

- Korsini R. Enciklopedia psihologii [Encyclopedia of psychology] [Elektronniy resurs] / R. Korsini, A. Ayerbox. – Resim dostupa : http://enc-dic.com/enc_psy/Gandikap-6053.html. – Nazvanie s ekrana. Data obrashenia 01.08.2008.
2. Ставицький О. О. Психологія гандикапізму : монографія / О. О. Ставицький. – Рівне : ПринтХаус, 2011. – 376 с.
Stavitskiy O. O. Psihologia gandikapizma [Psychology gandycaps] : monografia / O. O. Stavitskiy. – Rivne : PrintHays, 2011. – 376 p.
3. Ставицький О. О. Психологія проявів гандикапізму та їх регуляція: дис. ... д-ра психол. наук : спец. 19.00.01 «Загальна психологія. Історія психології» / Ставицький О. О. – К., 2014. – 595 с.
Stavitskiy O. O. Psihologia projaviv gandikapizma ta ih regyljacia [Psychology of handicaps manifestations and their regulation] : dis. ... d-ra psihol. nayk : spec. 19.00.01 «Zagalna psihologia. Istoria psihologii» / O. O. Stavitskiy. – K., 2014. – 595 p.

УДК 159.922.73:004

О. В. Стрільчук

Received June 19, 2014;

Revised July 17, 2014;

Accepted July 25, 2014.

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАХОПЛЕНОСТІ НА РОЗВИТОК РЕФЛЕКСИВНОСТІ У ПІДЛІТКІВ

Запропонована публікація містить аналіз результатів емпіричного дослідження, проведеного серед учнів 7-го та 9-х класів однієї із загальноосвітніх шкіл Києва на предмет наявності ризику комп'ютерної залежності та його взаємозв'язок із рівнем розвитку рефлексії. В дослідженні було висунуто гіпотезу про те, що високий рівень захопленості комп'ютером гальмує розвиток рефлексії в підлітків як механізму регуляції поведінки. Дослідження охопило 48 учнів та складалося з двох послідовних етапів: вимірювання рівня захопленості комп'ютером та вимірювання рефлексії серед опитаних школярів. Результати анкетування продемонстрували достатньо високий рівень комп'ютерної та інтернет-активності учнів. Більша частина респондентів, а саме 26 осіб зазначили, що вони часто та дуже часто грають у комп'ютерні ігри. Серед зазначеної групи опитаних кількість дівчат склала шестеро осіб. Крім частоти гри у комп'ютерні ігри вказані учні продемонстрували високий рівень активності також у інших видах інтернет-практик, а саме: реєстрація у соціальних мережах та часте їх відвідування, перебування в мережі від 4-х та більше годин на добу. Аналіз ставлення учнів до низки критично-оціночних суджень, спрямованих на більш

глибоку діагностику проблем, які виникають внаслідок комп'ютерної захопленості, виявив, що більшість підлітків, які проявили підвищений інтерес до комп'ютерних ігор та Інтернету, згодні з тим, що не помічають як спливає час за комп'ютером, що бажали б зменшити час перебування за комп'ютером та в Інтернеті, відчувають емоційне піднесення перед тим як зайти в мережу, мають проблеми із навчанням тощо. Друга частина дослідження була спрямована на вимірювання рівня рефлексивності підлітків. Загальна кількість учнів, яка прийняла участь у цьому етапі дослідження, склала 35 осіб (лише учні 9-х класів). Як ключовий діагностичний інструментарій було використано метод діагностики рівня рефлексія за А. В. Карповим. В публікації було доведено достовірність висунутої гіпотези через наочну демонстрацію зворотного взаємозв'язку рівня розвитку рефлексивності із частотою гри у комп'ютерні ігри.

Ключові слова: ризик комп'ютерної залежності, комп'ютерна захопленість, рефлексія, соціальна регуляція поведінки.

