

### **Выводы**

Исходя из результатов, полученных в ходе исследования, собирательная оценка эффективности работы старост групп следующая: 90 % опрошенных студентов оценивают работу старост групп во всех сферах деятельности, а также взаимоотношения в их коллективах на высоком уровне. При этом только 10 % опрошенных студентов не устраивает их староста, и они рассматривают другие кандидатуры на эту должность. Данные показатели говорят о достаточно высокой компетентности в работе деканата по подбору старост групп, и, как следствие, обеспечению соответствия назначенных старост групп необходимым критериям (лидерским, организаторским, характерологическим), создающих наиболее благоприятную обстановку для учебного процесса.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Методика «Лидер» // Психология: тесты, тренинги, словарь, статьи. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://azps.ru/tests/2/lider.html>. — Дата доступа: 27.12.2020.
2. Диагностика психических состояний // Психолог онлайн. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://psychologist.nsknet.ru/audit.html>. — Дата доступа: 27.12.2020.
3. Лихобабенко, Н. Н. Тест «Я лидер» / Н. Н. Лихобабенко. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://rus-litra.ru/11-test-ya-lider.html>. — Дата доступа: 22.12.2020.

**УДК 165.194/.195-053.6:[004:174.6]**

## **СПЕЦИФИКА ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ И КОГНИТИВНОЙ СФЕР У ПОДРОСТКОВ, УВЛЕКАЮЩИХСЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ**

**Зайцева Е. Д., Пиминёноква А. В.**

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

**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный медицинский университет»**

**г. Гомель, Республика Беларусь**

### **Введение**

Компьютерные игры — один из популярнейших видов развлечений в современном мире, который весьма часто вызывает зависимость. Изучение психологических особенностей зависимых от компьютерных игр подростков представляет немалый интерес, так как с каждым годом наблюдается всё большее распространение этого вида досуга среди подрастающего поколения. Несмотря на деструктивный характер для развития психики, который оказывает любой вид зависимости, в отношении игровой зависимости существуют различные мнения, в том числе и мнение о том, что наличие выраженного эффекта от контролируемых сеансов игры тренирует когнитивные функции [1].

В настоящее время в киберпсихологии — отрасли психологии, изучающей преобразование деятельности и психических процессов человека в условиях компьютеризации [2], нет единого сформировавшегося мнения о том, является ли влияние компьютерной игры на эмоциональное состояние и когнитивные функции геймеров преимущественно негативным, позитивным или нейтральным. Очень часто средства массовой информации рассматривают человека, играющего в компьютерные игры, как человека зависимого, что может свидетельствовать об определенных стереотипах в обществе, которые также могут оказывать влияние на эмоциональное состояние геймеров.

В связи с актуальностью данной проблемы мы решили провести исследование по выявлению особенностей эмоциональной и когнитивной сфер геймеров подросткового возраста.

### **Цель**

Выявить особенности эмоционального состояния и когнитивных функций у лиц старшего подросткового возраста, увлекающихся компьютерными играми.

### **Материал и методы исследования**

Для выявления особенностей эмоциональной и когнитивной сфер был выбран социологический и психодиагностический метод с использованием теста на определение психоэмоционального состояния Люшера [3]. Методологическую основу составили исследования на подростках А. Е. Войскунского [4] и М. А. Бекетова [5].

Выборку исследования составили подростки в возрасте 15–17 лет, среди которых 70 испытуемых женского пола, 53 — мужского.

На первом этапе исследования проводился опрос по авторской анкете «Особенности влияния компьютерных игр на эмоциональную и когнитивную сферы игрока». Анкета включала 15 вопросов, на которые нужно было дать однозначный ответ «да» либо «нет». При составлении анкеты учитывались следующие аспекты:

- стаж и игровая мотивация;
- удачные и неудачные партии;
- характер и вид игры;
- возраст и личностные особенности самих геймеров.

На втором этапе исследования проводилась диагностика психоэмоционального состояния геймеров с помощью теста Люшера.

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Исследование проводилось в период с февраля по март 2021 г. В ходе проведенного эмпирического исследования, направленного на выявление особенностей эмоциональной и когнитивной сфер геймеров, были получены следующие результаты.

Среди испытуемых 59,8 % увлекаются компьютерными играми более 5 лет, 13,9 % — от года до трех лет и только 26,2 % опрошенных пользуются компьютерными играми менее года. Из них 6,6 % проводят за играми 6–12 ч в день, 7,4 % тратят на них 3–6 ч, 32,8 % — 1–3 ч, а 53,3 % уделяют компьютерным играм менее одного часа в день.

С мнением о том, что компьютерные игры влияют на взаимоотношения с окружающими и на эмоциональную сферу игрока в целом согласились 27,1 % испытуемых. Из них 16,4 % считают, что компьютерные игры оказывают положительное влияние: победы в игре порождают чувство эйфории и позволяют достичь тех вершин, которые казались невозможными в реальном мире; 10,7 % упоминают об отрицательном эффекте игр и 73 % — не заметили ни положительного, ни отрицательного влияния компьютерных игр.

