

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет педагогики, психологии
и социальных наук

Кафедра «Прикладная
психология»

Направление подготовки 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование»
Профиль «Психология образования»

Бакалаврская работа
на тему:

**«Особенности коммуникативной сферы старших школьников с риском
аддикции»**

Студент _____ Шеногина Светлана Олеговна
подпись

Руководитель _____ Разуваева Л.Н.
подпись

Нормоконтролер _____ Карманова Т.М.
подпись

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 15.05.2017 №13)

Заведующий кафедрой _____ Медведева И.А.
подпись

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ №)

Секретарь ГЭК _____ Карманова Т.М.
подпись

Пенза 2017

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретический анализ научных данных о специфике коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции	
1.1. Специфика коммуникативной сферы личности в старшем школьном возрасте	6
1.2. Психологические аспекты кибераддикции	19
Глава 2. Эмпирическое изучение особенностей коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции	
2.1. Описание схемы эмпирического исследования	39
2.2. Анализ и интерпретация результатов исследования	45
Выводы.....	65
Заключение	67
Список используемых источников	70
Приложения	75

Введение

В России и других развитых странах исследователи все больше фиксируют распространение разных форм аддиктивного поведения (лат. *addictus* -зависимый, поработанный), что не может не вызывать тревогу с точки зрения психологического здоровья населения.

Аддикции принято подразделять на химические и нехимические. К первым относят зависимость личности от психоактивных веществ (ПАВ), способных давать психотропные эффекты - эйфорию, возбуждение, галлюцинации, сон, седацию (наркотики, психотропные лекарственные средства, алкоголь, а также вещества, не относящиеся к наркотикам и психотропным - никотин и летучие органические вещества). В основе нехимических аддикций - пристрастие к психоактивным действиям (ПАД): кибераддикция (зависимость от интернет-системы и компьютерных игр), гемблинг-лудомания (склонность к азартным играм), трудоголизм, шопоголизм, культизм (сектантство), kleптомания (склонность к воровству), сексуальная зависимость и др.

Наша работа посвящена одной из нехимических аддикций – кибераддикции. Актуальность рассмотрения феномена кибераддикции очевидна, поскольку стремительно прогрессирующие компьютерные технологии продуцируют рост количества людей, называемых «компьютерными фанатами» или «кибераддиктами». Показательно, что в США в очередную редакцию классификации психических заболеваний предложено включить «кибернетическое расстройство».

Феномен патологического пристрастия человека к компьютерам и их аналогам (айпадам, айфонам и т.п.) становится все очевиднее, особенно при наблюдении за детьми, подростками и юношеством. Компьютерную зависимость называют «одной из социально опасных аддиктивных форм поведения, обуславливающей развитие психопатологических изменений

личности и ведущей к нарушениям социальных норм поведения, правонарушениям, самоубийствам» [5, с. 184]. В большинстве исследований признается, что кибераддикция возникает у человека чаще всего из-за неудовлетворенности своей жизнью, отсутствия возможности адекватного самовыражения, фрустрации в сфере реального общения.

Исследование интернет-зависимого поведения московских подростков показало, что 4,3% из них имеют признаки сформированной интернет-зависимости, а 29,3% от выборки злоупотребляют интернет-ресурсами и относятся к группе риска проблемного использования Интернет [37]. Учеными Санкт-Петербурга зафиксировано, что 22,8 % молодых людей имеют проблему в виде игровой компьютерной зависимости [42].

Компьютерная зависимость изучается в настоящее время с разных точек зрения в российской науке (Т.Ю. Бальбот, Е.А. Войскунский, А.Ю. Егоров, А.Е. Жичкина, М.С. Иванов, Е.И. Изотова, В.Л. Малыгин, Г.Н. Солнцева, М.Н. Степанова, А.Г. Шмелева, Л.Н. Юрьева и др.). Но, несмотря на увеличение количества исследований, проблема кибераддикции в отечественной литературе раскрыта недостаточно.

Цель данного исследования: изучение особенностей коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции, для использования диагностических данных в разработке программ психопрофилактики и психокоррекции.

Объект: коммуникативная сфера старших школьников.

Предмет: особенности коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции.

Гипотеза: у старших школьников с риском кибераддикции, по сравнению с их сверстниками, не попадающими в группу риска, обнаруживается сравнительно низкий уровень общительности, более выражены агрессия, негативные коммуникативные установки (в частности — завуалированная жестокость и негативный опыт общения), чаще выявляется сочетание мотива

«стремление к принятию» с мотивом «боязнь быть отвергнутым».

Задачи:

- 1) анализ научной литературы по проблеме исследования;
- 2) диагностика коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции;
- 3) диагностика коммуникативной сферы старших школьников без риска кибераддикции;
- 4) анализ и интерпретация данных.

Методы исследования:

1. Диагностический эксперимент с применением следующих методик:
 - анкета на выявление компьютерной зависимости;
 - тест-опросник «Определение уровня общительности» (В.Ф. Ряховский);
 - методика диагностики коммуникативной установки В.В. Бойко;
 - «Тест руки» («Hand-test» -Б. Бриклен, З. Пиотровски, Э. Вагнер);
 - тест-опросник измерения мотивации аффилиации А. Мехрабиана.
2. Методы математической обработки данных.

Глава 1. Теоретический анализ научных данных о специфике

коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции

1.1. Специфика коммуникативной сферы личности в старшем школьном возрасте

Старший школьный возраст, или ранняя юность хронологически выделяется в отечественной психологии как период 15-18 лет (периодизация Д.Б. Эльконина). В западной психологии этот возраст соответствует ювенильной стадии отрочества, к которой относят людей от 15 лет до 21 года. То есть, старший школьный возраст в трактовке западных психологов представляется как поздний подростковый. На наш взгляд, сегодня назрело пролонгирование подросткового возраста именно до 21 года, что диктуется по крайней мере двумя обстоятельствами: увеличением продолжительности жизни в развитых странах и фиксируемым повсеместно феноменом инфантилизма молодежи.

Еще в 2003г. М.В. Гамезо с соавторами писали: «Традиционно сложилось так, что периоды подростничества (среднего школьного возраста) и ранней юности (старшего школьного возраста) рассматривались самостоятельно, обособленно. Совместное их рассмотрение обусловлено тем, что границы их становятся все более и более размытыми, а типы ведущей деятельности, по существу, перекрываются. Такова жизнь, такова практика жизни подавляющего большинства подростков и юношей в нашей стране» [12, с.271]. В настоящее время старший школьный возраст многими авторами рассматривается как возраст завершения новообразований, возникающих у подростков.

Ранняя юность - это такой период онтогенетического развития, когда наблюдаются самые разные его варианты. Старший школьный возраст, кроме того, характеризуется крайней гетерохронностью развития при сравнении разных личностей - кто-то из старшеклассников уже достиг

половой зрелости, кто-то находится в середине полового созревания, а некоторые по своему физиологическому статусу только приближаются к пубертату. Гетерохронность есть на внутриличностном уровне - время наступления биологической, когнитивной, социальной, эмоциональной зрелости у одной и той же личности может сильно различаться. Неравномерность развития на внутри- и межиндивидуальном уровнях является важнейшей чертой этого возраста и обуславливает основные противоречия юношеской психологии.

Поэтому в данной части работы, рассматривая специфику коммуникативной сферы личности, мы будем синтезировать психологическое знание, касающееся подростков и старших школьников.

Исследователи, начиная с работ С. Холла, говорят о разных вариантах развития личности в период юности. У части старшеклассников юность протекает как «период бури и натиска», с напряжёнными, подчас мучительными поисками смысла жизни, своего предназначения и пр. Некоторая часть юношей и девушек достаточно плавно и непротиворечиво проходят этот период, впоследствии довольно легко включаясь во взрослую систему отношений. Третий вариант - резкие, скачкообразные, революционные изменения, которые могут приводить к временной дезадаптации, но могут, при хорошо развитой саморегуляции личности, не вызывать особых сложностей.

В старшем школьном возрасте с одной стороны, появляется все больше взрослых обязанностей, предполагающих самостоятельность и ответственность, однако, с другой стороны фактически остаются многие характеристики детского статуса, что связано с материальной зависимостью от родителей, школьными традициями послушания. «Эта неопределенность положения влияет и на неопределенность Я-концепции старших школьников. Расставание с детством нередко переживается как потеря чего-то, нереальность собственного Я, одиночество, непонятость. Однако трудности

юношеского возраста — это трудности роста, которые успешно преодолеваются. Кроме того, не у всех старшеклассников они имеют место. Реальная опасность устойчивого эгоцентризма и ухода в себя существует только у юношей с чертами невротизма или у тех, кто обладает низким самоуважением и плохими человеческими контактами» [45, с.122].

Центральным новообразованием периода ранней юности в отечественной психологии считается самоопределение - социальное, личностное, профессиональное, духовное. В основе самоопределения лежит выбор профессии, который становится психологическим центром ситуации развития старших школьников, создавая у них своеобразную внутреннюю позицию. Она, по Л.И. Божович, заключается в том, что школьники старших классов - это люди, обращенные в будущее, и все настоящее выступает для них в свете этой основной направленности их личности. При этом профессиональное самоопределение «сопряжено с задачами социального и личностного самоопределения, с поиском ответа на вопросы: «кем быть?» и «каким быть?», с определением жизненных перспектив, с проектированием будущего» [39, с.101]. В связи с необходимостью самоопределения возникают потребность разобраться в окружающем и в самом себе, поиски смысла жизни вообще и своей жизни в частности.

Многие психологи, однако, разделяют точку И.В. Дубровиной о том, что к 10-11 классу нельзя еще говорить о собственно самоопределении. Формируется лишь психологическая готовность к самоопределению — «не завершенные в своем формировании психологические структуры и качества, а определенная зрелость личности, т.е. сформированность психологических образований и механизмов, обеспечивающих возможность роста личности сейчас и в будущем» [36, с.212].

Э. Эриксон (67) считал пятую возрастную стадию (от 12-13 до 19-20 лет) ключевой для приобретения чувства идентичности. Перед человеком в этом возрасте стоит задача объединения всего, что он знает о себе самом как

сыне/дочери, школьнике, спортсмене, друге и пр. Все это он должен объединить в единое целое, осмыслить, связать с прошлым и спроецировать на будущее. При удачном протекании кризиса этого возраста у юношей и девушек возникает чувство идентичности. При неблагоприятном – формируется неадекватная идентичность, развитие которой, в свою очередь, может идти по четырем основным линиям: «1) уход от психологической интимности и избегание тесных межличностных отношений; 2) размывание чувства времени и неспособность строить жизненные планы, страх взросления и перемен; 3) размывание продуктивных и творческих способностей, неумение мобилизовать свои внутренние ресурсы и сосредоточиться на какой-то главной деятельности; 4) формирование «негативной идентичности», отказ от самоопределения и выбор отрицательных образов для подражания» [51, с.152].

По Ж. Пиаже, это 4-й период умственного развития - не количественная характеристика интеллекта, а качественная, которая влечет за собой новый способ поведения, новый механизм мышления. На смену конкретному приходит логическое мышление. Это проявляется в критицизме и требовании доказательств. Подросток теперь тяготеет к конкретному, его начинают интересовать философские вопросы (проблемы происхождения мира, человека). С развитием мышления наступает интенсивное самовосприятие, самонаблюдение, познание мира собственных переживаний. Разделяется мир внутренних переживаний и объективная действительность [цит. по 39]. Собственные мысли, чувства, поступки становятся предметом мысленного рассмотрения и анализа. Появляются возможности для создания идеалов, которые сравниваются с реальностью, вследствие чего делается вывод об их достижимости. При этом юноши и девушки склонны к формулированию широких философских обобщений, к теоретизированию и выдвижению гипотез, часто на ограниченном фактическом основании, без знания предпосылок.

Коулмэн Л. говорит о двух вариантах трактовки проблем возраста взросления: психоаналитическая и социально-психологическая. «С позиций психоанализа этот период интерпретируется как период исключительной ранимости личности, обусловленной пробуждением сил, имеющих инстинктивную природу. Плохая адаптивность и непоследовательность поведения объясняются внутренними конфликтами и стрессами, связанными с необходимостью разорвать сложившиеся в детстве эмоциональные связи, чтобы выстроить систему новых, взрослых эмоциональных отношений уже за пределами семьи. Для социально-психологического подхода главными понятиями в анализе отрочества являются социализация и роль. При этом основная проблема заключается в том, каким образом стандарты, ценности и убеждения, характерные для данного общества, воздействуют на ожидания и нормы, связываемые с ролями подростка, родителей, сына, дочери и т.д. Социализация и роль приобретают ведущее значение вследствие возросших когнитивных возможностей подростка, увеличения диапазона ролевого выбора и расширения его окружения. Ослабление влияния прежних авторитетов и открывающаяся возможность экспериментирования в области социально-ролевого поведения часто приводят к возникновению у молодых людей сомнений и нерешительности.» [21]

А.В. Петровский, с позиций социально-психологического подхода к возрастной периодизации, выделил так называемые микрофазы, отличающиеся по содержанию и характеру развития личности, где «отрочество соответствует индивидуализации, выражающейся в потребности индивида в максимальной персонализации, в потребности быть личностью; юность же определяется как интеграция - процесс, когда складываются черты и свойства личности, отвечающие необходимости и потребности группового и собственного развития» [35, с.108].

Важнейшее достижение старшего школьного возраста - новый уровень развития самосознания, проявлениями чего являются: «открытие своего

внутреннего мира во всей его индивидуальной целостности и уникальности; стремление к самопознанию; формирование личной идентичности, чувство индивидуальной самотождественности, преемственности и единства; самоуважение; становление личностного способа бытия, когда во многих жизненных коллизиях юный человек может вслух сказать: «Я - лично отвечаю за это!»» [45, с. 118].

В подростковом возрасте потребность считаться взрослым превращается в доминирующую (главное новообразование – «чувство взрослости»). Чаще всего эта потребность удовлетворяется через демонстрацию внешних атрибутов взрослого поведения и может производить даже комический эффект. Чувство взрослости в старшем школьном возрасте не исчезает, а трансформируется - наиболее важной сферой проявления взрослости начинают быть не поступки («как у взрослых»), а собственные взгляды, оценки, мнения. При этом старший школьник не просто ждет, чтобы его признавали взрослым, а хочет признания своей оригинальности, права на индивидуальность.

М.В. Гамезо описывает специфику нравственного развития личности в период взросления (от 12-14 до 25 лет):

- «пересмотр ценностных представлений (родители как образец для подражания отступают на задний план, идет созревание собственного «Я»);
- в процессе когнитивного развития ценностные представления приобретают абстрактную значимость и силу, формируется собственная иерархия ценностей, которой начинают подчиняться процессы принятия решений и поведения;
- с одной стороны, сложные и противоречивые процессы переноса функции образца с родителей на референтную группу, с другой - сохранение системы ценностей, усвоенных в детстве, в группе «равных по положению»;
- после тревог, протеста, мятежа молодежь признает большинство ценностей, характерных для ее культурного окружения;

- наконец, на первый план выступает принцип взаимности моральных обязательств, который означает формирование особых способностей - применение к себе самому тех же критериев оценки, что и к другим, способность учитывать потребности и интересы окружающих в той же степени, как свои собственные» [12, с.184].

