Таблица 2 – Степень выраженности мотивации к избеганию неудач

Показатели	Степень выраженности	Испытуемые	
		Кол-во	%
Мотивация к избеганию неудач (к защите)	Низкая	2	11,76
	Средняя	5	29,41
	Высокая	7	41,18
	Слишком высокая	2	11,76

В результате проведённого нами исследования было выявлено, что 7 студентов, что составляет 42% от общего количества студентов в группе, избегают стремления к успеху. Другие 5 студентов (30% от общего количества) имеют ещё менее выраженное стремление к успеху. У остальных 4 человек, что составляет 24% от общего количества студентов в группе, мотивация к избеганию неудач не выражена.

Заключение. В наше время очень остро стоит проблема мотивации достижения успеха у молодежи. Мотив – это одно из главных понятий, с помощью которого раскрывается природа человеческих действий, их сущность. Мотивы выступают важным компонентом психологической структуры любой деятельности, ее движущей силой. Мотивация на успех относится к позитивной мотивации. При такой мотивации человек, начиная дело, имеет в виду достижение чего-то конструктивного, положительного. В основе активности человека лежит надежда на успех и потребность в достижении успеха. Такие люди обычно уверенны в себе, в своих силах, ответственны, инициативны и активны. Их отличает настойчивость в достижении цели, целеустремленность.

По результатам эмпирического исследования можно сделать следующие выводы: те студенты, у которых высокий уровень мотивации достижения имеют более умеренныеожидания на успех, чем при слабой мотивации к успеху, однако они много работают для достижения успеха, стремятся к нему. Студенты, которые характеризуются мотивом избегания неудачи, проявляют неуверенность в себе, тяготятся выполняемой работой, трудные задания вызывают у них дискомфорт. Для студентов, у которых мотивация достижения не выражена, требуется повторная диагностика, направленная на изучение мотивации достижения успеха.

Список использованной литературы:

1. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев – М.: Смысл; Изд. центр «Академия», 2004. – 564 с.

2. Хекхаузен, Х. Психология мотивации достижения / Х. Хекхаузен – СПб.: Речь, 2001. – 256 с.

3. Головей, Л.А. Практикум по возрастной психологии / Л.А. Головей, Е.Ф. Рыбалко – СПБ.: Речь, 2002. – 694 с.

Гончарова Е.А. (Научный руководитель – Кияшко М.А., канд. психол. наук) Республика Беларусь, г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ВЗАИМОСВЯЗЬ ОСОБЕННОСТЕЙ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ И УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

Введение. В современном мире большинство людей не могут представить себя без компьютеров, гаджетов, автоматизированных устройств, которые делают жизнь не только быстрой и комфортной, но и увлекательной. В свободное время многие не прочь посидеть в Интернете, пообщаться в социальных сетях, почитать электронную книгу

Репозиторий ВГУ

или поиграть в очередную компьютерную игру.Ребята могут сутками обитать в мире виртуальной реальности, что сказывается на успеваемости в учебной деятельности, физической активности и здоровье ребенка, социализации и, конечно же, на его психическом развитии и становлении. Изучение эмоционального развития подростка во взаимосвязи с увлеченностью компьютерными играми современной молодежи достаточно востребовано сегодня. Поэтому выявление взаимосвязи особенностей, общих механизмов и закономерностей эмоциональной сферы подростка и увлеченности компьютерными играми поможет в предупреждении негативных последствий этой увлеченности у школьников.

Материал и методы. В ходе исследования респондентами были выбраны учащиеся 7-ых классов средней школы № 31 г. Витебска. Участвовало 35 человек: 15 девочек и 20 мальчиков. Средний возраст испытуемых – 13 лет. В эмпирическом исследовании применялась методика для определения эмоциональности В.В. Суворовой, методика для выявления уровня агрессивности по Л.Г. Почебут иразработанная анкета для выявления предпочтений к определенным видам компьютерных игр, в которую были включены вопросы, связанные с отношением к играм как ребенка, так и его родителей; вопросы о длительности времяпрепровождения за компьютерными играми; вопросы, выявляющие степень изменения коммуникативных свойств подростка с родителями и сверстниками; вопросы, выявляющие психофизиологические изменения у подростка.

Результаты и их обсуждение. По методике «Определение эмоциональности» В.В. Суворовой, которые выявляют эмоционально-личностные черты подростка, высокие баллы набрали 12 респондентов из 35 (рис. 1). Интересным является тот факт, что только 3 мальчика набрали высокий балл по эмоциональности, остальными 9 испытуемыми оказались девочки. Это можно объяснить тем, что девочки эмоциональнее реагируют на внешние воздействия, более обидчивы, плаксивы, у них часто меняется настроение.

