

Таким образом, выраженное эмоциональное истощение и развитие негативного отношения к коллегам может приводить к неудовлетворенности выполняемой работы и условиями труда, снижению уровня профессиональной ответственности и смещению приоритетов с интереса к работе на финансовую составляющую.

Выводы

Прослеживаемая тенденция позволяет сделать вывод о том, что профессиональное выгорание у пожарных оказывает влияние на общую удовлетворенность трудом, а также отдельные ее показатели. Профессиональное выгорание и неудовлетворенность трудом может проявляться в снижении интереса и мотивации выполнения работы, снижении самооценки и обесценивании результатов своей работы, отсутствии профессиональной перспективы и снижении уровня профессиональных притязаний, безответственном отношении к выполняемой работе, конфликтном поведении с коллегами и руководителями, что в итоге выступает причинами профессиональной дезадаптации.

УДК 159.928.235:004]-053.6

**ИССЛЕДОВАНИЕ УРОВНЯ КРЕАТИВНОСТИ И ТИПА МЫШЛЕНИЯ
ПОДРОСТКОВ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ**

Пиминёнова А. В., Головнёва Е. П.

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

Учреждение образования

«Гомельский государственный медицинский университет»

г. Гомель, Республика Беларусь

Введение

На данный момент проблема Интернет и компьютерной зависимости (ИКЗ) является довольно актуальной. Обнаружено, что зависимость от компьютера проявляется во много раз быстрее, чем любая другая традиционная зависимость. В среднем для субъекта требуется не более полугода — года, чтобы стать действительным компьютерным аддиктом. При этом взгляды исследователей на проблему ИКЗ являются несколько противоречивыми. Это связано с тем, что компьютерные игры могут быть использованы в развивающих, педагогических, диагностических целях, способствовать развитию мышления, внимания и других психических функций [1].

Достоинством стратегических компьютерных игр является развитие навыка системного мышления. Игрок не видит все поле сразу и вынужден строить его образ. Размер образа превышает объем сознания, поэтому работа с образом переживается как рост влияния бессознательных импульсов на процесс принятия решения, что можно описать словом «интуиция». Игрок одержит победу только тогда, когда узнает все правила, заложенные в программу, научится прогнозировать ход игры, учитывать достаточное количество разных параметров. Логические игры способствуют развитию формально-логического, комбинаторного мышления. Спортивные и конвейерные игры развивают сенсомоторную координацию, концентрацию внимания. Игры типа преследование-избегание включают в игровой процесс интуитивный компонент мышления и эмоционально-чувственное восприятия [2].

Цель

Выявить степень выраженности креативности и тип мышления у респондентов с игровой компьютерной зависимостью.

Материал и методы исследования

Исследование проводилось в течение октября-ноября 2019 г. на базе лечебного факультета ГомГМУ, ГГУ имени Ф. Скорины, Гомельского государственного профессио-

нально-технического колледжа бытового обслуживания, УО «Маложинская средняя школа». В исследовании приняли участие 115 человек в возрасте от 16 до 19 лет.

В исследовании использовались следующие психодиагностические методы: 1) опросник определения типов мышления и уровня креативности по методу Дж. Брунера, цель которого заключалась в определении типа мышления и уровня креативности; 2) тест на Интернет и компьютерную зависимость Т. А. Никитиной, А. Ю. Егорова, позволяющий определить уровень выраженности Интернет- и компьютерной аддикции, распределяя респондентов в три группы — группу аддиктов, риска и группу нормы.

Результаты исследования и их обсуждение

По результатам выявления Интернет- и компьютерной зависимости среди респондентов у 15 % наблюдалась выраженная зависимость (группа аддиктов), 42,5 % респондентов составили группу риска, 42,5 % испытуемых не имели признаков компьютерной зависимости (группа нормы).

При выявлении преобладающего типа мышления были получены следующие результаты. В группе аддиктов был диагностирован образный тип мышления — 9,61. Образное мышление — это процесс познания, при котором в сознании человека формируется мысленный образ, отражающий воспринимаемый объект окружающей среды. Образное мышление реализуется на основе представлений того, что человек воспринимал ранее. Образы при этом извлекаются из памяти или создаются воображением. В ходе решения мыслительных задач эти образы могут претерпевать такие изменения, которые приводят к нахождению новых, неожиданных, неординарных, творческих решений сложных задач [3]. Для респондентов данной группы важно исследование игровой реальности с позиции выбранного ими персонажа (образа). Эта мотивация по своей сути очень близка к мотиву игры со своим образом, но, в отличие от него, испытуемые предпочитают не действовать в сюжете, прописанном в компьютерной программе, а создавать свои собственные сюжеты (условные ситуации) в рамках пространства игры. Играющих с такой мотивацией предпочитают организовываться в группы, противопоставляя себя остальному игровому сообществу. Можно предположить, что их пристрастие к игре связано с тем, что они чувствуют себя некомфортно в реальной ситуации, компенсируя это в рамках виртуальной реальности компьютерной игры.