Необходимо сказать и о специфике эмоциональной сферы в ранней юности, который считается сензитивным периодом для развития всех тех потенций эмоциональности, которые заложены в человеке от рождения. «Эмоциональная сфера старшеклассников характеризуется:

- многообразием переживаемых чувств, особенно нравственных;
- большей, чем у подростков, устойчивостью эмоций;
- способностью к сопереживанию, т. е. способностью откликаться на переживания других, близких людей;
- появлением чувства любви.
- развитием эстетических чувств, способностью замечать прекрасное в окружающей действительности» [45, с.121].

Вместе с тем в старшем школьном возрасте нередко выявляются признаки эмоциональной неустойчивости: немотивированные колебания настроения, сочетание повышенной чувствительности, ранимости в отношении собственных переживаний и известной черствости и холодности к другим (в том числе и к близким), застенчивости и подчеркнутой развязности, нерешительности и самоуверенности.

Известно, что из-за резкого скачка в росте и перестройки организма в отрочестве очень обостряется интерес к своей внешности, к ее быстрым и не всегда желанным изменениям. Из-за ее гипертрофированной значимости остро переживаются все изъяны внешности, действительные и мнимые. Непропорциональность частей тела, неуклюжесть, неправильность черт лица, «неправильный» вес могут приводить к чувству неполноценности, замкнутости, даже неврозу (дисморфофобии). Старший школьный возраст в

этом отношении - период относительно спокойного развития: меньше физических диспропорций, нет свойственной подростку неловкости и несоразмерности движений. Однако по-прежнему осознание своей физической силы, привлекательности влияет на формирование у юношей и девушек высокой самооценки, уверенности в себе, жизнерадостности и т.п., и наоборот, осознание своих физических недостатков порой вызывает у них замкнутость, неверие в себя, пессимизм [12]. Особенно тяжело переживают отставание в своем развитии ретарданты: задержка появления вторичных половых признаков не только снижает их престиж среди сверстников, но и порождает чувство неполноценности, пониженное самоуважение. Юноши и девушки с пониженным самоуважением часто испытывают трудности в общении, стремятся спрятаться от окружающих, прикрываясь маской. Необходимость играть не свойственную роль усиливает внутреннюю напряженность, они болезненно реагируют на критику, смех, порицание, на мнение о них других людей. Чем ниже самоуважение юношей, тем больше они страдают от одиночества.

Как известно, ведущая деятельность подросткового возраста – интимно-личностное общение со сверстниками. В мотивации общения подростков происходят кардинальные изменения: теряют свою актуальность отношения с родителями, учителями, первостепенную значимость приобретают отношения со сверстниками. При этом в начале подросткового периода общение сохраняет гомосоциальный характер, т.е. дети предпочитают общество сверстников того же пола. Позднее связи все больше приобретают гетеросоциальный уклон. [21]

Ценности референтной группы, интериоризируясь, являются для подростка приоритетными, часто незыблемыми. Важно, что в его восприятии они являются оппозиционными, даже протестными по отношению к взрослому обществу. Эти референтные группы как носители субкультуры

подросткового общества, крайне закрыты от взрослых, что ограничивает воздействие последних на нормы и ценности подросткового сообщества.

Типичная черта подростковой группы – чрезвычайная конформность, некритичность к мнению лидера. Диффузное "я" нуждается в сильном "мы", инакомыслие исключено. Происходит активное формирование "Мы"-концепции. Иногда оно принимает очень жесткий характер: "мы – свои, они – чужие" [26]. М. Аргайл и М. Хевдерсон, проведя масштабное исследование в Англии, выявили основные неписанные правила подростковой дружбы: «взаимная поддержка; помощь в случае нужды; уверенность в друге и доверие к нему; защита друга в его отсутствие; принятие успехов друга; эмоциональный комфорт в общении. Важно также сохранять доверенные тайны, не критиковать друга при посторонних, быть терпимым к остальным его друзьям, не ревновать и не критиковать прочие личные отношения друга, не быть назойливым и не поучать, уважать его внутренний мир и автономию. Так как подросток во многом непоследователен и противоречив, он часто отступает от этого свода правил, но от друзей ожидает его неукоснительного соблюдения» [цит. по 38, с.224].

Е.И. Туревская описывает следующие особенности общения старшеклассников: «Во-первых, оно используется для самораскрытия и потому становится более доверительным со сверстниками, что сужает круг общения и предполагает дружеские отношения с партнером по общению. Во-вторых, увеличивается общение со взрослыми, но в основном только в случае возникновения какой-либо проблемы, т. е. при необходимости получить совет, мнение по тому или иному вопросу» [45, с.130].

В юношеском возрасте происходит увеличение потребности в общении, увеличение времени на общение и расширение его круга (не только в школе, семье, по соседству, но и в разных географических, социальных, виртуальных пространствах). Содержание и характер общения юношей со всеми категориями партнеров определяются решением проблем,

связанных со становлением и реализацией их как субъектов отношений в значимых сферах жизнедеятельности. Ценностно-смысловая доминанта общения проявляется в ведущей тематике бесед старшеклассников: обсуждение личных дел (своих и партнеров), взаимоотношений людей, своего прошлого, планов на будущее, взаимоотношений юношей и девушек, отношений с товарищами, отношений с учителями, отношений с родителями, своего развития — физического, интеллектуального.

Параллельно с расширением сферы общения происходит его углубление, индивидуализация. Развивается способность устанавливать дружеские отношения, более избирательные, тесные и глубокие. Известно, что «Поиск друга начинается уже в подростковом возрасте, но юношеская дружба интимнее и стабильнее. Дружба характеризуется верностью, близостью и устойчивостью. Для юноши важно «излить душу» человеку, которому полностью можешь довериться. Отсюда понимание друга как другого Я. Поэтому интимная дружба, позволяющая сопоставить переживания, мечты, идеалы, научиться говорить о себе, имеет важное значение» [45, с.131]. Х. Ремшмидт пишет, что «Друг впервые осознается как *alterego* (другой Я). Ему можно «излить душу», с ним можно поделиться своими переживаниями, секретами и надеяться на совет, взаимопонимание, эмоциональное тепло, искренность. Это первая самостоятельно выбранная глубоко личная привязанность, предвещающая и в какой-то степени предвосхищающая другие привязанности, в частности любовь. Дружба и приятельство различаются самими молодыми людьми, число друзей обычно невелико. Юношеская дружба полифункциональна и многообразна: от простого совместного времяпрепровождения до глубочайшей исповедальности и самораскрытия. Однако юношеская дружба имеет свои сложности: свойственные возрасту требовательность и критичность по отношению к другому, бескомпромиссность, повышенная эгоцентричность порождают болезненные трудности и напряженность во взаимоотношениях

со значимым и близкими сверстниками» [40, с.155].

Первая любовь также в определенной мере следствие стремления молодого человека к эмоциональному контакту, душевной близости, к пониманию. Отмечается, что «первая юношеская любовь, как правило, чиста, непосредственна, богата разнообразными переживаниями, носит оттенок нежности, мечтательности, лиричности и искренности. Правда, она часто имеет характер влюбленности с типичными для нее взглядами, записками с объяснениями в любви и принимает «эпидемический» характер - в одном классе никто не влюблен, а в другом - все поголовно. Юношеская любовь — здоровое чувство, и педагоги должны относиться к ней с уважением, а не пытаться «пресечь зло» [45, с.131].

Не завершившееся половое созревание не может не актуализировать сексуальный аспект любовных переживаний, но, по мнению исследователей [26], юношеская любовь не равна зрелой любви взрослых, в которой гармонически соединены половое влечение и потребность в глубоком личностном общении. Хотя девушки раньше созревают физиологически, у них сначала потребность в нежности, ласке выражена сильнее, чем в физической близости. «Следует иметь в виду, - замечает Е.И. Туревская, что при взаимоотношениях школьников разного пола мальчики испытывают большую напряженность, чем девочки. Ведь согласно установившимся в нашем обществе культурным нормам, инициативу в налаживании интимных взаимоотношений должен брать на себя мужчина. А как это сделать, юноши часто не знают» [45, с.132]. Никто не оспаривает положения о том, что первая любовь - важнейшее событие юности, во многом определяющее способность личности к построению близких отношений в дальнейшем.

Наиболее частое излюбленное содержание споров и душевных бесед старшеклассников - это этические, экзистенциальные проблемы. «Старшеклассники готовы долго и горячо обсуждать, можно ли влюбиться сразу в двоих, может ли быть дружба между юношей и девушкой.

Характерно их стремление найти истину именно в разговоре, в разъяснении понятий. Они относятся к житейским этическим понятиям так же, как к понятиям естественно-научным: ожидают точных, однозначных ответов и не склонны мириться с расхождениями и неясностями» [45].

Имеет свою специфику в этом возрасте и общение с родителями, со взрослыми вообще. Не так остра у старшеклассников, по сравнению с младшими подростками, реакция эмансипации, проблема автономии от родителей. При этом возвращается в известном смысле авторитет родителей, уменьшается так актуальная в младшем отрочестве критичность в отношении взрослых. «Содержание общения со взрослыми включает в себя проблемы поиска смысла жизни, познания самого себя, жизненных планов и путей их реализации, взаимоотношений между людьми, получение информации, связанной с областью интересов старшеклассника и профессиональной принадлежностью взрослого» [33, с. 112]. Немецкий ученый Х. Ремшмидт пишет: «Смысл доверительного общения с взрослыми для старшеклассников состоит в возможности найти понимание своих проблем, сочувствие и помощь в их решении. Доверительность в общении как уважение к личности молодого человека, как вера в его потенциальную способность справиться с жизненными трудностями - важнейшая основа для новой гармонии родительско - детских отношений» [40, с. 131].

Стремление к автономии в юношеском возрасте все же остается довольно выраженным. Принято выделять при этом несколько видов автономии:

- поведенческую - потребность и отстаивание права самостоятельно решать вопросы, касающиеся собственной личности;
- эмоциональную - потребность и отстаивание права иметь самостоятельно, независимо от родителей, выбранные привязанности;
- ценностную - потребность и отстаивание права на собственные

взгляды и убеждения.

Раньше других при взрослении актуализируется поведенческая автономия, как правило, в младшем подростковом возрасте. Эмоциональная и морально-ценностная автономия чаще всего вызревают именно в юношеском возрасте. При этом отмечается, что «достижение эмоциональной автономии сопровождается большими трудностями. Человеку в этом возрасте кажется (и часто он прав), что родители не принимают всерьез его переживания. Поэтому достаточно малейшей бестактности со стороны родителей, чтобы внутренний мир их ребенка надолго, если не навсегда, закрылся для них. При этом мать остается и для юношей более близкой, чем отец. К отцу в основном обращаются для решения самых главных вопросов, связанных с перспективами, планами и устремлениями на будущее» [45, с.134].

На еще одну потребность - потребность в уединении – как актуальную в ранней юности обращает внимание А.В. Мудрик: «Коммуникативное уединение представляет собой общение с неким идеальным партнером, со своим Я, с представляемыми лицами. В уединении юноши и девушки проигрывают роли, которые им недоступны в реальной жизни. Они делают это в играх-грезах и в мечтах, по преимуществу рефлексивных и социальных» [33, с. 170].

В завершение описания специфики коммуникативной сферы в ранней юности отметим, что по мнению Т.П. Абакировой, старшие школьники должны владеть следующими коммуникативными умениями [1]:

- умение ориентироваться в партнёрах, объективно воспринимать окружающих людей (понимать их настроение, характер);

- умение сотрудничать в различных видах деятельности (коллективно ставить цели, планировать пути их достижения, совместно выполнять, организовывать и оценивать достигнутое).

1.2. Психологические аспекты кибераддикции

В самом общем виде термин «зависимость» определяет патологическое пристрастие субъекта по отношению к чему-либо. Зависимое (аддиктивное) поведение трактуют как одну из форм деструктивного поведения, проявляющуюся в желании ухода от реальности через изменение своего психического состояния посредством приёма химических веществ или постоянной фиксации внимания на определённых предметах или видах деятельности, что сопровождается проявлением интенсивных эмоций (Е.В. Змановская, Ц.П. Короленко). Аддикция - это несовершенный способ приспособления индивида к условиям жизни, что выражается в попытках «бегства из реальности в некое соседнее смысловое пространство, где можно отдохнуть от угнетающей, в восприятии индивида, реальной жизни» [44].

Психофизиологически аддиктивное поведение заключается «в неумении управлять своим психоэмоциональным тонусом. Человек хочет взбодриться, поработать или порадоваться, а его организм не испытывает склонности к такому реагированию на невпечатляющие или склоняющие к пессимизму обстоятельства жизни условия. Человек желает быть свежим и подтянутым, а груз депрессивных переживаний ослабляет и апатизирует его» [44, с.12]. Человек ищет «ярких настроений и защиты от тревог и страхов как от внешних угроз, так и от глубинной неудовлетворенности собой», а поводов для этого не находит. Здесь «на помощь» и приходит подходящий аддиктивный агент (от алкоголя до компьютера). Аддиктивный агент, помогая изменять тонус без особых усилий, «включается в информационно-энергетический метаболизм, становится незаменимым спутником жизни человека, который и не догадывается о том, что его переживание «свободы» лишь временно и процесс развития рабства им самим не контролируем» [15].

Выше говорилось, что аддикции разделяют на химические и нехимические. Кибераддикция, включающая зависимость от интернет-системы и компьютерных игр, относится ко вторым.

Впервые термин «компьютерная зависимость» прозвучал в 1990 г., когда его стали трактовать как особую «эмоциональную наркоманию», вызванную техническими средствами.

Термин «Интернет-зависимость» был введен в 1996 г. А.Голдбергом и описан как непреодолимое желание находиться в Интернете, влекущее пагубные последствия в бытовой, учебной, социальной и психологических сферах жизнедеятельности человека. С тех пор термин «интернет-зависимость» обрел множество синонимов – «патологическое использование Интернета», «виртуальная аддикция», «нетаголизм» и пр.

Понятие «компьютерная зависимость» определяется как «одна из форм субстанциональной (нехимической) зависимости, сопровождающейся склонностью к уходу от реальности через изменение своего психического состояния посредством постоянной фиксации внимания на интерактивном взаимодействии с современными компьютерными технологиями или другими пользователями при помощи данных технологий [47]». Приведем еще одно определение: «Компьютерная зависимость является одной из разновидностей аддиктивного поведения и характеризуется стремлением уйти от повседневности методом трансформации собственного эмоционально психического настроения. В этот момент человеком не только отбрасываются насущные заботы на задний план, но и затормаживается работа его психики, а чаще совсем прекращается индивидуально-личностное развитие [6, с. 33]».

Интернет как таковой не является аддиктивным агентом, но имеет некоторую специфику, которая может провоцировать и укреплять патологичное к нему отношение. Исследователи подчеркивают, что «зависимость от компьютеров проявляется намного быстрее, чем любая другая традиционная зависимость: курение, наркотики, алкоголь, игра. В

среднем для субъекта требуется не более полугода года для становления действительным компьютерным аддиктом» [30, с.358].

Причинами этого вида зависимости чаще всего называют возможность многочисленных анонимных контактов в сети Интернет, непрерывность Интернета, стимулирующую роль содержащейся в сети информации и ее интенсивность, виртуальную реализацию фантазий, приобретение желанного собеседника, неограниченный доступ к играм и развлечениям, возможность расторможенности и возрастающей интимности. Среди привлекательных специфических характеристик киберпространства, делающих Интернет потенциальным агентом аддикции, отмечают также: доступность, безопасность, легкость использования, возможность испытывать сильные эмоции от процесса и результата действий в сети.