Stril'chyk O. V. The Influence of the Computer Passion on the Development of Teens' Reflection. In proposed publication there are results of research held among 7th and 9th grade at Kyiv school with the risk of computer addiction and its relationship with the level of reflection development. The assumption in the research is that the high level of PC's enthusiasm destructs the development of reflection as a mechanism of behavior regulation. The empirical research covered 48 students and consisted of two consecutive phases: measuring the level of computer's enthusiasm and measuring of reflection's level among interviewed students. The results of questionnaire demonstrated a high level of computer and Internet activity among the pupils. The most of the respondents in the number of 26 pointed that they play computer games often and very often. There were only six girls among this group of respondents. Besides the frequency of computer games playing, these pupils also demonstrated a high level of activity in the different kinds of Internet practices like a long stay in the social Network, staying online during 4 and more hours a day. The analysis of the row of critically evaluated judgments which were directed on the deeper diagnosis the problems related with the PC's enthusiasm showed that the most interested in computer and Internet pupils agree that they don't notice as time passes when they online, that they have a desire to reduce staying on computer, that they feel emotional exaltation before connect the network, that they have problems with their study at school. The second part of research was directed on measuring of the level of the teen's reflection. The general amount of respondents was 35 persons (only 9th grade students). The method of the diagnosis of the reflection's level by A.V. Karpov has been chosen as the key instrument. There was proved in the publication the reliability of the main assumption of the research through the visual demonstration of the reverse feedback between the levels of the development of the reflection and the frequency of computer games playing.

Keywords: risk of computer addiction, computer enthusiasm, reflection, social regulation of behavior.

Стрильчук О. В. Влияние увлеченности компьютером на развитие рефлексивности у подростков. Предложенная публикация содержит анализ результатов исследования, проведенного среди учащихся 7-го и 9-х классов одной из общеобразовательных школ Киева на предмет присутствия риска компьютерной зависимости и его взаимосвязь с уровнем развития рефлексии. В исследовании была выдвинута гипотеза о том, что высокий уровень увлеченности компьютером тормозит развитие рефлексии у подростков как механизма регуляции поведения. Исследование охватило 48 учащихся и состояло из двух последовательных этапов: измерения уровня увлеченности компьютером, а также измерения рефлексии среди опрошенных школьников. Результаты анкетирования продемонстрировали достаточно высокий уровень компьютерной и интернет-активности учеников. Большая часть респондентов, а именно 26 человек указали, что они часто и очень часто играют в компьютерные игры. Среди указанной группы опрошенных количество девочек составило шесть человек. Кроме частоты игры в компьютерные игры ученики продемонстрировали высокий уровень активности также в других видах интернет-практик: регистрация в социальных сетях, а также частое их посещение, пребывание в сети от 4-х и более часов в сутки. Анализ отношения учеников к ряду критично-оценочных суждений, направленных на более глубокую диагностику проблем, которые возникают вследствие компьютерной увлеченности, обнаружил, что большинство подростков, которые проявили повышенный интерес к компьютерным играм и Интернету, согласны с тем, что не замечают как летит время за компьютером, что присутствует желание уменьшить время пребывания за компьютером и в Интернете, чувствуют эмоциональный подъем перед тем как подключится к сети, имеются проблемы с учебой и др. Вторая часть исследования была направлена на измерение уровня рефлексивности подростков. Общее количество учеников, которые приняли участие в этом этапе исследования, составила 35 человек (только ученики 9-х классов). В качестве основного диагностического инструментария был использован метод диагностики уровня рефлексии за А. В. Карповым. В публикации была доказана достоверность выдвинутой гипотезы путем наглядной демонстрации обратной взаимосвязи уровня развития рефлексивности с частотой игры в компьютерные игры.

Ключевые слова: риск компьютерной зависимости, увлеченность компьютером, рефлексия, социальная регуляция поведения.

Постановка наукової проблеми та її значення. Внаслідок стрімкої інформатизації суспільства комп'ютер, різноманітні мобільні гаджети та Інтернет давно стали невід'ємною складовою частиною життя сучасного підлітка і в навчальному процесі, і поза ним. З часів початку досліджень феномену комп'ютерної залежності віковий діапазон користувачів мережі стрімко помолодшав. Недостатня сформованість механізмів соціальної регуляції поведінки та велика кількість часу,

проведеного в мережі, значно збільшують ризик формування комп'ютерної залежності у підлітковому віці.

Комп'ютерні ігри донедавна асоціювались із найпопулярнішою розвагою в Інтернеті, а серед підлітків найбільше захоплення ними відзначалося серед хлопців. Підтвердженням цьому стало перше дослідження з цієї тематики, проведене нами у 2005 році серед учнів 7–9 класів декількох загальноосвітніх шкіл Хмельницької області. З-поміж загальної кількості опитаних серед захоплених комп'ютером підлітків дівчат майже не було. Ситуація почала змінюватися близько 2007 року з поширенням в Україні соціальних мереж. Їх стрімкий розвиток значно розширив коло користувачів Інтернетом, створивши систему, яка згуртовує людей глобально, а не локально у «клубах за інтересами», роль яких до цього відігравали різноманітні комп'ютерні ігри, тематичні сайти, любительські комп'ютерні мережі. Активними користувачами соціальних мереж стали як жінки, так і чоловіки будь-якого віку, але найбільшу популярність мережі здобули серед молоді та підлітків. Особливість соціальних мереж та характер діяльності в них спонукають назвати їх ще одним інститутом соціалізації (крім раніше науково визнаних) із власними правилами набуття соціальних норм та цінностей.