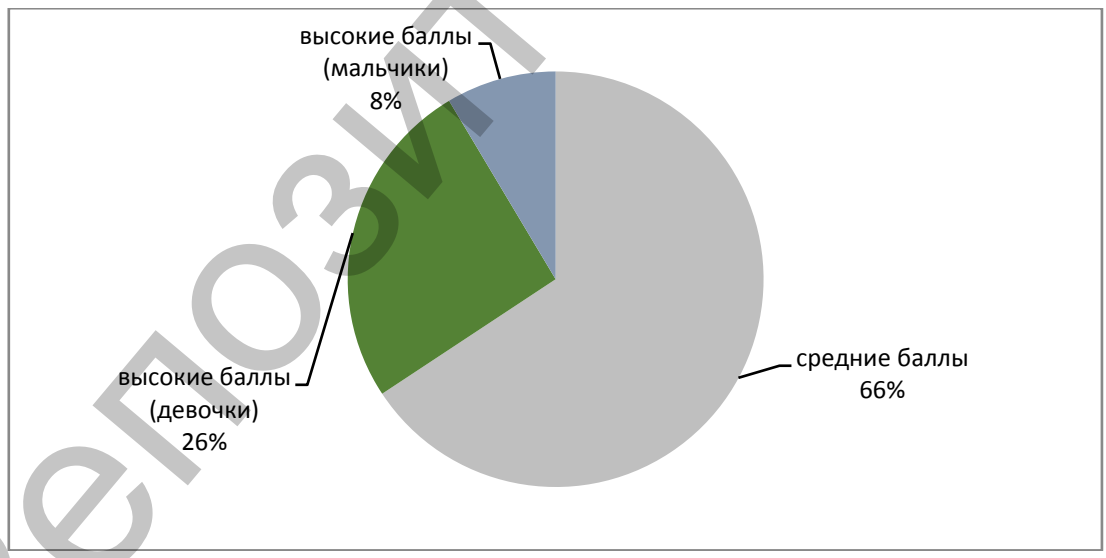

Рисунок 1 – Личностная эмоциональность подростков

Перейдем к обсуждению результатов разработанной нами анкеты на выявление степени увлеченности компьютерными играми. Высокие баллы набрали 13 респондентов, из них 10 мальчиков и 3 девочки (рис. 2). Здесь просматривается другая тенденция: мальчики больше склоны к увлеченности компьютерными играми, чем девочки.

Репозиторий ВГУ

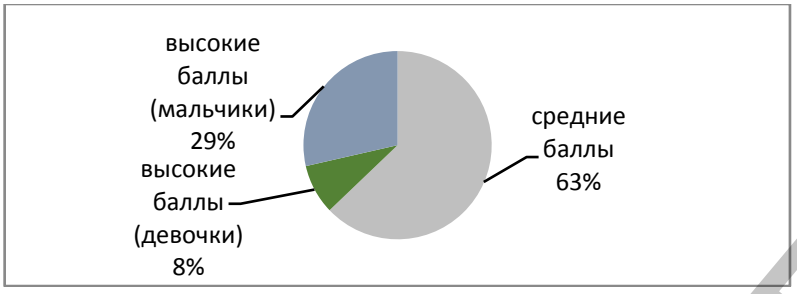

Рисунок 2 – Увлеченность подростков компьютерными играми

Также обязательно следует отметить выбор участниками определенных жанров компьютерных игр (рис. 3). Самым выбираемым жанром среди подростков оказался «экшен» (выбрали 21 испытуемый из 35), то есть это игры действия, в которых успех игрока зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Этот жанр предпочитается как девочками, так и мальчиками. На втором месте оказались игры-симуляторы (18 испытуемых), и на третьем стратегии (15 испытуемых).

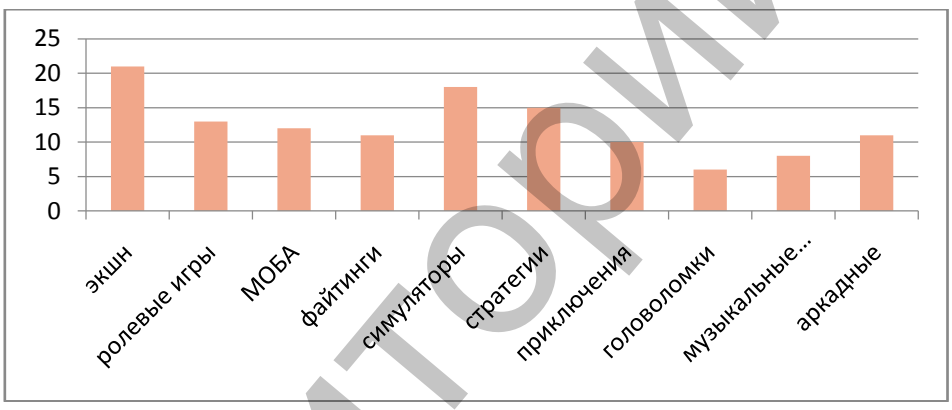

Рисунок 3 – Тенденция выбора жанров компьютерных игр подростками

Данные по методике Л.Г. Почебут «Тест агрессивности» показали следующее: 2 испытуемых набрали низкую сумму баллов, 2испытуемых – высокую сумму баллов, а остальные подростки имеют средний уровень агрессивности по этой методике (тенденция приближения к высокому уровню). 2 подростка, набравшие высокие значения по этой методике показали высокий уровень и по методике увлеченности компьютерными играми. Отметим также то, что эти испытуемые выбрали почти все жанры компьютерных игр, то есть уровень увлеченности подтверждается также частой сменой типов компьютерных игр. Можно предположить, что эти респонденты часто меняют специфику игры, так как по долгу играют в одно и тоже, что приводит к желанию попробовать что-то новое. Однако 2 респондента из 35 – совсем недостаточный результат для того, чтобы говорить о тенденции к наличию взаимосвязи эмоциональной сферы и увлеченностью компьютерными играми.