К. Янг, одна из известнейших исследователей проблемы компьютерных зависимостей, акцентируется на таких характеристиках киберпространства, как анонимность, удобство использования и избегание (эскапизм) [53]. Коротко опишем их:

- Анонимность в сети привлекательна, поскольку: 1) анонимное общение позволяет человеку чувствовать себя более уверено. Безопасность, которую обеспечивает такое опосредованное общение, особенно важна для робких, застенчивых людей, не обладающих развитой социальной компетентностью и коммуникативными свойствами в реальной жизни; 2) анонимное взаимодействие дает возможность экспериментировать с собственной идентичностью: «Каждый онлайн-пользователь имеет неограниченную возможность перешагнуть через ограничения реальной жизни, чтобы изменить восприятие себя, как самим собой, так и другими» [53, с.25]. В сети можно осваивать новые способы поведения. Тихий и сдержанный человек может открыто высказывать собственное мнение, спорить, активно вступать в конфронтацию с виртуальным собеседником.

Отдельно отмечаются возможности сексуального экспериментирования в виртуальной среде.

- Удобство использования. Множество возможностей, облегчающих повседневную жизнь благодаря Интернету, позволяющих подчас немедленно удовлетворять различные потребности, не требует обширных комментариев.

- Избегание (эскапизм). Пребывание в сети изменяет эмоциональное состояние субъекта. Многие указывают на то, что опыт пребывания в сети сопряжен с «опытом потока» (flow) или «аутотелическим опытом». Его понимают как «совокупность переживаний, которые сопровождают и одновременно мотивируют деятельность, непрерывно подталкивая субъекта на ее возобновление и продолжение независимо от внешних подкреплений» [53].

«Опыт потока» - это особое состояние поглощенности деятельностью, при котором ожидаемый результат этой деятельности отходит в сознании человека на задний план и само действие занимает все внимание. Находясь в таком состоянии, человек испытывает сильные положительные эмоции. Это приводит к «залипанию», «зацикливанию» на процессе взаимодействия с компьютером, к уходу от действительности.

А.А. Антоненко пишет: «С одной стороны, опыт потока граничит с вызовом к имеющимся у субъекта знаниям, умениям, навыкам и способностям и связан с чувством радости, «когда мы функционируем в полной мере, вовлечены в деятельность, требующую всех наших сил и умений». Так, в деятельности пользователей Интернета требуется высокий уровень умений, относящихся к работе в Интернете, контролю, высокий уровень мобилизованности, фокусированность внимания, интерактивность. С другой стороны существенно и то, что опыт потока ведет к нарушению чувства времени, к отвлечению от окружающей физической и социальной среды. Таким образом, возникающий эффект легкого изменения сознания позволяет человеку отвлечься от субъективных или объективных жизненных

трудностей, облегчить переживания, снизить уровень психического напряжения и стресса. Использование Интернета играет роль «подушки безопасности», которая помогает справиться с переживаниями от неудовлетворения потребностей, возникших в связи с неприятными жизненными обстоятельствами человека. В каких-то ситуациях, подобный механизм может оказаться даже полезным, чтобы справиться со сложной жизненной проблемой (например, смерть кого-либо из близких, развод и др.). Однако если подобный способ поведения получит закрепление, избегание и уход от проблемной ситуации только ухудшит реальное положение дел» [4].

С.В. Фадеева, исследуя компьютерную зависимость у подростков, называет внутренние и внешние причины и факторы, оказывающие влияние на ее формирование. «К внутренним факторам относятся: особенности психофизического развития подростков, нервно-психическая неустойчивость, типы акцентуации характера, поведенческие реакции, стремление подростков к самоутверждению, самоактуализации, комплексы социальной неполноценности, неумение противостоять сложным жизненным ситуациям, индивидуальные особенности реагирования на внешние раздражители. Внешними факторами компьютерозависимого поведения подростков являются: отсутствие опыта социальных отношений, нарушение внутрисемейных взаимоотношений, недостаточный уровень компьютерной культуры и грамотности, образовательно-воспитательной политики в направлении профилактики компьютерозависимых форм поведения несовершеннолетних. У каждого индивида образуется свой причинный симптомокомплекс, который при определённых социальных, психологических и (или) педагогических условиях способствует развитию компьютерозависимого поведения». [47, с. 14]

Т.В. Коваль называет следующие психологические факторы, участвующие в формировании компьютерной зависимости: наличие

неконструктивного стиля межличностного взаимодействия, регрессивная направленность мотивационной сферы, высокий уровень тревожности [22].

Многие авторы называют основной причиной возникновения компьютерной зависимости у подростков недостаток общения и взаимопонимания с родителями, сверстниками и значимыми людьми. Компьютер, сеть Интернет в этом случае играют компенсаторную функцию, приводя порой к тому, что окружающие для кибераддикта становятся вовсе не нужны.

А.А. Антоненко описаны некоторые характерологические особенности подростков - активных пользователей сервисов интернет-общения: «По сравнению с подростками, характеризующимися здоровым использованием сети Интернет, такие подростки отличаются большей эмоциональной неустойчивостью, возбудимостью, робостью, более высокой эго-напряженностью, индивидуализмом, ориентированностью на свои собственные запросы, а не на интересы группы, однако все-таки зависят от нее. Для такого подростка социальные сети и сервисы общения – оптимальная возможность получить это ощущение успешной социальной активности через виртуальную реальность. В Интернете существует возможность как успешно существовать в виртуальных сообществах, исполнять там определенную роль, добиться принятия и уважения, так и реализовать такие потребности, как негативное внимание, и анонимное агрессивное поведение. Однако, перенося такой же стиль успешного виртуального поведения в реальную жизнь, подросток не получает необходимой отдачи, или же получает абсолютно другие реакции, нежели в сети, что фрустрирует его еще больше, заставляет проявлять амбивалентное поведение: с одной стороны подростки и тянутся в общество и хотят жить по его правилам и играть в нем определенную социальную роль, но с другой стороны, общество представляется опасным и фрустрирующим фактором, в отличие от сервисов общения, где в любой момент можно прекратить

общение или выйти в новом анонимном ключе. Большое количество сервисов общения на сегодняшний день имеет свои собственные понятия рейтингов участников. И для подростков и их социального статуса очень важно свой виртуальный рейтинг повышать. Чем больше у подростка лайков на аватаре, фотографий, записей, больше подписчиков, больше карма или количество постов – тем он считается более социально успешен. И многие люди для поддержания этой виртуальной популярности проводят много времени в сети, выпрашивая лайки, или наоборот привлекая возможных подписчиков шок-контентом. В сети быть интересным и привлекательным для общения гораздо проще. Почти всегда есть время подумать над возможным ответом, быстро найти необходимую информацию, прослыть эрудитом, или же отправить просто картинку с любой символикой, всегда есть возможность оказаться в более выгодном положении чем твой собеседник, что, естественно, невозможно сделать в реальной жизни. Поэтому для подростка и представляется более привлекательной возможность адаптироваться в социуме через сервисы онлайн-общения, где получить необходимое подкрепление гораздо проще и удобнее» [4, с.82]

Киберпространство как явление очень глобальное, многоплановое и гибкое. В Интернет-сети можно выбрать или сконструировать для себя наиболее привлекательную деятельность. В современной научной литературе описаны положительные стороны влияния информационных технологий на психику человека. Показано, в частности, что компьютерные игры: могут выполнять функцию психологической разгрузки, учить способам разрешения проблем (Сельченко К.В.); быть средством эмоциональной разрядки (Е.Е. Лысенко); способом компенсации речевых нарушений, развития навыков письменной речи, сенсомоторики и оперативной памяти у пожилых людей (Н. Бадинант-Хуберт); развития творческого мышления (Ю.В. Фомичева); овладения новыми знаниями, логическими операциями, способами манипулирования с предметами и символами (О.К. Тихомиров).

Однако больше исследований, где указывается на негативные последствия, затрагивающие все уровни личности, если у человека возникает компьютерная зависимость. Так, А.Е. Войскунский указывает, что «последствия свехувлеченности Интернетом могут быть самыми разнообразными: пренебрежение домашними и служебными обязанностями, отказ от социального взаимодействия, изоляция, разрушение связей с внешним миром, аутизация и инфантилизация личности» [11, с.23]. Особенно тревожен факт, что кибераддикция чаще всего фиксируется среди подростков и юношей, поскольку это периоды наиболее активно происходящих процессов социализации.

Описаны диагностические критерии, помогающие определить наличие кибераддикции. Симптомы компьютерной зависимости традиционно разделяют на два типа: психические и физические.

Психические признаки компьютерной зависимости: потеря контроля над временем, проведенным за компьютером; невыполнение обещаний, данных самому себе или другим, в отношении уменьшения времени, проведенного за компьютером; намеренное преуменьшение или ложь относительно времени, проведенного за компьютером; утрата интереса к социальной жизни и своему внешнему виду; игнорирование текущих дел и домашних забот; изменения в режиме сна; всяческие оправдания в отношении своего пристрастия. «Важными симптомами компьютерной зависимости являются смешанное чувство радости и вины во время работы за компьютером, а также раздраженное поведение, которое появляется, в случае, если по каким-то причинам длительность работы за компьютером уменьшается» [15].

Физические признаки кибераддикции проявляются «нарушениями со стороны глаз (ухудшение зрения, дисплейный синдром, синдром «сухого глаза»), опорно-двигательного аппарата (искривление позвоночника, нарушения осанки, карпальный синдром запястья), пищеварительной

системы (нарушение питания, хронические запоры, геморрой), онемение пальцев руки, держащей мышь; ущемления нервов и, как следствие, боль в кистях рук. Физические признаки компьютерной зависимости, как правило, вызываются длительным нахождением за компьютером» [15, с.77].

По мнению ученых, достаточно четырех симптомов из перечисленных выше, чтобы говорить о компьютерной зависимости.

Внешние признаки, свидетельствующие о наличии кибераддикции, следующие:

- нежелание отвлечься от компьютера (айпада, айфона и пр.);
- гнев или раздражение при вынужденном отвлечении;
- неспособность спланировать окончание времени нахождения за компьютером;
- забывание о домашних делах, учебных или служебных обязанностях, договоренностях в процессе поглощенности компьютерной реальностью;
- пренебрежение своим здоровьем, гигиеническими привычками и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- злоупотребление кофе и другими тонизирующими продуктами;
- готовность довольствоваться однообразной, нерегулярной, случайной пищей, чтобы не отвлекаться от компьютера;
- обсуждение тематик, связанной с компьютерной реальностью, с окружающими.

Т.В. Коваль описывает личностные особенности подростков, предрасположенных к развитию компьютерной зависимости: высокий уровень личностной тревожности, ориентацию на себя, склонность к соперничеству, доминированию. Автор делает вывод о том, что «подросткам, склонным к развитию компьютерной зависимости, достаточно сложно заводить и поддерживать отношения со сверстниками в силу сложившихся характеристик, тогда как в виртуальном мире их потребность в общении может быть удовлетворена в полном объеме» [22, с.104]. Кроме того, в

данном исследовании выявлено, что «мотивационные тенденции подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости, характеризуются доминированием поддерживающих мотивов над развивающими. Такую мотивационную структуру можно определить как потребительскую (регрессивный профиль), выполняющую, главным образом, обеспечивающую, а не развивающую личность функцию. У них преобладают такие мотивы, как мотив поддержания жизнедеятельности и мотив комфорта» [22, с.104].

В исследовании Ю.Н. Мураткиной утверждается, что «подростки с компьютерной зависимостью по сравнению с подростками без компьютерной зависимости имеют более высокие показатели склонности к девиантному поведению (к нарушению норм и правил, к аддиктивному, самоповреждающему и делинквентному поведению) и более низкие показатели волевого контроля эмоциональных реакций» [34]. Ею установлено также, что «подростки с компьютерной зависимостью чаще используют копинги, выполняющие функцию регулирования негативных эмоциональных состояний, связанных с неудовлетворенными потребностями в общении, самоутверждении и т.д., тогда как подростки без компьютерной зависимости - копинги, главной функцией которых является разрешение проблемы» [34, с.10].

Есть попытки исследовать специфику кибераддикции у подростков, предпочитающих игры и у подростков, предпочитающих сервисы онлайн-общения. Выявлено, что «подростки с интернет-зависимым поведением, предпочитающие игры, отмечают, что все больше и больше времени проводят за компьютером, остаются в сети гораздо больше времени, чем первоначально планировали, периодически спят меньше 4 ч, чаще выходят в Интернет вместо реальной встречи с друзьями, отмечают нарушение режима питания, переживают или расстраиваются, если приходится прекратить пользоваться Интернетом на определенный период времени. Подростки с

интернет-зависимым поведением, предпочитающие сервисы онлайн-общения, отмечают беспокойство и раздражение, когда Интернет отключен или недоступен, потребность выйти в Интернет при каждом удобном случае, увеличение количества времени и сил, затраченного на этот тип деятельности, снижение социальной активности. Полученные данные могут также свидетельствовать о сравнительно большей аддиктогенности компьютерных игр, по сравнению с онлайн-общением» [4, с.85].

В целом, анализ научной литературы показывает, что в подавляющем большинстве случаев у подростков и юношества из всех видов кибераддикции фиксируется игровая зависимость. Поэтому остановимся подробнее на специфике этого вида кибераддикции.

Приверженцами компьютерных игр в основном являются подростки и люди достаточно молодого возраста. Одной из особенностей современных компьютерных игр является развитое звуковое и видеосопровождение, которые могут создать ощущение реальности и на время отстранить пользователя от восприятия окружающего мира. Наименее опасны так называемые аркадные игры, с простой графикой и звуком. За этими играми, как правило, «убивают время», они не могут вызвать длительной привязанности. Другое дело – ролевые игры, во время которых игрок «перевоплощается» в управляемого им героя и с головой погружается в его мир. В таких играх ощущение реальности может быть очень велико и надолго удерживать внимание играющего.

Компьютерные игры традиционно принято разделять на ролевые и неролевые.

В ролевых компьютерных играх играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа. Исследователи указывают, что только при игре в ролевые компьютерные игры можно наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях - процесс утери индивидуальности и отождествление

себя с компьютерным персонажем. Психологическая зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность играющего. С.А. Шапкин не считает, что «зависимость от ролевых компьютерных игр обгоняет компьютерные зависимости другого рода по таким показателям как сила (в смысле привязанности, «тяги» к компьютеру) и скорость образования», но предполагает «ее приоритет в смысле более глубокого влияния на психику человека» [49, с.52]. Игра позволяет «выплеснуть» избыточную энергию, дает отдых и разрядку, возможность быть хозяином положения, восполняет текущую монотонность обыденной деятельности, тренирует самообладание, удовлетворяет невыполнимые в реальности желания.

К.В. Сельченко, указывая, что ролевым компьютерным играм свойственна мотивация игровой деятельности, основанная на потребностях принятия роли и ухода от реальности, выделяет три подтипа таких игр, различающихся по характеру своего влияния на играющего, силе «затягивания» в игру, и степени «глубины» психологической зависимости [44]:

- Игры с видом «из глаз» обладают наибольшей силой затягивания в игру, провоцируя игрока к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. Появляется мотивационная включенность в сюжет игры.

- Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя обладают меньшей силой вхождения в роль. Играющий, управляя действиями героя, меньше идентифицируется с компьютерным персонажем. Если в случае с играми с видом «из глаз» человек в критические секунды жизни своего героя может бледнеть и ерзать на стуле, пытаясь увернуться от ударов или выстрелов «компьютерных врагов», то в случае вида извне внешние

проявления более умеренны, однако неудачи или гибель «себя» в облике компьютерного героя переживается играющим не менее сильно.

