило, недостает денег на покупку компьютера и проблемы попросту нет; биопсихической характеристикой младшего школьного возраста – дети просто не могут долго заниматься одним и тем же делом, им нужна постоянная смена деятельности. Кроме того, подвижные игры являются настоящей потребностью детского организма; ориентацией игр на средний и старший школьный возраст (и старше) – игры основываются на информации, являющейся общеизвестной для старших ребят, но недоступной или неинтересной младшим. Также важную роль играет цветовая гамма и музыкальное сопровождение.

В результате можно подчеркнуть, что влияние компьютера на психику детей младшего школьного возраста скорее положительно, чем отрицательно. Об этом говорят многие исследования. Кроме того, следует отметить, что среди младших школьников из-за их возрастных особенностей вероятность возникновения компьютерной зависимости практически равна нулю. Однако исследование необходимо проводить еще, т.к. в более крупных городах, чем выбранный для исследования, картина может оказаться иной.

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

Уровень социально-психологической адаптированности как фактор развития кибераддикции в подростковом возрасте

Аддиктивное поведение (от англ. addiction — пагубная, порочная склонность) – это одна из форм деструктивного поведения, которая выражается в стремлении к уходу от реальности путем изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных предметах или активностях (видах деятельности), что сопровождается развитием интенсивных эмоций [1, стр.8].

Формирование не химических (психологических) аддикций связано в первую очередь с

предшествующим опытом преодоления индивидом фрустрирующих жизненных ситуаций. Чем чаще субъект в своей жизни сталкивается с трудными ситуациями, и чем меньше у него адаптивных личностных ресурсов и возможностей преодоления таких ситуаций, тем выше риск поиска личностью альтернативных способов ухода от проблем, т.е. иными словами выше личностная аддиктивная предрасположенность, путями реализации которой могут стать самые обычные и повседневные вещи, процессы и явления [2, стр.2].

Одним из путей аддиктивной реализации в современных условиях глобальной информатизации все чаще выступает процесс взаимодействия индивида с компьютером и компьютерными технологиями, такими как Интернет и компьютерные игры. Кибераддикция (от англ. cyber – относящийся к компьютерам, информационным технологиям, Интернету) – зависимость индивида от виртуальной среды, созданной благодаря компьютерным технологиям (Дж. Сулер) [3].

Наличие аддиктивного поведения указывает на нарушенную адаптацию к изменившимся условиям микро- и макросреды. «Адаптация – приспособление человека как личности к существованию в обществе в соответствии с требованиями этого общества и с собственными потребностями, мотивами и интересами» [4, стр.55].

А.А. Реан выделяет три типа адаптационного процесса:

1. Направленность вектора активности «наружу». Адаптация характеризуется активным влиянием личности на среду, ее освоение и приспособление к себе.

2. Направленность вектора активности «внутри». Адаптация связана с активным изменением личностью себя, с коррекцией собственных социальных установок и привычных инструментальных, поведенческих стереотипов.

3. В случае неприемлимости для личности по каким-либо причинам двух рассмотренных вариантов адаптационный процесс протекает по типу активного поиска в социальном пространстве новой среды с высоким

адаптивным потенциалом для данной личности, т.е. среды, оцениваемой самим субъектом как обладающей большим адаптационным потенциалом, хотя объективно это может быть совсем не так. Здесь нам необходимо отметить, что виртуальное пространство оценивается многими аддиктами именно таким образом. Но при этом объективно подросток не реализуется в сфере межличностного взаимодействия, считая эту сферу, обладающей низким адаптационным потенциалом для себя, вследствие чего затрудняется, искажается общий процесс социализации подростка. Поэтому в случае кибераддикции нам следует говорить не об определенном типе адаптации, а о псевдоадаптации, т.к. адаптивное состояние личностных структур (к тому же временное) достигается искусственным путем переноса психической активности на виртуальное пространство на фоне общего снижения адаптационных ресурсов.

Одной из причин, по которой адаптационный процесс идет по пути поиска в социальном пространстве новой среды с высоким адаптивным потенциалом, может служить актуальный уровень социально-психологической адаптированности подростка.

Гипотезой нашего исследования мы сформулировали следующее:

Подростки со сформированными показателями кибераддикции обладают более низким уровнем социально-психологической адаптированности по сравнению с подростками, у которых эти показатели кибераддикция не выражены.

Методики исследования:

1. Анкета на выявление степени использования компьютера подростками;

2. Тест-опросник кибераддикции, разработанный в соответствии критериями Интернет аддикции К. Янг и И. Голдберга, а также компьютерной аддикции П. Мунтяна;

3. Шкала социально-психологической адаптированности К. Роджерса и Р. Даймонда, в адаптации А.К. Осницкого;

Результаты исследования:

Данное исследование проводилось на ба-

зе 8-11 классов общеобразовательной школы №26 г. Череповца в 2006-2007 г. В исследовании приняли участие 182 подростка.

Первоначальная диагностика кибераддикции показала, что у около 90% всех респондентов кибераддикция не выражена, у 10% (19 чел.) – кибераддикция начального уровня, и только у 2% (5 чел.) – умеренный уровень. Высокий, патологический уровень диагностируется только у 0,5% (1 чел.).

Проведя корреляционный анализ (коэффициент корреляции Спирмена) данных, мы получили следующие результаты. Для групп с компьютерной и компьютерной игровой аддикциями корреляция со всеми шкалами СПА (за исключением «доминирование») статистически значима:

- для шкалы «адаптированность» и «эскапия» – на 1%;
- для шкал «прятие себя», «прятие других», «интернальность» – на 5%

Для группы с Интернет-аддикцией корреляция со шкалами СПА – статистически не значима, за исключением шкалы «эскапия» (1%).