При исследовании эмоционального состояния игроков во время игры у 50,8 % испытуемых отмечалось повышение уровня тревожности, напряженности и понижение стрессоустойчивости по сравнению с показателями до начала игры. Чаще всего данные изменения эмоционального состояния растут из-за количества неудач и проигрышей в игре, причем у 12,3 % респондентов это проявляется в неконтролируемой, неуправляемой агрессии к окружающим, а у 38,5 % испытуемых такие тенденции наблюдались однократно и в основном приводили лишь к агрессивной тактике в игре.

Что касается когнитивных функций геймеров, то здесь можно отметить, что у 50,8 % испытуемых было отмечено ухудшение концентрации внимания, рабочей памяти, восприятия информации, причем у 16 % данные негативные изменения когнитивной сферы стали устойчивыми. Но стоит упомянуть, что, несмотря на частичное ухудшение рабочей памяти, у 35,2 % испытуемых было замечено повышение уровня кратковременного запоминания, что чаще всего является следствием специальных приемов мнемотехники и использования логических средств во время игры. Это свидетельствует о том, что некоторые современные компьютерные игры могут быть использованы в качестве эффективного инструмента для тренировки когнитивных функций игроков, логического и стратегического мышления.

Однако определенная часть испытуемых геймеров (12,3 %) отмечают ухудшения скорости реакции, 63,1 % — ухудшение сна, которые в дальнейшем привели к переутомлению, повышению уровня агрессии, враждебности, тревожности, препятствовали развитию мышления и функции зрительного восприятия. Это может указывать на то, что геймер проводит за компьютерными играми слишком много времени, теряя адекватный уровень самоконтроля.

#### **Выводы**

Исходя из результатов, полученных в ходе данного исследования, мы можем сделать вывод, что практика геймерства априорно воздействует на специфику когнитивной и эмоциональной сфер увлеченных игроков, но это воздействие неоднозначно и чаще всего зависит от характеристик компьютерной игры и игровой деятельности, а также от личностных особенностей самих геймеров. С одной стороны, компьютерные игры вызывают опасения, особенно для подростков, а с другой стороны, неоднократно был выявлен обучающий и развивающий потенциал как игр развлекательного характера, так и «серьезных» игр.

Таким образом, для того, чтобы время, проведенное в игре, не только ни принесло непоправимый урон для развития личности, но и оказалось полезным, необходимо ограничить время проведения за компьютерной игрой до 2 ч в день, отдавая предпочтение развивающим играм или играм с более реалистичным, созидательным сюжетом [6].

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Богачева, Н. В. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции / Н. В. Богачева, А. Е. Войскунский // Современная зарубежная психология. — 2017. — Т. 6, № 4. — С. 29–40.
2. Войскунский, А. Е. Перспективы становления психологии Интернета / А. Е. Войскунский // Психологический журнал. — 2013. — № 34(3). — С. 110–118.
3. Полный цветовой тест Люшера // Психодиагностика. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://psytests.org/luscher/fullcolor-run.html>. — Дата доступа: 21.02.2021.
4. Войскунский, А. Е. Интернет как пространство познания: психологические аспекты применения гипертекстовых структур / А. Е. Войскунский // Современная зарубежная психология. — 2017. — Т. 6, № 4. — С. 7–20.
5. Бекетов, М. А. Нормы поведения в онлайн-играх и киберспорте / М. А. Бекетов // Обсерватория культуры: научный журнал. — 2013. — № 6. — С. 55–57.
6. Трафимчик, Ж. И. Игровая компьютерная зависимость в подростковом и юношеском возрасте: теория и практика: монография / Ж. И. Трафимчик. — Гомель: ГомГМУ, 2019. — 178 с.

**УДК 94(100) «1939/45»:356.15(476.2-37Рогачев)  
БОЕВОЙ ПУТЬ 10-Й ЖУРАВИЧСКОЙ ПАРТИЗАНСКОЙ БРИГАДЫ  
В ГОДЫ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ**

**Казакевич С. А.**

**Научный руководитель: старший преподаватель А. А. Сироткин**

**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный медицинский университет»**

**г. Гомель, Республика Беларусь**

#### **Введение**

Осенью 1942 года Белорусский штаб партизанского движения, стремясь к лучшей координации и эффективности подрывной деятельности в тылу противника, создает крупные военизированные формирования партизан — партизанские бригады, состоящие из 3–7 партизанских отрядов. Одним из таких формирований была 10-я Журавичская партизанская бригада, действовавшая на территории Рогачёвского, Журавичского, Кормянского, Чечерского и Буда-Кошелёвского районов.

#### **Цель**

Охарактеризовать боевой путь 10-й Журавичской партизанской бригады в годы Великой Отечественной войны.