- Руководительские игры. Здесь игроку предоставляется право руководить деятельностью подчиненных ему компьютерных персонажей. При этом человек не видит на экране своего компьютерного героя, а сам придумывает себе роль. Это единственный тип ролевых игр, где роль не задается, а воображается играющим. Вследствие этого «глубина погружения» в игру и свою роль будет существенной только у людей с хорошим воображением. Однако мотивационная включенность в игровой процесс и механизм формирования психологической зависимости от игры не менее сильны, чем в случае с другими ролевыми играми. Акцентирование предпочтений играющего на играх этого типа можно рассматривать как компенсацию потребности в доминировании и власти.

А.Г. Макалатия пишет: «Зависимый игрок стремится войти в роль компьютерного персонажа, чтобы обрести свое «виртуальное Я», которое не испытывает проблем адаптации – оно сильное, ловкое, смелое, умное, ему доступно оружие, деньги, на которые можно купить все в виртуальном мире. Выход из виртуальной реальности – это возвращение из роли сверхчеловека в свое обычное состояние, которое куда меньше устраивает. Сравнение себя с компьютерным героем, глазами которого игрок смотрит на виртуальный мир, усиливает проблемы дезадаптации, повышает тревожность, что напрямую влияет на изменение настроения вплоть до дисфории и депрессивных состояний. Улучшается настроение лишь в виртуальном мире» [30, с.361].

В *неролевых компьютерных играх* играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, поэтому психологические механизмы формирования зависимости в целом менее сильны. Мотивация игры здесь основана на азарте «прохождения» и (или) набирания очков. Выделяют несколько подтипов *неролевых игр*: аркадные игры, головоломки, игры на быстроту реакции, традиционные азартные игры.

В качестве объективных предпосылок для «ухода» подростка в виртуальную реальность (в мир компьютерной игры) рассматривается «содержание игры, позволяющее удовлетворять определённые потребности: в творчестве, в исследовательской деятельности, в достижении, в «зрелищности», в эффекте «вживания» в реалистичную компьютерную игру» [30, с.358].

К.В. Сельченко полагает, что «увлечение компьютерными играми - это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, поскольку это скорее психологическая «цепная реакция». Пройдя одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше всех, игроголик ищет другие игры этого же жанра, сделанные в идентичной стилистике и не уступающие по психологическому напряжению, а дальше - стремление пройти все (по крайней мере, известные) игры этого типа. Многие игры имеют совмещенные игровые жанры, что подталкивает аддикта к переходу к другим типам игр»[44, с.352].

Исследователи, изучающие мотивацию игровой деятельности, чаще всего указывают, что механизм формирования игровой зависимости основан на двух частично неосознаваемых потребностях: уход от реальности и принятие роли. Рассмотрим их по отдельности.

Уход от реальности. Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Процесс благотворного влияния компьютерных игр действует следующим образом: человек на время «уходит» в виртуальность, чтобы снять стресс, отвлечься от проблем и т.д. А в клинических случаях наоборот - человек на время «выходит» из виртуальности в реальный мир, чтобы удовлетворить физиологические потребности. Остальная часть пирамиды потребностей сдвинута в виртуальную реальность и удовлетворяется там. Реальный мир начинает

казаться чужим и полным опасностей, потому что человек не может в реальном мире делать все то, что ему дозволено в виртуальном.

Принятие роли. В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не удовлетворяющиеся в реальной жизни. Истинная природа этой потребности в том, что игра позволяет «убежать», уйти от реальности и принять другую, удобную для себя роль. Такое общение «с компьютером» может служить компенсацией некоторых недостатков, комплексов, недостаточно развитых способностей, трудностей контакта с окружающими, конфликтных отношений в семье.

Эти два основных психологических механизма образования зависимости от ролевых компьютерных игр - потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого - всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости. Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, и есть основания думать, что они не будут работать, если человек удовлетворен своей жизнью.

Легкий «психологический толчок» к игре, по мнению Л.М. Либермана, дает то поле неудовлетворенности, нереализованности, в котором находится человек, имеющий игровую зависимость. Он может осознавать или не осознавать свои проблемы, но именно они являются тем энергетическим субстратом, который приводит в движение «ротор» игровой болезни [28]. Первичной проблемой является состояние душевного дискомфорта игрока, сама игра лишь его следствие.

Л.М. Семенюк полагает, что «наиболее выражено негативное влияние компьютерной зависимости на социальные качества человека: дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания. При выраженной компьютерной зависимости наблюдается сильнейшая деградация социальных

связей личности и, так называемая социальная дезадаптация человека. Наиболее часто социальная дезадаптация развивается у детей и подростков. Деграция социальных связей в этом случае развивается из-за вытеснения объективной реальности виртуальной, созданной при помощи компьютера. На фоне социальной дезадаптации и углубления в мир виртуальной реальности могут появиться избыточная агрессивность и различные виды антисоциального поведения» [43, с.58].

Психологический статус лиц с компьютерной игровой зависимостью, указывает О.В. Литвиненко, «характеризуется признаками нравственной деструкции, нарушением мотивационной и эмоционально-волевой сферы личности, сочетанием нескольких типов акцентуаций характера (возбудимый, неуравновешенный и гипертимный типы), психическим утомлением и напряжением, снижением адаптивных возможностей и функциональных резервов ЦНС» [29].

Замечено, однако, что некоторые подростки-игроки лучше ориентируются в опасной ситуации, склонны к творческому подходу к решению проблем и стараются отойти от шаблонных решений, глубже вникают в проблемы, более уверены в себе и имеют самые положительные перспективы в жизни. Их не останавливают временные неудачи. Задержка на пути к цели для них является всего лишь возможностью начать все сначала, проанализировав причины поражения и продумав новый ход решения стоящей перед ними задачи [31].

Выделяют 4 стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику:

1) Стадия легкой увлеченности. Здесь занятие компьютерными играми имеет скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

2) Стадия увлеченности. Появление в иерархии потребностей человека новой потребности - играть в компьютерные игры. Игра в компьютере принимает систематический характер. Если удовлетворение потребности фрустрируется, возможны достаточно активные действия по устранению фрустрирующих обстоятельств.

3) Стадия зависимости. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями — в ценностно-смысловой сфере личности. Зависимость от компьютера осознают окружающие субъекта друзья, родственники, знакомые, но отнюдь не он сам, что очень схоже с любым другим видом аддикции.

4) Стадия привязанности. Характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная стадия из всех - она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Человек может остановиться в формировании зависимости на одной из предыдущих стадий, тогда зависимость угасает быстрее. Но если человек проходит все стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, то на этой стадии он будет находиться длительное время. Определяющим здесь является тот факт, до какого уровня произойдет спад величины зависимости после прохождения максимума. Чем спад сильнее, тем меньше по времени будет угасать зависимость. Однако есть основания предположить, что полностью зависимость не пройдет никогда.

Игровая компьютерная зависимость может быть двух форм: социализированной и индивидуализированной.

Социализированная форма игровой зависимости отличается

поддержанием социальных контактов с социумом (в основном с такими же игровыми фанатами). Такие люди очень любят играть совместно, играть с помощью компьютерной сети друг с другом. Игровая мотивация в основном носит соревновательный характер. Эта форма зависимости менее пагубна в своем влиянии на психику человека, чем индивидуализированная форма. Различия в том, что люди не отрываются от социума, не уходят «в себя», социальное окружение, хотя и состоящее из таких же фанатов, все же, как правило, не дает человеку полностью оторваться от реальности, «уйти» в виртуальный мир и довести себя до психических и соматических нарушений.

Для людей с индивидуализированной формой зависимости такие перспективы гораздо более реальны. Это крайняя форма зависимости, когда нарушаются не только нормальные человеческие особенности мировоззрения, но и взаимодействие с окружающим миром. Нарушается основная функция психики – она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Эти люди часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями. Для них компьютерная игра – это своего рода наркотик. Если в течение какого-то времени они не «принимают дозу», то начинают чувствовать неудовлетворенность, испытывают отрицательные эмоции, впадают в депрессию. [48]

Согласно исследованию А.А. Антоненко, большинство подростков с интернет-зависимым поведением, предпочитающих игры, на вопрос «что Вы делаете в свободное время?» указывают такие варианты ответа, как: «сплю, играю в компьютер, слушаю музыку, бренчу на гитаре, занимаюсь ерундой». «Таким образом, подростки с интернет-зависимым поведением, предпочитающие игры недостаточно способны регулировать и организовывать свой досуг, а также в меньшей степени и заинтересованы в его наличии. Опять же, получив самостоятельный доступ в сеть и возможность контролировать и выбирать поступающую информацию,

подростки все равно большую часть времени посвящают именно развлекательному контенту, поиску картинок и смешных фотографий, просмотру юмористических или просто модных фильмов и сериалов, изучению «пабликов» и «цитатников»» [4, с.52].

Из сказанного выше ясно, что основное направление профилактики компьютерной зависимости – помощь в социализации подростка и формирование позитивной Я-концепции, положительной самооценки.

О.В. Литвиненко считает, что «профилактика компьютерной зависимости у подрастающего поколения должна быть ориентирована на повышение интереса к различным сферам современного досуга; подготовку психики обучающихся к противодействию негативным воздействиям компьютерных игр; помощь обучающимся осознать их образовательные и культурные потребности и способы их удовлетворения с помощью компьютера; информирование детей и их родителей о негативном влиянии компьютерных технологий; организацию социально-общественного противодействия формированию игровой зависимости у детей и подростков как ресурса нации и государства» [29].

По мнению С.В. Фадеевой, в системе профилактики компьютерной зависимости у обучающихся должны формироваться:

- «когнитивно-интеллектуальный компонент (позволяет сформировать знания о феномене компьютерозависимого поведения, его влиянии на человека и формирования умения работать с современными коммуникативно-информационными технологиями);

- мотивационно-потребностный компонент (предусматривает развитие у несовершеннолетних социальных навыков взаимодействия в социуме, развитие личностных ресурсов, творческого и социального потенциала подростка);

- поведенческий компонент (определяет готовность подростка к самореализации в разных сферах социально значимой деятельности,

предполагает адекватную модель взаимодействия с информационно-коммуникативными технологиями» [47, с.10].

Перед тем, как перейти к описанию эмпирического этапа исследования, отметим, что весь массив проанализированной научной литературы привел нас к выводу, что в подавляющем большинстве у подростков и старших школьников из всех видов кибераддикции фиксируется игровая. Поэтому основным фокусом нашего исследовательского интереса явилась именно игровая компьютерная зависимость

Глава 2. Эмпирическое изучение особенностей коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции

2.1 Описание схемы эмпирического исследования

Исследование проводилось на базе МБОУ СОШ № 20 г. Пензы. Экспериментальную выборку составили ученики 10-х классов в количестве 44 человек, в возрасте 15-16 лет. Отметим, что выборка, в результате предварительного устного опроса старшеклассников, оказалась однородной по критерию доступности компьютерной техники (у каждого есть персональный компьютер того или иного типа).

Исследование проводилось с ноября 2016 г. по апрель 2017 г. и состояло из нескольких этапов.

На первом этапе нами были тщательно изучены и проанализированы научные источники по проблемам юношеского возраста, аддиктивного поведения и психологических механизмов кибераддикции.

Второй этап заключался в конструировании схемы экспериментального исследования, выборе его базы и подборе адекватных целям исследования и социально-демографическим характеристикам испытуемых методов исследования.

На третьем этапе проводились диагностические процедуры с помощью методик, описанных нами ниже.

На четвертом, заключительном этапе, осуществлялась обработка экспериментальных данных, их сравнительный анализ, а также нахождение взаимосвязей между выявленными параметрами и интерпретация этих взаимосвязей.

Опишем комплекс методик, используемых нами на этапе диагностического исследования.

- 1) Анкета на выявление компьютерной зависимости. Для выявления

лиц с компьютерной игровой зависимостью старшеклассникам была предложена анкета, состоящая из 10 вопросов, на каждый из которых респондент мог ответить одним из пяти способов: «нет, не так», «пожалуй не так», «затрудняюсь», «пожалуй, верно», «совершенно верно».

Вопросы анкеты приведены в приложении.

2) Тест-опросник «Определение уровня общительности» (В.Ф. Ряховский).

Методика достаточно известна, ее цель задана в названии, поэтому мы сочли излишним приводить ее описание.

3) Методика диагностики коммуникативной установки В.В.Бойко.

Выбирая эту методику, мы руководствовались тем, что именно негативные коммуникативные установки, которые позволяет выявить данный опросник, часто являются источником ухода от реального общения в виртуальный мир.

Признаки негативной установки:

1. Завуалированная жестокость в отношениях к людям, в суждениях о них.

2. Открытая жестокость в отношениях к людям. Личность не скрывает и не смягчает свои негативные оценки и переживания по поводу большинства окружающих: выводы о них резкие, однозначные и сделаны, возможно, навсегда.

3. Обоснованный негативизм в суждениях о людях. Выражается в объективно обусловленных отрицательных выводах о некоторых типах людей и отдельных сторонах взаимодействия.

4. Брюзжание, т.е. склонность делать необоснованные обобщения негативных фактов в области взаимоотношений с партнерами и в наблюдении за социальной действительностью.

5. Негативный личный опыт общения с окружающими. В какой мере испытуемому везло в жизни на ближайший круг знакомых и партнеров по

совместной деятельности (в предыдущих показателях оценивались скорее общие ситуации).

Выраженная негативная установка личности диагностируется при суммарном балле выше общего среднего - 33. По мнению В.В. Бойко, такие установочные личностные образования негативно сказываются на самочувствии партнеров по коммуникации.

4) «Hand-test» (Тест Руки). Авторы - Б. Бриклен, З. Пиотровски, Э. Вагнер. Этот проективный тест с самого начала был предназначен для прогноза открытого агрессивного поведения. В настоящее время она используется как одна из наиболее простых и информативных для диагностики нарушений поведения.

Тест содержит девять изображений руки. Десятая карточка пустая - испытуемому предлагают сначала представить себе руку, а потом описать, что эта воображаемая рука может делать. Десять карточек, одна за другой, последовательно предлагают испытуемому, причем последовательность и положение, в котором они даются, стандартны. При этом испытуемому задается вопрос: «Что, по вашему мнению, эта рука делает?». Если испытуемый затрудняется с ответом, ему предлагается следующий вопрос: «Как вы думаете, что делает человек, которому принадлежат эти руки? Назовите все варианты, которые вы себе можете представить».

Желательно получить 4 варианта ответов. Если число ответов меньше, уточняется, нет ли желания еще что-либо сказать по данному изображению руки, а в протоколе, например, при единственном варианте ответа проставляется его обозначение со знаком х 4, то есть этот единственный безальтернативный ответ оценивается фактически в 4 балла вместо одного.

Подсчёт баллов основан на том принципе, что вероятность явного агрессивного поведения возрастает в тех случаях, когда доминантные и агрессивные аттитюды преобладают над аттитюдами, означающими социальное сотрудничество или зависимость.

Категории:

1. Агрессия (Аг). Это ответы, в которых рука представляется как нападающая, ранящая, приносящая ущерб, агрессивно доминирующая или активно хватаящая другое лицо или предмет.

2. Директивность (Дир). Эта категория включает ответы, в которых рука представляется как ведущая, разрушающая или иным образом оказывающая влияние на другое лицо. Она может включать такие ответы, в которых рука представляется как общающаяся, однако это общение является вторичным по отношению к намерению оказать активное влияние на ход действий другого лица, т. е. проповедь, чтение лекций, обучение, дача указаний.