Захоплення Інтернетом, перебування від 4-х до 12-ти годин на добу за грою у комп'ютерні ігри, відвідування соціальних мереж або здійснення інших інтернет-активностей значно впливають на соціально-психологічне становлення ще несформованої особистості підлітка. Нездатність ефективно протистояти надмірному захопленню Інтернетом призводить до все більшого заглиблення підлітка у віртуальний світ з втратою рефлексивного зв'язку із власною особистістю, як наслідок – зростає нестача живого спілкування, будуються «сурогатні» форми міжособистісних та міжгрупових стосунків і врешті викривляється процес соціалізації особистості. Аналізуючи зв'язок між рефлексією та захопленістю комп'ютером у якості модеруючої змінної, розглядався рівень самотності підлітка, адже без повноцінного спілкування в підлітковому віці, яке замінюється комп'ютером та Інтернетом, розвиток рефлексії буде гальмуватися.

Основною метою статті стало доведення достовірності висунутої гіпотези, що надмірна захопленість комп'ютером гальмує розвиток рефлексії у підлітків як провідного механізму регуляції соціальної поведінки.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. У контексті запропонованого дослідження термін «рефлексія» розглядається як механізм, який починає формуватись у молодшому шкільному віці, а в підлітковому стає основним чинником регуляції поведінки та саморозвитку. Е. В. Ільєнков визначає рефлексію як таке усвідомлення людиною своїх дій, таке розмірковування над ними, в ході здійснення якого людина абсолютно й повністю відповідає за те, що і як вона робить, тобто усвідомлює ті схеми та правила, згідно з якими вона діє [3]. Підлітковий період характеризується таким специфічним новоутворенням, як здатність до рефлексії думки батьків та оточення і подальшої відбудови від неї, вироблення власної позиції щодо до батьківської оцінки та оцінки інших [5].

Рефлексія виступає тим механізмом соціальної регуляції поведінки, який дає змогу підлітку освоїти соціально-психологічні закони розвитку власної особистості та її взаємодії із суспільством. Розвиток рефлексії сприяє покращенню функціонування не лише когнітивної, а й афективної сфери підлітка. Рефлексуючи, людина не просто аналізує свої вчинки, дії, риси характеру, бажання, мрії, прагнення, мотиви, але ще й емоційно їх переживає [1]. На думку В. К. Буряк, саме сформованість умінь та навичок рефлексивно-оцінної діяльності є основою формування критичного стилю мислення [2]. Мислячи критично, підліток здатний протистояти безупинному натиску величезних інформаційних потоків та розмежовувати реальні цінності від віртуальних симулякрів.

Для перевірки достовірності висунутого припущення в ЗОШ № 189 м. Києва проведено емпіричне дослідження, яке складалось із двох етапів. Метою першого була оцінка рівня захопленості комп'ютером серед школярів, діагностика випадків комп'ютерної залежності. Для того, щоб з'ясувати наявність взаємозв'язку між високим ступенем захопленості комп'ютером та рівнем розвитку рефлексії учнів, які пройшли перший етап опитування, запропоновано методику діагностування рівня розвитку рефлексії за А. В. Карповим [4].

Цільовою аудиторією виступили підлітки віком 12–14 років – учні 7-го та 9-х класів. Загалом дослідження побудоване за лонгітюдним принципом, першу частину було розпочато 2009 року в ЗОШ № 189, другу – в 2014 році в ЗОШ № 214. В запропонованій публікації представлено результати першої частини дослідження, проведеного 2009 року. Основним методом дослідження виступило анкетування. Загальна

кількість опитаних становила 48 учнів.¹ Гайд інтерв'ю був сконструйований автором дослідження з включенням адаптованої версії опитувальника з вимірювання рівня медіа-культури школярів, розробленого лабораторією психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології НАПН України.