Помимо этих данных, нами была установлена статистически значимая положительная корреляция пола подростков (мужского) с их показателями компьютерной игровой (на 1%) и компьютерной аддикций (на 5 %).

Эти статистические данные позволяют нам сделать несколько выводов:

Для кибераддикции (в любой ее форме) как и для любой другой формы аддиктивного поведения характерна тенденция к уходу от проблем без адекватного их решения. Как отмечал Ц.П. Короленко именно уход от проблем является в данном случае доминирующим стремлением аддикта справиться с внутренним напряжением, вызванным не возможностью или не способностью преодолеть им фрустрирующую ситуацию.

Подростки с компьютерной и компьютерной игровой аддикциями менее принимают себя и других, а также в большей степени экстернальны, нежели подростки без аддикции или с Интернет-аддикцией.

В целом для подростков с компьютерной и компьютерной игровой аддикциями характерен более низкий уровень социально-психологической адаптированности по сравнению с подростками без аддикции. Этот факт может быть рассмотрен с двух сторон:

- с одной стороны – актуальный уровень социально-психологической адаптированности может быть обусловлен преобладанием у подростка кибераддиктивной модели поведения;
- с другой – формирование кибераддиктивной модели поведения может быть обусловлено изначально более низким уровнем социально-психологической адаптированности подростка.

С нашей точки зрения, в соответствии с проведенным теоретическим анализом проблемы, наиболее логичным является второй вариант, хотя и неоспорим тот факт, что объективно возможно и взаимодействие этих двух факторов, что в свою очередь обеспечивает относительное постоянство всего кибераддикционного цикла.

У подростков с Интернет-аддикцией и без нее показатели социально-психологической адаптированности отличаются не значительно. На наш взгляд это может быть обусловлено следующим: несмотря на то, что доминирующим стремлением при Интернет-аддикции является все та же эскапия, ее реализация позволяет подростку частично компенсировать социально-психологическую дезадаптированность через включение его в систему опосредованного Интернет взаимодействия. Компенсация в большинстве случаев является частичной именно в силу редуцированности этого взаимодействия, заключающейся в преобладании процессов обмена информацией между коммуникаторами по сравнению с процессами межличностного эмоционального взаимодействия. Т.о. навыки, получаемые при взаимодействии в Интернете, частично помогают подростку компенсировать несформированность его навыков реального межличностного общения, но как уже отмечалось не полностью.

Проведя гендерный анализ, мы установили, что мальчики – подростки более подвержены формированию кибераддикции по типу

компьютерной игровой и компьютерной, нежели девочки. На наш взгляд это может быть обусловлено тем, что подростковый возраст – это период полоролевой самоидентификации и усвоения подростком определенной гендерной модели поведения, принятой в данном обществе. В современном мире гендерные стереотипы предписывают мужчинам в случаях столкновения со сложными фрустрирующими ситуациями искать психологической поддержки и разгрузки не в сфере межличностного взаимодействия (как это в большей степени характерно для женщин), а во внутриличностной сфере. Соответственно в случае преобладания эскапийной тенденции, являющейся основой формирования аддиктивной модели поведения, мальчики реализуют ее в большей степени в процессе взаимодействия с предметами, в деятельности или путем изменения своего психического состояния, нежели в сфере межличностного взаимодействия. В период глобальной информатизации такой деятельностью чаще и может выступать взаимодействие с компьютером и компьютерными играми.

В целом, подводя итог нашему исследованию, мы можем сделать вывод о том, что гипотеза, что подростки со сформированными показателями кибераддикции обладают более низким уровнем социально-психологической адаптированности по сравнению с подростками, у которых кибераддикция не выражена, подтвердилась не полностью.

Библиографический список:

1. Короленко Ц. П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обозр. психиат. и мед. психол., 1991. №1, С. 8-15.

2. Леонова Л. Г., Бочкарёва Н. Л. «Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте». Учебно-методическое пособие под ред. Короленко Ц.П. Новосибирск: НМИ, 1998. 19 с.

3. Suler, J. (2002). The basic psychological features of cyberspace. In *The Psychology of Cyberspace*, www.rider.edu/suler/psycyber/basicfeat.html (article orig. pub. 1996).

4. Психология адаптации личности. Анализ. Теория. Практика / А. А. Реан, А. Р. Кудашев, А. А. Баранов. СПб.: Прайм-Еврознак, 2006. 479 с.

Н.Н. Рожкова, С.С. Котова
РГППУ, Екатеринбург

Исследование особенностей смысло- жизненных ориентиров и мотивации достижения у учащихся старших классов

Проблема мотивации и смысложизненных ориентиров является актуальной как в отечественной, так и в зарубежной психологии. Большую значимость приобретает исследование широких форм мотивации, определяющих творческое, инициативное отношение к делу и влияет как на характер, так и на качество выполнения труда. Одним из видов мотивации выступает мотивация достижения, определяющая стремление человека выполнить свою деятельность на высоком уровне качества.

В первую очередь интерес определяется тем, что формирование мотивации и смысложизненных ориентиров является неотъемлемой частью развития личности человека. В переходные, кризисные периоды развития возникают новые мотивы, новые смысложизненные ориентиры, новые потребности и интересы, а на их основе перестраиваются и качества личности, характерные для предшествующего периода. Таким образом, мотивы, присущие данному возрасту выступают в качестве личностнообразующей системы и связаны с развитием самосознания, осознания положения собственного «Я» в системе общественных отношений. Как смысложизненные ориентиры, так и мотивы относятся к важнейшим компонентам структуры личности, по степени сформированности которых можно судить об уровне сформированности личности.

Исследований, посвященных изучению мотивации человеческой деятельности, а также данные исследований личности показывают, что успешность человеческой деятельности определяется тремя факторами: силой мотивации