3. Страх (С). Ответы этой категории отражают страх перед возмездием. Они уменьшают вероятность явного агрессивного поведения. Можно предположить, что наличие слишком большого количества этих ответов увеличивает вероятность явного агрессивного поведения (в открытом акте, названном воображаемым нападением). Категория страха включает ответы, в которых рука представляется в виде жертвы собственной агрессии. Рука представляется как пытающаяся предотвратить физическое насилие, направленное на ее владельца. Это могут быть ответы, в которых рука представляется наносящей ущерб самому испытываемому

4. Аффектация (Аф). Эта категория включает ответы, в которых рука представляется делающей аффективный жест или аффективно благожелательный жест. Руки представляются предлагающими (не просящими и не получающими) дружбу или помощь другим.

5. Коммуникация (общение, Ком). Это такие ответы, где рука общается или делает попытку общаться с лицом, которое представляется равным или превосходящим коммуникатора. Предполагается, что коммуникатор нуждается в аудитории больше, чем аудитория нуждается в нем, или что между коммуникаторами и аудиторией существует взаимная симметричная

связь. В этих ответах совершенно очевидно то, что коммуникатор желает обратной связи и принятия, что он хочет быть понятым своей аудиторией.

6. Зависимость (Зв). Эта категория включает ответы, в которых рука активно или пассивно ищет поддержки или помощи со стороны другого лица. Успешное осуществление тенденции к этому действию зависит от явной или подразумеваемой необходимости в доброжелательном отношении со стороны других лиц. В категорию включены такие ответы, в которых рука подчиняет себя другим лицам

7. Эксгибиционизм (Экс, от латинского «выставление»). Эта категория включает ответы, в которых рука проявляет себя тем или иным способом. Рука участвует в каком-то эксгибиционистском акте или нарочито проявляет себя. Примеры: «показывает кому-нибудь руку», «любуется ногтями», «играет на пианино», «танцует», «показывает лак на ногтях»

8. Калечность (Кл). Эта категория включает руки, которые представляются как деформированные, поврежденные, ущербные и т. д. Примеры: «рука, пораженная артритом», «сломанный большой палец». Эти ответы отражают чувство физической неадекватности.

9. Активный безличный (А-б) — моторная активность. Эта категория включает ответы, отражающие тенденции к действию, в которых рука изменяет свое физическое положение или сопротивляется силе тяжести.

10. Пассивный безличный (П-б) — пассивность. Эта категория включает ответы, отражающие безличные тенденции к действию, в которых рука не изменяет физическое положение или пассивно подчиняется силе тяжести. Примеры: «лежит, отдыхая», «спокойно вытянутая»

11. Описание (О). Эта категория включает ответы, которые являются скорее физическим описанием руки. У пациента могут быть определенные «настроения», связанные с рукой, однако никаких ассоциаций с тенденцией к действию или кинестетических ассоциаций не наблюдается. Примеры: «это красивая рука», «некрасивая рука».

Итоговые значения (ИЗ) агрессивности/директивности (АД) или коммуникативности/зависимости (КЗ) подсчитывается по формулам:

$$\text{ИЗАд} = 20 + 1,5(\text{АД})/\text{ИЗАд}$$

$$\text{ИЗкз} = 20 + 1,5(\text{КЗ})/\text{ИЗкз}$$

Коэффициент коммуникативности-агрессивности: $K = \text{ИЗкз} / \text{Изад}$

Если $K_{аз} > 1$, то человек, какие бы акцентуации или нарушения поведения ни имелись у него, не является агрессивно устремленным. Его агрессивность может существовать лишь потенциально - в формах страха или зависимости, в форме самоагрессии. Если $K_{аз} < 1$, то агрессивность явно обнаруживается как тенденция или реальность поведения.

5) Тест-опросник измерения мотивации аффилиации (ТМА) А. Мехрабиана. Цель – диагностика двух обобщенных устойчивых мотивов личности, входящих в структуру мотивации аффилиации: стремления к принятию (СП) и страха отвержения (СО).

На основе двух индексов СП и СО выделяются четыре типа мотивов. Индивид, у которого высокий уровень развития мотива «стремление к людям» сочетается с высоким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», имеет сильно выраженный внутренний конфликт между стремлением к людям и их избеганием, который возникает каждый раз, когда ему приходится встречаться с незнакомыми людьми.

Сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к людям» с низким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым» свойственно человеку, который активно ищет контактов и общения с людьми, испытывая от этого в основном положительные эмоции.

Сочетание высокого уровня развития мотива «боязнь быть отвергнутым» с низким уровнем развития мотива «стремление к людям» характерно для человека, активно избегающего контактов с людьми, ищущим одиночество.

Низкий уровень развития обоих мотивов говорит о человеке, который

хорошо себя чувствует как среди людей, так и без них.

При средних значениях мотивационных тенденций «стремление к людям» и «боязнь быть отвергнутым» ничего определенного о возможном поведении человека и его переживаниях, связанных с человеческими отношениями, сказать нельзя.

6) Т-критерий Стьюдента для независимых выборок. Параметрический метод для проверки гипотез о достоверности разницы средних при анализе количественных данных о популяции с нормальным распределением и с одинаковой дисперсией.

2.2. Анализ и интерпретация результатов исследования

Диагностика особенностей коммуникативной сферы старших школьников с компьютерной аддикцией с необходимостью предполагала первоначальное выявление лиц, имеющих признаки этой зависимости. С этой целью нами было проведено анкетирование учащихся 10а и 10б классов. Мы полагали, что ответы на вопросы анкеты (текст анкеты см. в приложении 1) дадут возможность выявить тех, кто уже имеет признаки компьютерной зависимости, и, отделив эту группу испытуемых от тех, кто демонстрирует минимальные признаки зависимости, сравнить в дальнейшем результаты психодиагностики в двух выборках.

Данные анкетирования позволили включить в первую группу (Г1) 8 человек, чьи ответы на вопросы анкеты свидетельствовали о нахождении респондентов на второй стадии игровой компьютерной зависимости (признаки стадий приведены в п. 1.2. данной работы), что позволило отнести их к категории лиц с риском кибераддикции. От 6 до 10 вопросов анкеты данной категорией старшеклассников были отмечены как «совершенно верно» и «пожалуй, верно».

Во вторую группу (Г2) вошло 13 человек – данные их анкетирования

выявили минимальную вовлеченность в деятельность с компьютером. На все вопросы анкеты они отвечали «нет, не так» или «пожалуй, не так».

Остальные 23 человека оказались в промежуточном положении между двумя этими группами, данные их анкетирования не позволяли включить их в группу явно «независимых», но и не вызывали особых опасений относительно тенденций к зависимости.

Прежде чем перейти к сравнительному анализу эмпирических данных, полученных в Г1 и Г2, кратко остановимся на общей картине результатов анкетирования, полученных на всей выборке (44 чел.).

В таблице №1 размещены данные анкетирования 10-классников таким образом, что вся выборка поделена на две части – подростки с явными признаками зависимого поведения, касающегося компьютера (8 человек), и остальные респонденты – 36 человек – не имеющие показателей, однозначно свидетельствующих о риске аддикции. Такое первичное разбиение выборки на две группы было сделано из соображений лучшей иллюстративности полученных в ходе опроса данных. Помещенные в таблице результаты позволяют проследить некоторые тенденции, отличающие старшеклассников с риском кибераддикции, условно названными нами «зависимыми» (в таблице обозначены «З») от других участников эмпирической выборки, не имеющих, по данным анкетирования, риска кибераддикции (условно «независимые», в таблице – «Н»).

Особенно красноречивыми нам представляются ответы двух групп респондентов на вопросы №№ 1, 3, 4, 9.

Таблица 1

Данные анкетирования на выявление компьютерной зависимости
в целом по выборке

Вопросы анкеты	нет		да		затрудняюсь	
	«З»	«Н»	«З»	«Н»	«З»	«Н»
1. Вы испытываете эйфорию, чувство радости при игре в компьютерные игры (КИ)?	25%	53%	75%	33%	0	14%
2. Теряете ли Вы чувство контроля за временем при игре в КИ?	38%	75%	62%	17%	0	8%
3. У Вас бывает чувство раздражения либо угнетения, пустоты при отсутствии контакта с компьютером или компьютерной игрой?	13%	81%	87%	11%	0	8%
4. Вы пропускали встречу с кем-либо из-за того, что были заняты КИ?	37%	100%	50%	0	13%	0
5. Вы предпочитаете виртуальных партнеров по игре живому общению с друзьями?	25%	83%	38%	0	37%	17%
6. У Вас были неудачные попытки ограничить время, проводимое за компьютерной игрой?	37%	80%	63%	11%	0	9%
7. Вы говорили другим, что проводите за компьютерной игрой немного времени, хотя это не так?	62%	94%	38%	3%	0	3%
8. В последнее время у Вас было сильное желание увеличить время взаимодействия с компьютером?	25%	86%	62%	6 %	13%	8%
9. Используете ли Вы КИ для того, чтобы уйти от проблем или дурного настроения?	13%	58%	87%	30%	0	12%
Всего ответов в процентах	275%	710%	562%	111%	63%	79%

По поводу вопроса об эйфории, чувстве радости при игре в компьютерные игры, не только подавляющее большинство опрошенных из группы «З» ответили утвердительно, но и самое большое число участников (по сравнению с ответами на другие вопросы) группы «независимых» (33%). Этот ответ, в совокупности с ответом «да» на вопрос о компьютерных играх как средстве уйти от дурного настроения и проблем, где респонденты группы «Н» также продемонстрировали

достаточно высокий процент, свидетельствует о том, что у членов условно названной нами группы «независимых» вполне традиционное, не болезненное отношение к компьютеру. Если обратиться к публикациям по поводу функций компьютерных игр, не причисляемых к разряду патологизирующих, можно увидеть в числе ведущих функции релаксации и эмоциональной разрядки. Обе эти функции являются ведущими для членов второй выборки.

Нельзя не отметить, что для респондентов из группы «зависимых» эти функции компьютерных игр также важны (75% ответов «да» на первый вопрос и 87% - на девятый), однако их нельзя назвать ведущими в данном случае, поскольку утвердительные ответы на другие вопросы анкеты также даны большинством членов данной группы.

Так, на 3-й вопрос анкеты – о наличии чувства раздражения либо угнетения, пустоты при отсутствии контакта с компьютером или компьютерной игрой – ответ «да» дали 87% участников группы «З» и лишь 11% - группы «Н». Подчеркнем, что этот вопрос является одним из самых диагностичных для заключения о наличии зависимости. Людей, отвечающих на него утвердительно, специалисты относят к категории лиц с третьей стадией зависимости.

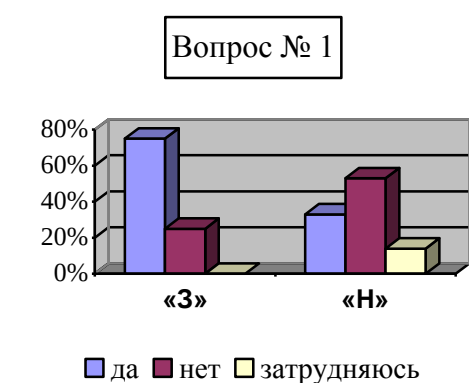
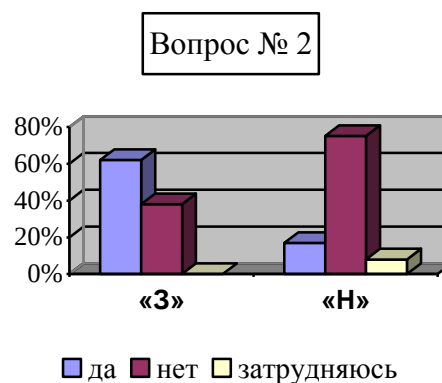
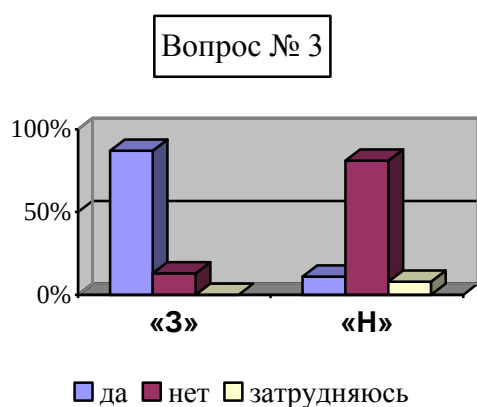
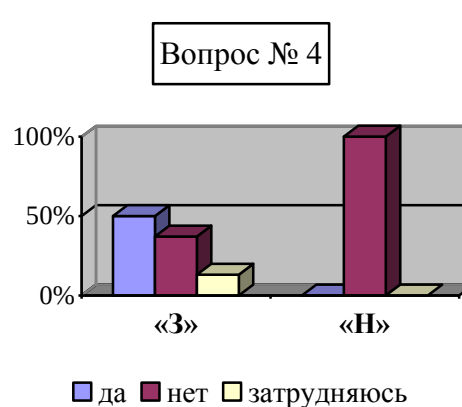
Показателен также ответ на вопрос №4 о случаях пропусков встречи с кем-либо из-за того, что респондент был занят компьютерной игрой. Половина участников группы «З» ответили утвердительно, тогда как в группе «Н» в 100% был дан ответ «нет». Вытеснение потребности в контактах с реальными партнерами по общению желанием продолжить общение с виртуальным коммуникативным пространством, очевидно, также говорит о наличии киберзависимости у старшеклассников, которых мы включили в группу «зависимых».

На вопрос №10, не включенный в таблицу: «Сколько времени в день Вы проводите за компьютерными играми?», лишь один человек из группы

«Н» выбрал ответ «3-4 часа», остальные указали графу «1-2 часа». В группе «З» все испытуемые указали, что проводят за компьютером больше 3 часов в день.

Можно отметить, кроме прочего, что члены группы «З» были более категоричны в своих ответах, редко выбирая ответ «затрудняюсь ответить», в отличие от респондентов группы «Н». Такое «не сомневающееся» реагирование мы склонны также трактовать как более сформированную и вполне осознанную потребность в компьютерных играх у членов первой группы по сравнению со второй.

Ниже приведено наглядное отображение ответов по каждому вопросу анкеты.