Также относительно других исследуемых групп у аддиктов выше предметное (8,15) и символическое (7,38) мышление, в то время как знаковое мышление (8,167) оказалось ниже. Характерен средний уровень креативности — 8,7, определяющий проявление креативности в отдельных видах деятельности, более медленный темп решения творческой задачи, ограничение количества предлагаемых вариантов выхода из ситуации, проявление избирательной активности и работоспособности, трудности в решении творческих задач.

Знаковый тип мышления был диагностирован и наиболее выражен в группе риска, то есть у респондентов, находящихся на стадии увлеченности компьютерной деятельностью. Знаковое мышление — это преобразование информации с помощью умозаключений, в которых знаки объединяются в более крупные единицы. Результатом такого мышления является мысль в форме понятия или высказывания, фиксирующего существенные отношения между рассматриваемыми предметами. В мыслительной деятельности с суждениями организуется последовательность операций, которая иногда определяется структурой долговременной памяти. В последнем случае последовательность мыслей представляет собой утверждение, или вывод, который необходимо сделать. Другие высказывания являются базовыми для данного утверждения или предпосылками этого вывода. Лица со знаковым мышлением используют преимущественно вербальный способ работы с информацией [3].

Выводы

У респондентов с компьютерной зависимостью доминирующим типом мышления был диагностирован образный тип, создающий почву для принятия роли компьютерного персонажа и ухода от реальности в воображаемый мир компьютерной игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Трафимчик, Ж. И.* Игровая компьютерная зависимость в подростковом и юношеском возрасте: теория и практика: монография / Ж. И. Трафимчик. — Гомель: ГомГМУ, 2019. — 178 с.
2. *Гордеева, А. В.* Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект / А. В. Гордеева. — Калуга: Изд-во РАСТ, 2012. — 82 с.
3. *Мещерякова, Е. В.* Построение индивидуально-дифференцированной системы обучения геометро-графическим дисциплинам в соответствии с ведущим типом мышления / Е. В. Мещерякова, Г. А. Иващенко, В. М. Камчаткина // «Найновите научни постижения: материали конференции. — София: «БялГРАД БГ» ООД, 2012. — Т. 17. — С. 27–35.

УДК 159.9.075.5

ВЗАИМОСВЯЗЬ СОВЛАДАЮЩЕГО ПОВЕДЕНИЯ И РИСКА БУЛЛИНГА СРЕДИ СТУДЕНТОВ

Прокофьева А. А.

Научный руководитель: д.п.н., профессор кафедры Л. Н. Молчанова

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Курский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации
г. Курск, Российская Федерация**

Введение

Буллинг как проблема современного общества изучается с различных сторон: с точки зрения правового законодательства, как социальная и педагогическая проблема, в качестве информационно-технологической угрозы (кибербуллинг). Широта взглядов на буллинг объясняется высокой специфичностью феномена буллинга, однако с течением времени, увеличением количества жертв, становится понятно, что необходимо искать новые подходы к изучению данного социального явления, а именно рассмотрение буллинга с точки зрения психологии. По мнению многих авторов наиболее перспективным методом искоренения буллинга станет изучение копинг-стратегий различных возрастных групп. Совладающее поведение по своей сути активный процесс преодоления жизненных трудностей и в наши дни является психологической проблемой, разработка которой ведется наиболее активно из-за ее неоспоримой актуальности как в зарубежной литературе (Р. Лазарус, С. Фолькман и др.), так и отечественной (С. К. Нартова-Бочавер, А. А. Баранов и др.) [4].

Однако при изучении научной литературы по теме буллинга было установлено, что целостного представления о совладающем поведении в ситуации травли на данный момент не сложилось. Есть предположения о том, что наиболее адаптивными к буллингу можно считать копинг-стратегии, суть которых направлена на решение именно проблемной ситуации, послужившей началу травли, а также на поиск поддержки в обществе [3, 4].

Материал и методы исследования

В качестве объекта исследования рассматривали риск буллинга у студентов. Предметом исследования выступила взаимосвязь риска школьного буллинга и совладающего поведения у студентов. Эмпирическое исследование было проведено в 2020 г. на базе ФГБОУ ВО КГМУ Минздрава России. Психодиагностика осуществлялась с использованием опросника риска буллинга (ОРБ) (А. А. Бочавер, В. Б. Кузнецовой, Е. М. Бианки, П. В. Дмитриевского, М. А. Завалишиной, Н. А. Капорской, К. Д. Хломова) и методи-