

Выводы

Анализ литературы показал, что без выявления движущей силы антропосоциогенеза невозможно пролить свет не только на природу человека, на природу социума, но и на истоки языка, сознания. Несомненно, что антропосоциогенез — процесс историко-эволюционного формирования физического типа человека, первоначального развития его трудовой деятельности, речи, а также общества. В ходе антропосоциогенеза совершился необратимый переход к человеческому нравственному существованию.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Водопьянов, П. А.* Философия: учеб. для вузов / П. А. Водопьянов, П. М. Бурак. — Минск: Выш. шк., 2012. — 639 с.
2. *Воейков, В. Л.* Правда Дарвина и ложь дарвинизма / В. Л. Воейков // Человек. — 1997. — № 3. — С. 33–47.
3. *Марков, А. В.* Происхождение и эволюция человека. Обзор достижений палеоантропологии, сравнительной генетики и эволюционной психологии. Доклад, прочтенный в Институте биологии развития РАН 19 марта 2009 г. — Электронный ресурс: http://macroevolution.narod.ru/markov_anthropogenes.htm.

УДК [004:174.6]:159.923-053.6

ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ТИПА АКЦЕНТУАЦИИ ХАРАКТЕРА НА ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ У ПОДРОСТКОВ

Епифанова В. С., Столярова О. В., Горон А. Ю.

Научный руководитель: к.п.н., доцент *Ж. И. Трафимчик*

Учреждение образования
«Гомельский государственный медицинский университет»
г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Исследования таких ученых М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т. Больбот и др. указывают на то, что на формирование компьютерной зависимости влияют не только желание и острая необходимость в уходе от реальности, потребность в полном отождествлении себя с персонажем компьютерной игры, но и индивидуальные особенности человека [1]. К таким особенностям относят характер, который определяет устойчивое поведение человека. Подростковый возраст является периодом становления характера — в это время формируется большинство характерологических типов. Тип акцентуации указывает на слабые места характера и тем самым позволяет предвидеть факторы, способные вызвать психогенные реакции, ведущие к дезадаптации и девиантному поведению, тем самым открывая перспективы для психопрофилактики [2].

Цель

Выявить типы акцентуаций характера у подростков, являющихся фактором риска при формировании игровой компьютерной зависимости.

Материал и методы исследования

Тест на Интернет и компьютерную зависимость Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова, Патохарактерологический диагностический опросник (ПДО) [2].

Результаты исследования и их обсуждение

В данном исследовании, проводимом на базе ГУО «Средняя школа № 57 г. Гомеля», ГУО «Средняя школа № 12 г. Гомеля» в период октябрь – декабрь 2017 г. приняли участие подростки в количестве 90 человека, возрасте от 14 до 16 лет.

Результаты выявления игровой компьютерной зависимости по тесту Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова показали наличие выраженной компьютерной зависимости у 5 % испытуемых (группа аддиктов), у 22 % респондентов были обнаружены признаки увлеченности компьютерными играми (группа риска), у 73 % респондентов признаков игровой компьютерной зависимости выявлено не было (контрольная группа или группа нормы).

С помощью опросника ПДО в контрольной группе испытуемых был диагностирован сенситивный тип акцентуации характера. Ему свойственна повышенная чувствительность ко всему: к тому, что радует, и к тому, что огорчает или пугает. Эти подростки не любят больших компаний, подвижных игр. Они обычно застенчивы и робки с незнакомыми и малознакомыми, открытыми и общительными могут быть только с очень близкими людьми. В юношеском возрасте у таких подростков могут возникать трудности адаптации в кругу сверстников, а также «комплекс неполноценности». Вместе с тем у этих же подростков довольно рано формируется чувство долга, обнаруживаются высокие моральные требования к себе и окружающим людям. Недостатки в своих способностях они часто компенсируют выбором сложных видов деятельности и повышенным усердием. Важной чертой характера для испытуемых данной группы оказалась склонность компенсировать недостатки характера, комплексы неполноценности в социально приемлемое русло с акцентом на саморазвитие и самореализацию. Данное свойство личности делает ее наиболее устойчивой к формированию аддиктивного поведения.