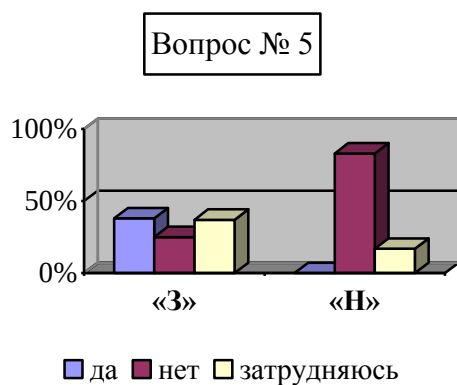
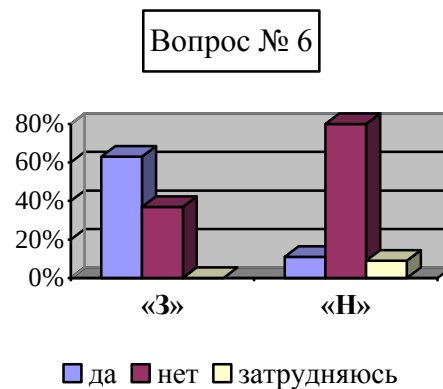
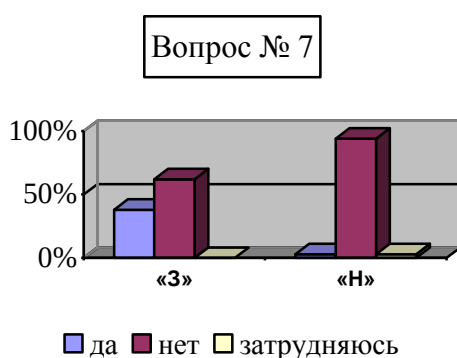
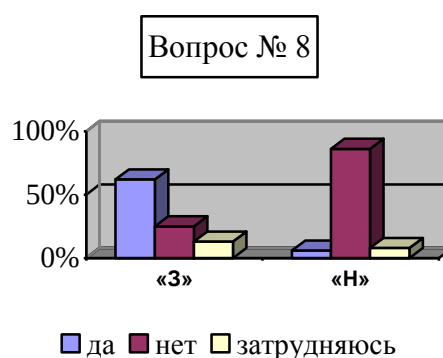
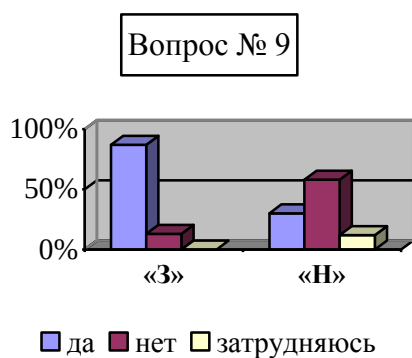


Рис. 1-9. Распределение ответов на вопросы анкеты на выявление компьютерной зависимости

Таким образом, приведенные анализ и комментарии результатов анкетирования позволили нам вполне обоснованно сформировать для дальнейших изысканий две полярные группы – Г1 («зависимые») и Г2 («независимые»), о чем было сказано в начале данного параграфа.

Сравнение диагностических результатов, полученных в

экспериментальной и контрольной группах, начнем с данных по тесту «Определение уровня общительности» В. Ф. Ряховского.

Таблица 2

Среднегрупповые показатели уровня общительности

	Г1	Г2	t-кр.
Уровень общительности	19,9	21,8	1,9902

Таким образом, уровень способности к общению у старшеклассников с признаками компьютерной зависимости составил в среднегрупповом выражении 19,9 балла, а у их сверстников без симптомов этой зависимости - 21,8 балла. Из ключа к описываемой методике следует, что учащиеся обеих групп общительны, чувствуют себя уверенно, охотно знакомятся с новыми людьми, любознательны и инициативны. Незначительная, на первый взгляд, разница в баллах по каждой группе оказалась достоверной после подсчета методом Т-критерия Стьюдента ($t_{\text{эмп.}} = 1,9902$ при $t_{\text{кр.}} = 1,72$).

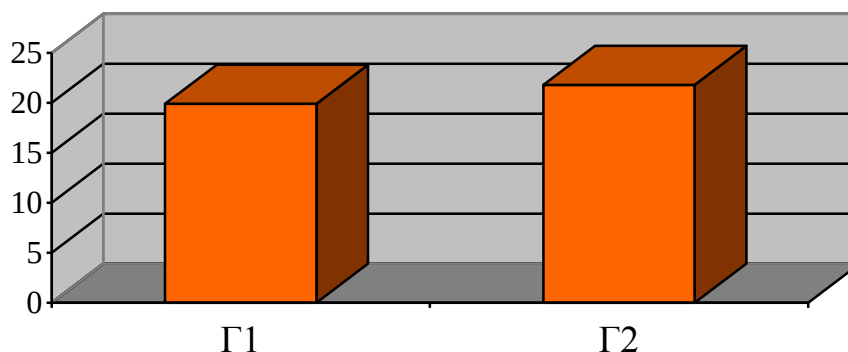


Рис.10. Соотношение уровня общительности в исследуемых выборках

Это обстоятельство не явилось для нас неожиданным, поскольку, как следует из анализа научной литературы по проблеме исследования, лица с киберзависимостью либо изначально имеют низкий уровень способности к межличностным контактам, либо низкий уровень общительности

«приобретается» человеком в связи с развитием зависимости и все большей локализации сферы общения в виртуальной, а не реальной действительности.

С точки зрения многих исследователей, наиболее выражено негативное влияние компьютерной зависимости на социальные качества человека: дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания. При выраженной компьютерной зависимости наблюдается сильнейшая деградация социальных связей личности и, так называемая социальная дезадаптация человека. Деградация социальных связей в этом случае развивается из-за вытеснения объективной реальности виртуальной, созданной при помощи компьютера.

Далее была проведена диагностика коммуникативных установок учащихся обеих групп (тест-опросник В.В.Бойко). Согласно комментарию к методике, наличие выраженной негативной коммуникативной установки неблагоприятно сказывается на самочувствии партнеров по общению. Проблема появится даже в том случае, если собеседник старается тщательно маскировать свой негативный настрой по отношению к окружающим. Дело в том, что когда человек заставляет себя сдерживаться, быть корректным, возникает постоянное напряжение. Напряжение приведет к стрессу, нервному срыву, разрядка может наступить в любое время и в любой ситуации.

Из таблицы 3 видно, что значимые различия респонденты двух групп показали по следующим показателям негативной установки:

1. Завуалированная жестокость
2. Обоснованный негативизм
3. Брюзжание

Таблица 3

Сравнительные данные о параметрах негативной коммуникативной установки

Параметры коммуникативной установки	max баллов	группы		t– крит.
		Г1	Г2	
Завуалированная жестокость	20	14,7	11,7	2,511
Открытая жестокость	45	36,3	32,3	1,423
Обоснованный негативизм	5	3,5	4,6	1,804
Брюзжание	10	6,6	3,2	5,371
Негативный опыт общения	20	11,9	12,2	0,287

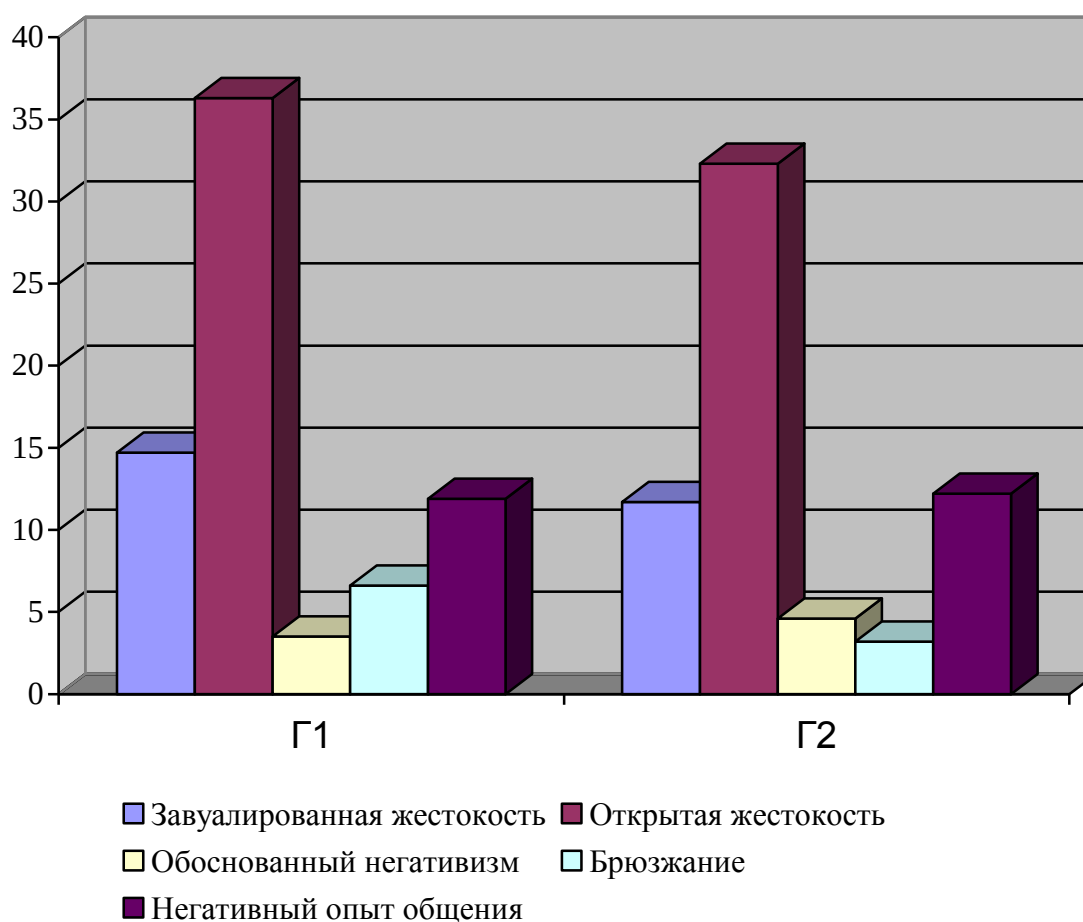


Рис. 11. Сравнительные данные о параметрах негативной коммуникативной установки

Таким образом, не отличаясь от своих сверстников по параметру «открытая жестокость в отношениях к людям», когда личность не скрывает и не смягчает свои негативные оценки и переживания по поводу большинства окружающих, члены первой выборки показали достоверно более высокий результат по параметру «завуалированная жестокость». Предположительное объяснение этого факта может состоять в том, что пристрастие к компьютерным играм у участников Г1 является как следствием, так и причиной повышенного уровня завуалированной жестокости.

В первом случае, имея изначально высокие показатели данного вида агрессии, играющие решают через компьютерные игры соответствующего содержания проблему ее отреагирования не на реальных объектах, а на жертвах виртуальных, что, безусловно, является менее социально порицаемым. Во втором случае, представляющемся нам более вероятным, компьютерные игры с агрессивным содержанием, являясь моделью некоторых сфер жизни, интериоризируются подростком, а схемы подражания героям игр становятся привычными и способствуют возрастанию агрессии, в данном случае – в форме завуалированной жестокости.

По шкале «обоснованный негативизм в суждениях о людях», который выражается в объективно обусловленных отрицательных выводах о некоторых типах людей и отдельных сторонах взаимодействия, более высокие показатели (приближающиеся к степени достоверности различий) у представителей второй группы. Здесь, по-видимому, опять сказывается влияние «двухмерности» существования старшеклассников из Г1. Отгораживаясь от реальных отношений в пользу виртуальных, люди с кибераддикцией не всегда могут объективно оценивать события своей настоящей жизни, в том числе – окружающих людей. А между тем одним из классических маркеров подросткового возраста (мы продолжаем настаивать, что современные учащиеся 10-х классов все еще находятся в этом возрастном периоде) считается в психологической науке именно подростковый

негативизм, свидетельствующий о нормально протекающем процессе взросления. Без такого негативизма невозможно представить нормальное формирование критичности мышления как атрибута зрелой личности. Таким образом, подростки из второй группы (без признаков зависимости) продемонстрировали, судя по результатам диагностики, более «нормальную» возрастную картину.

Это подтверждается и тем фактом, что по шкале «брюзжание» (склонность делать необоснованные обобщения негативных фактов в области взаимоотношений с партнерами и в наблюдении за социальной действительностью) старшеклассники с компьютерной зависимостью намного превосходили своих сверстников, не имеющих такой зависимости ($t_{эмп.} = 5,371$). Необоснованные, необъективные оценки действительности и искаженные социальные стереотипы чаще свойственны участникам первой группы опять-таки в связи с большим удельным весом виртуального существования в их жизни, что не может способствовать адекватным, соответствующим реальности представлениям о мире.

Мы ожидали получить также значимые различия по шкале «негативный личный опыт общения с окружающими», поскольку, основываясь на литературных источниках, были осведомлены, что одной из частых причин кибераддикции является неуспешность личности в сфере межличностного общения. Многие исследователи считают основной причиной возникновения компьютерной зависимости у подростков недостаток общения и взаимопонимания с родителями, сверстниками и значимыми людьми.

Эта шкала, по В.В. Бойко, выявляет, в какой мере испытуемому везло в жизни на ближайший круг знакомых и партнеров по совместной деятельности. Однако средние баллы двух сравниваемых групп (11,9 и 12,2) продемонстрировали средний уровень данного показателя (в соответствии с интерпретацией, данной в ключе опросника), при этом оценки своего негативного опыта общения у респондентов двух групп различаются не

достоверно ($t_{\text{эмп.}} = 0,287$). Таким образом, наша гипотеза в этой ее части и в данной конкретной выборке не нашла своего подтверждения.

Подтверждено, однако, положение гипотезы о более высоком уровне завуалированной жестокости у старшеклассников с компьютерной зависимостью. Выявлена и дополнительная особенность членов данной группы – более высокий уровень такого параметра коммуникативной установки, как «брюзжание», что не было представлено в наших предположениях, формулируемых до начала эмпирического исследования.

Далее опишем результаты, полученные при помощи «Теста Руки» («Hand-test»). Полученные по этой методике данные представлены в таблице 4 и на рисунке 12.

Таблица 4

Показатели по отдельным шкалам «Hand-test»

Шкалы	Г1	Г2	t-критерий
Агрессия	4,4	4,25	0,12
Директивность	3,2	3,25	0,06
Страх	1,2	1,75	0,74
Аффектация	2,4	3,05	0,87
Коммуникация	3,4	6,25	2,5
Зависимость	1,2	1,4	0,29
Экзгибиционизм	0,8	0,8	-
Калечность	1	0,2	1,5
Активный безличный	11,25	10,95	0,23
Пассивный безличный	2,6	2,35	0,28
Описание	6,4	4,45	1,45

При анализе данных по «Hand-test» обнаружено, что у старшеклассников с компьютерной зависимостью более высокие показатели по следующим шкалам: «агрессивность», «калечность», «активный безличный», «пассивный безличный» и «описание». Респонденты второй группы чаще давали реакции, входящие в шкалы «аффектация» и «коммуникация».

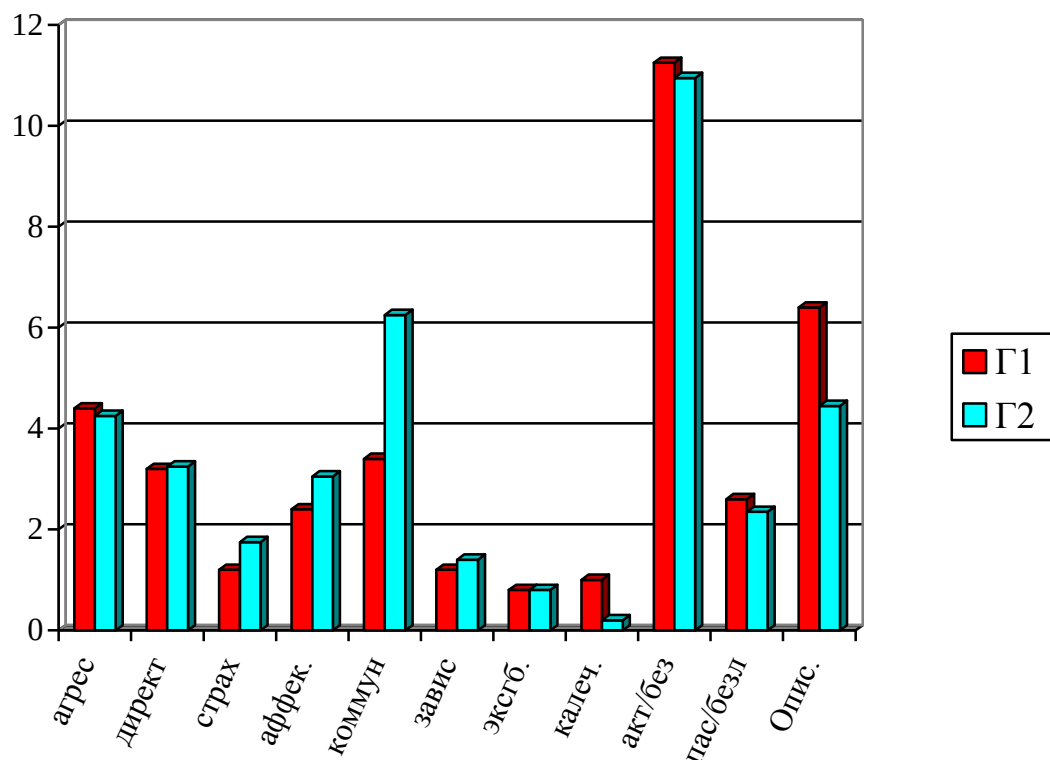


Рис.12. Сравнительные результаты по отдельным шкалам «Hand-test»

Статистический анализ данных показал, что значимые различия двух выборок имеются лишь по шкале коммуникации. Эти данные согласуются с результатами по тесту «Уровень общительности», где старшеклассники с компьютерной зависимостью также продемонстрировали сравнительно низкий уровень коммуникативности. Комментарии по поводу этого обстоятельства нами приведены выше.