Для выявления взаимосвязи эмоциональных процессов подростка и его увлеченности компьютерными играми был использован метод корреляционного анализа Пирсона. Были сопоставлены данные методики компьютерной увлеченности с данными методики эмоциональности в первом случае, а во втором – с данными по методике по агрессивности. В первом случае (корреляция эмоциональности и компьютерной увлеченности) показал результат $r_{1эмп}$=0,35, во втором случае

Репозиторий ВГУ

(корреляция агрессивности и компьютерной увлеченности) $r_{2эмп}$=0,44. По таблице критических значений выявляется следующее: $r_{1эмп.}$ соответствует уровню значимости p≤0,05 (рис. 4), а $r_{2эмп.}$ значим науровнер≤0,01 (рис. 5).

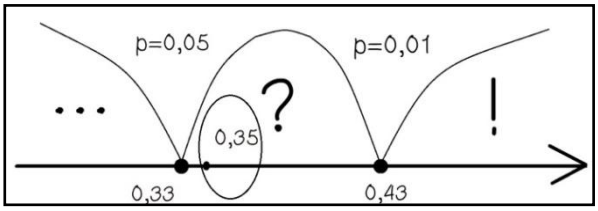

Рисунок 4 – Ось значимости корреляции эмоциональности и компьютерной увлеченности

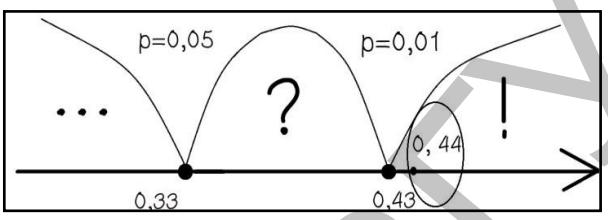

Рисунок 5 – Ось значимости корреляции агрессивности и компьютерной увлеченности

Полученные данные позволяют говорить о том, что увлеченность компьютерными играми взаимосвязана с эмоциональной сферой подростка. Это свидетельствует о том, что чем чаще ребенок поглощен в виртуальный мир, тем сильнее его эмоциональное реагирование. Данные методики по агрессивности показали более значимые результаты, что позволяет говорить о том, что чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем выше вероятность проявления агрессивности у подростка.

Хотелось бы отметить очень важную, на наш взгляд, особенность, которая была выявлена еще в момент проведения методик. Около 6 испытуемых спросили, является ли социальная сеть «Вконтакте» игрой, а 5 испытуемых все же отнесли социальную сеть «Вконтакте» к компьютерным играм. Возникает вопрос: отличают ли современные подростки, которые с довольно раннего возраста умеют и активно пользуются компьютером и Интернетом, социальную сеть от игр? Испытуемым были заданы уточняющие вопросы: имеют ли они в виду приложения, которые находятся на этом сайте. Ответы всех испытуемых были отрицательными, то есть они имели в виду именно саму социальную сеть. Эта странная особенность заставила нас задуматься о причинах такого восприятия подростками социальных сетей.

Заключение. На сегодняшний день ведется немало дискуссий по поводу влияния компьютерных игр именно на психику еще не до конца сформировавшейся личности. Кто-то выступает за компьютерные игры в разумных пределах, кто-то против их внедрения в жизнь ребенка до какого-то определенного возраста. Наш вывод таков: какими бы ни были компьютерные игры, и вообще новые созданные технологии в целом, главная задача в правильном и гармоничном развитии ребенка ложиться на плечи родителей. Только от отношения родителей к ребенку зависит, каким он вырастет и кем он станет в будущем. Родители должны задать верный путь развития, поддерживать ребенка в случае неудач, а не попустительски относиться к жизни ребенка. Ведь игровая зависимость так и возникает: родителям все равно, что делает ребенок, а ребенок в свою очередь находит нужное ему внимание в виртуальной среде. И если механизм запущен, то очень сложно будет вытянуть человека из того места, где ему нравится и где он нашел поддержку.

Список использованной литературы:

1. Бандура, А. Подростковая агрессия / А. Бандура, Р.Уолтерс. – М., 2000. – 512 с.

2. Берковиц, Л. Агрессия: причины, последствия и контроль / Л. Берковиц. – СПб.: прайм-Еврознак, 2001. – 512 с.

3. Бэрон Р. Агрессия / Р. Бэрон, Д. Ричардсон. – СПб: Питер, 2014. – 416 с.

4. Реан, А.А. Психология изучения личности: Учеб. Пособие / А.А. Реан. – СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2000. – 288 с.

Репозиторий ВГУ