В группе *риска* по итогам исследования был диагностирован эпилептоидный тип акцентуаций характера. Главной чертой данного типа акцентуации характера является склонность к состояниям злобно-тоскливого настроения с постепенно нарастающим раздражением и поиском объекта, на котором можно было бы отреагировать негативные эмоции. Стремление к лидерству проявляется в склонности властвовать над другими. Следует отметить, что подростки, составившие группу риска, склонны выбирать компьютерную игру как средство компенсации стремления властвовать над другими и как способ отреагирования негативного и агрессивного эмоционального состояния в рамках виртуальной реальности компьютерных игр с элементами насилия и жестокости.

В группе аддиктов был диагностирован смешанный тип акцентуации характера — психастенический и шизоидный. Главными чертами психастенического типа акцентуации характера являются нерешительность, склонность к философствованию, тревожная мнительность в виде опасений за будущее, склонность к самоанализу и легкость возникновения навязчивостей. Главными чертами шизоидного типа акцентуации характера являются замкнутость и недостаток интуиции в процессе общения. Трудно устанавливать неформальные, эмоциональные контакты, эта неспособность нередко тяжело переживается. Быстрая истощаемость в контакте побуждает к еще большему уходу в себя.

Выводы

Таким образом, у подростков, находящихся на стадии зависимости от компьютерных игр были диагностированы такие заостренные черты характера как замкнутость, ориентация на свой внутренний мир, трудность в установлении социальных контактов, ригидность во взглядах и увлечениях и наряду с этим склонность к формированию зависимого поведения. В данном случае компьютерная игра для подростков становится местом компенсации всех вышеперечисленных особенностей характера и возможностью реализации себя в виртуальной реальности компьютерных игр и удовлетворении потребностей, не способных быть реализованными в реальной действительности в связи с наличием акцентуаций характера по шизоидно-психастеническому типу.

Создание виртуальной идентичности, отличающейся от реальной, может быть связано с неудовлетворенностью определенными сторонами реальной идентичности. В этом случае виртуальная самопрезентация может быть осуществлением мечты, неосу-

ществимой в реальности, мечты о силе и могуществе или о принадлежности и понимании. В виртуальной коммуникации становится возможным выражение запретных в реальности агрессивных тенденций, высказывание взглядов, которые невозможно высказать в реальности даже самым близким людям, выражение подавленных в реальности сторон собственной личности, удовлетворение запретных в реальности сексуальных побуждений, желания контроля и власти над другими людьми. Таким образом, виртуальная самопрезентация может служить выражением подавленной части личности или удовлетворять потребность в признании и силе.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Юрьева, Л. Н.* Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Больбот. — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.
2. *Иванов, Н. Я.* Патохарактерологический диагностический опросник для подростков: методическое пособие / Н. Я. Иванов, А. Е. Личко. — М.: Фолиум, 1995. — 64 с.

УДК 004:316.624

ВЗГЛЯД НА ПРОБЛЕМУ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Епифанова В. С., Столярова О. В., Горон А. Ю.

Научный руководитель: к.п.н., доцент *Ж. И. Трафимчик*

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

Значительное место в структуре досуга современной молодежи занимает компьютер, Интернет и компьютерные игры. Информационные технологии в целом, и компьютерные технологии в частности, оказывают огромное влияние, как на общественное сознание, так и на формирование индивидуальности каждого человека.

Цель

Проанализировать социально-психологические особенности компьютерной зависимости.

Материал и методы исследования

Теоретический анализ литературы по изучаемой проблеме, анализ, интерпретация, сравнение.

Результаты исследования и их обсуждение

Доказано, что компьютерная зависимость формируется намного быстрее, чем другие аддиктивные расстройства. По данным К. Young, 25 % больных приобрели зависимость на протяжении полугода после начала работы с компьютером, 58 % — в течение второго полугодия, 17 % — через год.

Н. И. Алтухов, К. Ю. Галкин выделяют следующие признаки и симптомы компьютерной зависимости [1]:

- изменение актуального психического состояния в сторону эйфории при контакте с компьютером или «предвкушении» контакта;
- исчезновение контроля времени, проводимого за компьютером;
- стремление к увеличению времени взаимодействия с компьютером;
- раздражение, угнетенность, ощущение «пустоты» при невозможности контакта с компьютером;
- использование компьютера или игровой приставки для изменения актуального психического состояния со знака «-» на знак «+»;
- возникновение проблем во взаимоотношениях в микросоциальных группах;
- вегето-висцеральные признаки (сухость глаз, запоры, исчезновение аппетита).