Незначимо выше среднегрупповые показатели в Г1 по шкале «агрессивность», что подтверждает нашу гипотезу лишь в тенденции. Однако названное превышение вполне сопоставимо с фактом обнаружения у членов Г1 более высоких показателей по одной из форм агрессии – завуалированной жестокости, что было обнаружено при анализе данных по методике «Коммуникативная установка».

Несколько выше показатели выборки компьютерозависимых старшеклассников и по шкале «калечность». Эта категория включает руки,

которые представляются как деформированные, поврежденные, ущербные и т. д. Примеры: «рука, пораженная артритом», «сломанный большой палец». Эти ответы отражают чувство физической неадекватности. И хотя результаты статистически незначимы, можно представить характер и содержание компьютерных игр, с которыми имеют дело участники этой выборки. Очевидно, разрушительно-агрессивные сюжеты, запечатленные игроками, и привели к большей частоте ответов, относимых к категории «калечность».

Превышение (статистически не подтвержденное) показателей Г1 над таковыми в Г2 получено и по категории «описание». Эта категория включает ответы, которые являются скорее физическим описанием руки. Никаких ассоциаций с тенденцией к действию или кинестетических ассоциаций не наблюдается. Примеры: «это красивая рука», «некрасивая рука». Такое эмоционально бессодержательное реагирование в случае с испытуемыми первой выборки, возможно, связано с негативным отношением к исследованию, а возможно — с фактом их относительно низкой коммуникативности.

В сопоставлении с приведенными фактами очень показательны данные, полученные в Г2, где, как указывалось, обнаружено сравнительное превышение баллов по шкалам «аффектация» и «коммуникация». Напомним, что «аффектация» в контексте «Теста Руки» означает ответы испытуемых, в которых рука представляется делающей аффективный жест или аффективно благожелательный жест. Руки представляются предлагающими (не просящими и не получающими) дружбу или помощь другим. Примерами могут служить следующие: «привет» — рука дружески похлопывает кого-то по спине, «пожатие рук», «добро пожаловать», рука, похлопывающая собачку, бросающая деньги в ящик для пожертвований, протянутая для оказания помощи ребенку, предлагающая цветы кому-либо. И хотя большинство этих ответов включает прямое и непосредственное общение (и могут по этой причине быть смешаны с ответами категорий

«Коммуникация»), все они характеризуются прежде всего благожелательным отношением и связаны с аффектацией.

Таким образом, в совокупности с категорией «коммуникация», высокие баллы по шкале «аффектация» у участников Г2 придают групповому психологическому портрету черты доброжелательности, открытости, отзывчивости и т.п., чего нельзя сказать о групповом портрете Г1.

Отдельно, поскольку это непосредственным образом связано с гипотезой данного исследования, представим результаты об уровне агрессивности, которые были также извлечены из реакций испытуемых на стимульный материал Теста Руки (таблица № 5).

При анализе общего коэффициента агрессивности (Каз) в 2-х сравниваемых выборках различий выявлено не было, хотя, как следует из ключа методики, если $Kaz > 1$, то человек, какие бы акцентуации или нарушения поведения ни имелись у него, не является агрессивно устремленным. Его агрессивность может существовать лишь потенциально - в формах страха или зависимости, в форме самоагрессии. Если $Kaz < 1$, то агрессивность явно обнаруживается как тенденция или реальность поведения.

Таблица 5

Показатели коэффициента агрессивности в двух группах

	ИЗ ад	ИЗ кз	К аз
Г1	31,4	26,9	0,89
Г2	31,25	31,47	1,04
t кр.	0,07	2,25	1,48

Из таблицы видно, что $Kaz > 1$ в среднегрупповом показателе группы старшеклассников без компьютерной зависимости, и $Kaz < 1$ - в группе компьютерозависимых. Это также косвенно (в тенденции, поскольку статистической достоверности не получено) подтверждает нашу гипотезу о

более высоком уровне агрессивности у старшеклассников с риском кибераддикции.

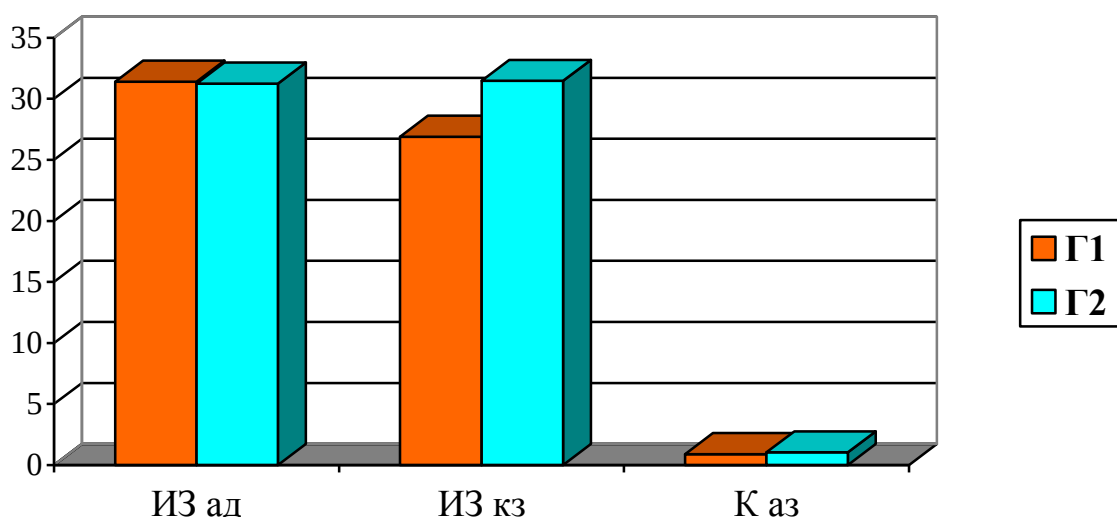


Рис.13. Показатели коэффициента агрессивности в двух группах по методике «Hand-test»

По коэффициенту коммуникативность-зависимость (ИЗкз) более высокие показатели имеют участники группы старшеклассников без риска зависимости. Укажем, что категория «зависимость» в контексте данной методики не имеет ничего общего с зависимостью в смысле аддикции. Эта категория включает ответы, в которых рука активно или пассивно ищет поддержки или помощи со стороны другого лица. Успешное осуществление тенденции к этому действию зависит от явной или подразумеваемой необходимости в доброжелательном отношении со стороны других лиц. В категорию включены такие ответы, в которых рука подчиняет себя другим лицам. Поскольку мы уже несколько раз констатировали сравнительно низкий уровень общительности у членов Г1, понятно, что ожидать от них превышение показателей по категории «зависимость» было нельзя.

По коэффициенту агрессивности-директивности значимых различий между двумя группами не обнаружено.

Если подытожить все результаты по методике “Hand-test”, можно

заклучить, что старшеклассники с риском кибераддикции характеризуются, в сравнении с их сверстниками без риска такой зависимости, низким уровнем коммуникативности и повышенным уровнем агрессивности. Хотя по части агрессивности мы не можем считать нашу гипотезу подтвержденной, поскольку статистические подсчеты не выявили достоверности различий между двумя группами.

В целом результаты по данной методике подтверждают ту неблагоприятную картину о состоянии коммуникативной сферы участников Г1, которую удалось получить по результатам предыдущих диагностических процедур.

Обратимся к данным, полученным по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации (ТМА) А. Мехрабиана.

Сразу оговоримся, что достоверных различий между показателями экспериментальной и контрольной группы по данной методике не выявлено. Хотя в процентном представлении различия по отдельным уровням кажутся весомыми, однако они обусловлены разницей количества участников в Г1 и Г2, в средних баллах эти различия не попадают в зону значимости.

Таблица 6

Сравнительные данные по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации А. Мехрабиана

Уровни	Г1	Г2
высокий (СП) - низкий (СО)	37,5 % 3	30,8 % 4
низкий (СП) - низкий (СО)	12,5 % 1	15,4 % 2
высокий (СП) - высокий (СО)	50 % 4	30,8 % 4
низкий (СП) - высокий (СО)	0 %	7,6 % 1
средние значения СП и СО	0 %	15, 4% 2

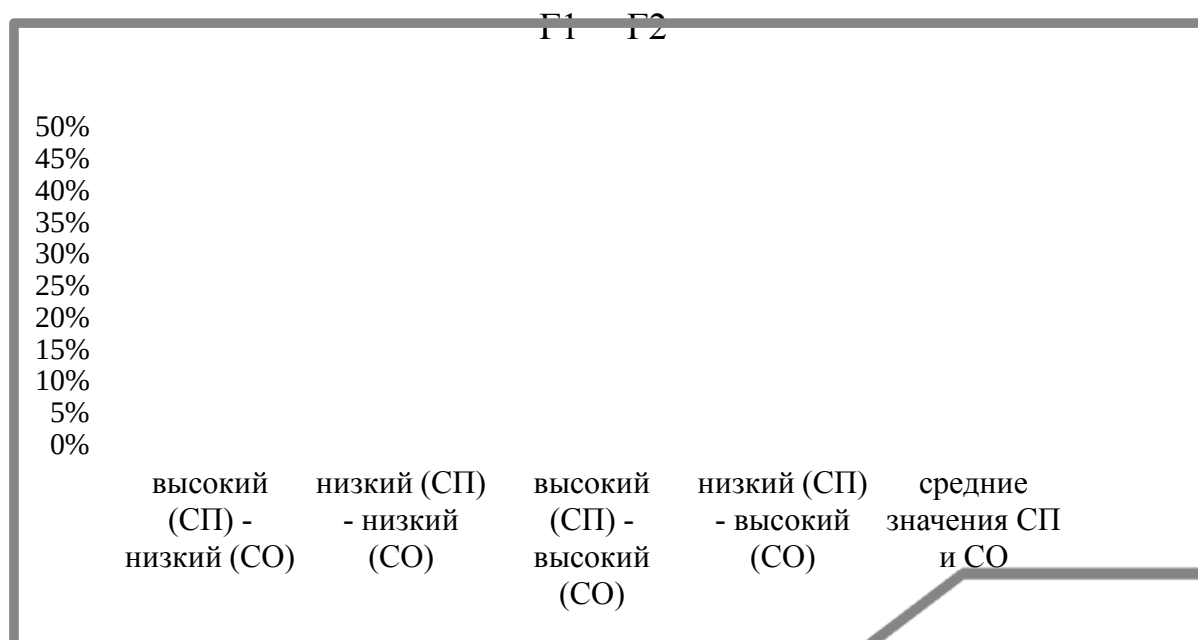


Рис. 14 Данные по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации

Обратимся к содержательной характеристике полученных данных по каждой эмпирической группе. Результаты, представленные в таблице, свидетельствуют о том, что в первой группе наиболее многочисленной оказалась подгруппа испытуемых, у которых наблюдается сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с высоким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», что характеризует старшеклассников как людей, активно ищущих контактов и общения с людьми, но боящихся отвержения с их стороны. Названный внутриличностный конфликт, по-видимому, является провоцирующим фактором ухода в виртуальную реальность, где страх быть отвергнутым может быть дезактуализирован множеством способов (в том числе возможностью вообще не вступать в коммуникацию), а «стремление к принятию» удовлетворяться как с помощью групповых онлайн игр, так и социальных сетей.

Меньше в Г1 старшеклассников, у которых наблюдается сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с низким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым.

Всего 1 человек из Г1 продемонстрировал низкий уровень развития обоих мотивов. Такие люди не испытывают ни положительных, ни отрицательных эмоций при общении и хорошо себя чувствуют как среди людей, так и без них. В таком случае виртуальная реальность – та ниша, которая весьма органична человеку, поскольку потребность в общении не является приоритетной.

Во второй группе (Г2) также оказалось сравнительно много испытуемых (4 чел.), у которых наблюдается сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с высоким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», однако в процентном отношении их все же меньше, чем в Г1. Такое же количество человек (4) в группе старшеклассников без риска кибераддикции показали сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с низким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», что характеризует их как людей, активно ищущих контактов и общения с людьми, испытывая от этого в основном удовлетворение от контактов.

В обеих группах низкий показатель сочетания высокого уровня мотива «боязнь быть отвергнутым» с низким уровнем мотива «стремление к принятию» (в Г1 – ни одного человека, в Г2 – 1 человек). Такие люди, как следует из описания к данному тесту, активно избегают контактов с людьми, ищут одиночества.

Относительная многочисленность подгруппы старшеклассников (как в Г1, так и в Г2), у которых наблюдается сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с высоким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», объясняется, по-видимому, возрастными особенностями подростков, к коим современные старшеклассники могут быть отнесены. Из курса возрастной психологии известно, что подросткам свойственна высокая степень стремления к признанию и страх отвержения, страх не быть принятым. Иначе говоря, обе группы продемонстрировали

возрастно-обусловленную реакцию.

Таким образом, гипотеза нашего исследования в этой ее части (чаще выявляется сочетание мотива «стремление к принятию» с мотивом «боязнь быть отвергнутым») оказалась не подтвержденной на статистически значимом уровне (хотя в тенденции этот факт подтвержден), что мы склонны относить на счет явно проявившихся в обеих исследуемых выборках возрастных особенностей.

Выводы

Проведенное исследование было направлено на изучение особенностей коммуникативной сферы старшеклассников с риском кибераддикции.

На первом этапе эмпирического исследования исследованию в нем приняли участие 44 обучающихся 10-х классов, в дальнейших диагностических процедурах участвовали 21 человек.

В ходе исследования были использованы следующие психодиагностические методики:

- анкета на выявление компьютерной зависимости;
- тест-опросник «Определение уровня общительности» (В.Ф. Ряховский);
- методика диагностики коммуникативной установки В.В. Бойко;
- «Тест руки» («Hand-test» -Б. Бриклен, З. Пиотровски, Э. Вагнер);
- тест-опросник измерения мотивации аффилиации А. Мехрабиана.

По всему массиву эмпирических данных можно сделать следующие выводы:

- уровень общительности у старшеклассников с признаками риска кибераддикции ниже, чем у их сверстников без признаков риска этой зависимости;
- члены выборки с признаками риска кибераддикции показали достоверно более высокий результат по параметру «завуалированная жестокость»;
- по шкале «обоснованный негативизм» значимо более высокие показатели у представителей группы без риска кибераддикции;
- по шкале «брюзжание» старшеклассники с риском кибераддикции намного превосходили своих сверстников, не имеющих риска кибераддикции;
- при анализе данных по «Тесту Руки» обнаружено, что у старшеклассников с риском кибераддикции более высокие показатели по

шкалам: «агрессивность», «калечность» и «описание». Респонденты второй выборки чаще показывали реакции, входящие в шкалы «аффектация» и «коммуникация»;

- статистические различия в эмпирических данных двух выборок по «Тесту Руки» имеются лишь по шкале «коммуникация» - в группе старшеклассников с риском кибераддикции показатель достоверно ниже;

- выявлен больший коэффициент агрессивности в первой группе, что также в тенденции подтверждает нашу гипотезу о более высоком уровне агрессивности у старшеклассников с риском кибераддикции;

- по коэффициенту коммуникативность-зависимость (ИЗкз) более высокие показатели в группе старшеклассников без риска кибераддикции;

- по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации достоверных различий между показателями двух эмпирических выборок не выявлено;

- в группе старшеклассников с риском кибераддикции более многочисленной оказалась подгруппа испытуемых, у которых наблюдается сочетание высокого уровня развития мотива «стремление к принятию» с высоким уровнем развития мотива «боязнь быть отвергнутым», что подтверждает нашу гипотезу, но лишь в тенденции.

Заключение

Аддикции в научной литературе разделяют на химические и нехимические. Кибераддикция, включающая зависимость от интернет-системы и компьютерных игр, относится ко вторым.

Актуальность рассмотрения феномена кибераддикции очевидна, поскольку стремительно прогрессирующие компьютерные технологии продуцируют рост количества людей, называемых «компьютерными фанатами» или «кибераддиктами». Феномен патологического пристрастия человека к компьютерам и их аналогам (айпадам, айфонам и т.п.) становится особенно тревожащим при наблюдении за детьми, подростками и юношеством. В большинстве исследований признается, что кибераддикция возникает у человека чаще всего из-за неудовлетворенности своей жизнью, отсутствия возможности адекватного самовыражения, фрустрации в сфере реального общения.

Целью данного исследования явилось изучение особенностей коммуникативной сферы старших школьников с риском кибераддикции. Поэтому в первой главе представлены материалы о психологии старшего школьного возраста (ранней юности), специфике коммуникативной сферы старших школьников, психологических аспектах компьютерной зависимости в разных ее формах. Анализ этих материалов свидетельствует о неблагоприятности психологического статуса людей, имеющих признаки компьютерной зависимости.

Весь массив проанализированной научной литературы привел нас к выводу, что в подавляющем большинстве у подростков и юношей из всех видов кибераддикции фиксируется игровая компьютерная зависимость. Поэтому основным фокусом нашего исследовательского интереса явилась именно эта форма компьютерной зависимости.

В ходе проведенного эмпирического исследования выявлены

следующие основные факты: уровень общительности у старшеклассников с признаками риска кибераддикции ниже, чем у их сверстников без признаков риска этой зависимости; старшеклассники с риском кибераддикции показали достоверно более высокий результат по параметру «завуалированная жестокость»; по шкале «обоснованный негативизм» значимо более высокие показатели у представителей группы без риска кибераддикции; по шкале «брюзжание» старшеклассники с риском кибераддикции намного превзошли своих сверстников, не имеющих риска кибераддикции; у старшеклассников с риском кибераддикции более высокие показатели по шкалам «агрессивность», «калечность» и «описание», однако статистические различия по «Тесту Руки» выявлены лишь по шкале «коммуникация» - в группе старшеклассников с риском кибераддикции показатель достоверно ниже; выявлен более высокий уровень агрессивности у старшеклассников с риском кибераддикции; по коэффициенту коммуникативность-зависимость более высокие показатели в группе старшеклассников без риска кибераддикции; по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации достоверных различий между показателями двух эмпирических выборок не выявлено, однако в группе старшеклассников с риском кибераддикции больше лиц, у которых сочетаются высокий уровень мотива «стремление к принятию» с высоким уровнем мотива «боязнь быть отвергнутым», что подтверждает нашу гипотезу, но лишь в тенденции.

Таким образом, гипотеза исследования, согласно которой у старших школьников с риском кибераддикции, по сравнению с их сверстниками, не попадающими в группу риска, обнаруживается сравнительно низкий уровень общительности, более выражены агрессия, негативные коммуникативные установки (в частности — завуалированная жестокость и негативный опыт общения), чаще выявляется сочетание мотива «стремление к принятию» с мотивом «боязнь быть отвергнутым», подтверждена частично. А именно — в положениях о сравнительно низком уровне общительности, высоком уровне

агрессии и, в частности, одной из ее форм - завуалированной жестокости. Выявлена и дополнительная особенность старших школьников с риском кибераддикции – более высокий уровень такого параметра коммуникативной установки, как «брюзжание», что не было представлено в наших предположениях, формулируемых до начала эмпирического исследования.

Таким образом, все задачи исследования решены, его цель достигнута.

Список используемых источников

1. Абакирова Т.П. Социально-психологические факторы формирования коммуникативных свойств личности. – Новосибирск, 2000. – 190 с.
2. Акопов А.Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни личности. - СПб.: Речь, 2008. – 282 с.
3. Алексеевец О.Г. Личностные особенности подростков, склонных к интернет-аддикции // Вестник Бурят. гос. ун. - 2011. - № 5. - С. 185-189.
4. Антоненко А.А. Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн-общения: клинико-психологические особенности и профилактика: дисс. ... канд. психол. наук.- М., 2014.- 105 с.
5. Асмолов А.Г. Психологическая модель интернет-зависимости личности / А.Г. Асмолов, Н.А. Цветкова, А.В. Цветков // Мир психологии. 2004. - №1. - С. 179-192.
6. Ахрямкина Т.А. Зависимое поведение: теория и практика. - Самара: СФ МГПУ, 2008. — 96 с.
7. Белинская Е.П. Интернет-зависимость: аддиктивные формы поведения // Народное образование. - 2009. - № 7. - С. 268-275.
8. Бенедиктова, А. В. Исследование интернет-аддикции и ее социально-психологической значимости в студенческих группах / А. В. Бенедиктова // Психологическая наука и образование. - 2007. - № 5. - С. 228-236.
9. Бурлаков И.В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. М.: Независимая фирма «Класс», 2000. - 120с.
10. Васильева И.Л. Психолого-педагогическое сопровождение интернет-зависимых в юношеском возрасте. – Уфа: ВЭГУ, 2010. – 72 с.
11. Войскунский А.Е. Психология и Интернет. - М.: Акрополь, 2010. – 439 с.

12. Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология. - М.: Педагогическое общество России, 2003 - 512 с.
13. Евдокимов В.И., Литвиненко О.В. Методические аспекты диагностики развития Интернет-зависимости // Вестник психотерапии, 2007, N25 (30). - С.68-75
14. Егоров, А. Ю. Нехимические зависимости. - СПб.: Речь, 2007. – 188 с.
15. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Психотерапия зависимостей Метод сказкотерапии. - СПб., - 2001. – 184 с.
16. Змановская Е.В. Девиантология (психология отклоняющегося поведения). — М.: «Академия», 2005. - 288 с.
17. Зорин К.В. «Одержимые». ЗАВИСИМОСТЬ: компьютерная, игровая, никотиновая... — М.: Русский Хронографъ, 2008. – 256 с.
18. Ивлева А. Н. Профилактика компьютерной зависимости в подростковом возрасте (социально-психологические аспекты): учебно-методическое пособие. — Омск: Изд-во ОмГПУ, 2009. – 94 с.
19. Интернет-зависимое поведение у подростков. Клиника, диагностика, профилактика / В.Л. Малыгин и др. — М.: Арсенал образования, 2010. – 136 с.
20. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития / Ред. - сост. А. Е. Войскунский. — М.: Акрополь, 2009. – 279 с.
21. Кле М. Психология подростка — М., 2004. – 284 с.
22. Коваль Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: дисс. ... канд. психол. наук.- М., 2013.- 136 с.
23. Коптелова Н.И., Данилова М.В. Особенности компьютерной игровой зависимости среди подростков // Молодой ученый. - 2014. - №20. - С. 547-549.

24. Короленко Ц.П. Личностные и диссоциативные расстройства: расширение границ диагностики и терапии. - Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2006. - 448 с.
25. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий // Социологические исследования. - 2010. - № 6. - С. 70-79.
26. Крайг Г. Психология развития. - СПб.: Питер, 2003. – 940 с.
27. Краснова С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью. – М.: Эксмо, 2008. - 223 с.
28. Либерман Л.М. Анатомия игровой зависимости // Журнал прикладной психологии. – 2004 г. - №4. – С. 44-48.
29. Литвиненко О. В. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности её психопрофилактики: автореф. дис. ... канд. психол. наук. – СПб., 2008. – 24 с.
30. Макалатия А.Г. Мотивация в компьютерных играх // Тезисы 3-й Российской конференции по экологической психологии. - М.: Психологический институт РАО, 2003. - С. 358-361.
31. Маркова Н. Играющие с человеком // Народное образование. – 2004. - № 2. – С. 52-57.
32. Менделевич В.Д. Психология девиантного поведения: Учебное пособие. - СПб.: Речь, 2008. – 257 с.
33. Мудрик А.В. Социальная педагогика. - М.: Академия, 2013. – 240 с.
34. Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: автореф. дис. ... канд. психол. наук. – Сургут, 2010. – 25 с.
35. Петровский А.В. Психология и время. - СПб.: Питер, 2007. - 448 с.

36. Практическая психология образования / Под ред. И.В. Дубровиной. - М., 1998. - С. 398-400.
37. Психопатологические феномены, сопровождающие интернет-зависимое поведение у подростков / Малыгин В.Л., Антоненко А.А. и др. // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. – 2014. – N 3(26) [Электронный ресурс]. – URL: <http://mprj.ru>
38. Райс Ф. Психология подросткового и юношеского возраста. – СПб.: Питер, 2000. – 313 с.
39. Реан А.А., Бордовская Н.В., Розум С.И. Психология и педагогика. – СПб.: «Питер» 2010. – 432 с.
40. Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст: Проблемы становления личности. - М., 1996 . – 320 с.
41. Рухло А.А. Аддиктивные Интернет-личности в современной действительности // Гуманитарные и социально-экономические науки. - 2010. - № 4. - С. 48-50.
42. Рыбников В.Ю., Рыбалтович Д.Г. Психологические особенности лиц с онлайн-игровой аддикцией // Медико-биологические и социально-психологические проблемы безопасности в чрезвычайных ситуациях. – 2012. – № 4. – С. 93–96.
43. Семенюк Л.М. Психологические особенности агрессивного поведения подростков и условия его коррекции – М., 1998. – 78 с.
44. Сельченко К.В. Психология зависимости: Хрестоматия. - Минск: Харвест, 2009. – 592 с.
45. Туревская Е.И. Возрастная психология. - Тула, 2002. - 165 с.
46. Усова Е.Б. Психология девиантного поведения. - Минск: Изд-во МИУ, 2010. - 180 с.
47. Фадеева С.В. Педагогическая профилактика компьютерной зависимости у подростков в общеобразовательном учреждении: автореф. дисс. ... канд. пед. наук – Смоленск, 2013 – 26 с.

48. Хухлаева О. В., Кириленко Т. Ю., Федорова О. В. Счастливый подросток. Программа профилактики нарушений психологического здоровья. - М.: Апрель Пресс, ЭКСМО-Пресс, 2000. – 345 с.
49. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. // Психологический журнал. – 1999. - №1. – С. 47-67.
50. Шиянов Е.Н. Интернет-зависимость и ее профилактика у студентов: учебно-методическое пособие / Е.Н. Шиянов, М.И. Дрепа. - Ставрополь: Изд-во «Графа», 2009. – 258 с.
51. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. Пер. с англ. – М.: Флинта, 2006. – 342 с.
52. Яврый Г.Г. Интернет и человек. - Ставрополь: Изд-во «Графа», 2009. – 175 с.
53. Янг К.С. Диагноз - интернет-зависимость // Мир Интернет. - 2000. - № 2. - С. 24-29.

Приложение 1

Анкета на выявление компьютерной зависимости

1. Вы испытываете эйфорию, чувство радости при игре в компьютерные игры (КИ)?
2. Теряете ли Вы чувство контроля за временем при игре в КИ?
3. У Вас бывает чувство раздражения либо угнетения, пустоты при отсутствии контакта с компьютером или компьютерной игрой?
4. Вы пропускали встречу с кем-либо из-за того, что были заняты КИ?
5. Вы предпочитаете виртуальных партнеров по игре живому общению с друзьями?
6. У Вас были неудачные попытки ограничить время, проводимое за компьютерной игрой?
7. Вы говорили другим, что проводите за компьютерной игрой немного времени, хотя это не так?
8. В последнее время у Вас было сильное желание увеличить время взаимодействия с компьютером (айпадом, айфоном, смартфоном)?
9. Используете ли Вы КИ для того, чтобы уйти от проблем или дурного настроения?
10. Сколько времени в день Вы проводите за компьютерными играми? до 1 часа 1-2 часа 3-4 часа более 4 часов

Приложение 2

Сводные данные эмпирического исследования

Данные об уровне общительности по тесту В.Ф. Ряховского			
	Г1	Г2	t-кр.
Уровень общительности	19,9	21,8	1,9902
Данные о параметрах негативной коммуникативной установки по методике В.В. Бойко			
Параметры	Г1	Г2	t-кр.
Завуалированная жестокость	14,7	11,7	2,511
Открытая жестокость	36,3	32,3	1,423
Обоснованный негативизм	3,5	4,6	1,804
Брюзжание	6,6	3,2	5,371
Негативный опыт общения	11,9	12,2	0,287
Данные по отдельным шкалам «Hand-test»			
Шкалы	Г1	Г2	t-кр.
Агрессия	4,4	4,25	0,12
Директивность	3,2	3,25	0,06
Страх	1,2	1,75	0,74
Аффектация	2,4	3,05	0,87
Коммуникация	3,4	6,25	2,5
Зависимость	1,2	1,4	0,29
Экстибиционизм	0,8	0,8	-
Калечность	1	0,2	1,5
Активный безличный	11,25	10,95	0,23
Пассивный безличный	2,6	2,35	0,28
Описание	6,4	4,45	1,45
Данные о коэффициенте агрессивности по методике «Hand-test»			
	ИЗ ад	ИЗ кз	К аз
Г1	31,4	26,9	0,89
Г2	31,25	31,47	1,04
t кр.	0,07	2,25	1,48
Данные по тесту-опроснику измерения мотивации аффилиации А. Мехрабиана			
Уровни	Г1	Г2	
высокий (СП) - низкий	37,5 % 3	30,8 % 4	

(СО)		
низкий (СП) - низкий (СО)	12,5 % 1	15,4 % 2
высокий (СП) - высокий (СО)	50 % 4	30,8 % 4
низкий (СП) - высокий (СО)	0 %	7,6 % 1
средние значения СП и СО	0 %	15,4 % 2
Уровни	Г1	Г2
высокий (СП) - низкий (СО)	37,5 % 3	30,8 % 4
низкий (СП) - низкий (СО)	12,5 % 1	15,4 % 2