Використано кількісні та якісні критерії вимірювання рівня захопленості комп'ютером та Інтернетом. Кількісні критерії представлені у вигляді запитань стосовно часу, проведеного за комп'ютером, частоти користування комп'ютером та Інтернетом, частоти гри у комп'ютерні ігри, частоти відвідування соціальних мереж, наявності профілей у різних соціальних мережах, нічного перебування за комп'ютером. Для відображення максимально повного переліку найпопулярніших серед молоді комп'ютерних ігор, учням було запропоновано самостійно перелічити ігри, в які вони грають. Частина запитань присвячена невіртуальній позакласній активності учня: відвідування спортивних секцій та гуртків, виконання домашніх завдань. Респондентам запропоновано визначити тривалість перебування за комп'ютером в Інтернеті в рамках щоденної активності.

Якісні критерії діагностики рівня захопленості підлітка комп'ютером та Інтернетом представлені у вигляді низки критично-оцінних суджень. Цей блок запитань забезпечив відображення особливостей когнітивної та афективної сфери особистості підлітка, пов'язаних із перебуванням за комп'ютером. Через висловлення особистого ставлення до запропонованого переліку суджень респонденту було надано змогу оцінити власні дії, думки, почуття, емоції тощо стосовно ролі Інтернету та комп'ютера у власному житті та суспільстві загалом. Ці запитання представляли модифікацію шкали вимірювання самотності UCLA для оцінки підлітком власної соціально-групової приналежності.

Крім того, використано запитання, спрямовані на виявлення рівня захопленості комп'ютером за методом скринінгової діагностики. Зростаюча кількість ствердних відповідей прямо пропорційна наявності комп'ютерної захопленості. Запропоновані судження стосуються маніпулятивного впливу мережі на свідомість користувача, ототожнення себе з віртуальними героями (втрата власної ідентичності), почуттів та емоцій, які виникають під час перебування за комп'ютером: емоційного піднесення, роздратування, коли гру переривають тощо.

¹ На момент проведення дослідження загальна кількість учнів одного класу становила в середньому 15 осіб

Обробка даних відбувалася з використанням програми OSA.

Основним критерієм, від якого автор відштовхувався при розподілі респондентів на групи, було обрано відповідь на запитання: «Як часто ви граєте у комп'ютерні ігри?». Вибір саме цього критерію як відправного аргументований тим, що захоплення комп'ютерними іграми належить до найбільш суттєвих показників визначення наявності у підлітка ризику комп'ютерної залежності. Цей вид діяльності – суто кібернетичний продукт, основною метою якого не є спілкування та пізнання, а швидше психоемоційне задоволення відчуттями гри.

Присутність у грі міфічних віртуальних персонажів та штучного віртуального світу є чинником, який приваблює підлітка, створюючи альтернативу реальному оточенню. Відповідно до відповіді на вказане запитання учнів було розбито на п'ять груп: 1) підлітки, які взагалі не грають у комп'ютерні ігри; 2) грають дуже рідко; 3) рідко; 4) часто; 5) дуже часто. Власна оцінка частоти гри на комп'ютері є метакогнітивним судженням, яке не повністю може відповідати реальній частоті та тривалості гри. Проте саме метакогнітивні рефлексивні судження важливі для оцінки ступеня захопленості комп'ютерними іграми.

За результатами інтерв'ювання 48 учнів вони були розподілені на 5 груп, якісна характеристика цих груп дає відповідь, наскільки власна оцінка частоти відповідає критеріям за тривалістю часу перебування та іншими показниками формування комп'ютерної залежності.

Перша група. Це троє підлітків, які мають вдома комп'ютер та Інтернет, проводять у кіберпросторі від 1-ї до 3-х годин на добу. Їх характеризує достатньо висока активність у Інтернеті та присутність у соціальних мережах, зокрема у «Vkontakte.ru», проте це не ігрова активність. Усі респонденти цієї групи – жіночої статі.

Друга група – підлітки, які дали відповідь «дуже рідко» – семеро респондентів. Лише один із опитаних не має вдома комп'ютера й Інтернету та один, який має комп'ютер, але не має доступу до мережі. Троє учнів жіночої статі, відповідно, четверо чоловічої. Дівчата цієї групи характеризуються тим, що проводять за комп'ютером від однієї до трьох годин, двоє мають сторінки в соціальних мережах, не відзначаються високою активністю в Інтернеті. Серед респондентів чоловічої статі усі мають вдома комп'ютер, але один не має Інтернету. Двоє з опитаних стосовно кількості часу, проведеного за комп'ютером, зазначили, що він складає 3–4 та більше годин. У всіх респондентів

у переліку комп'ютерних активностей домінують саме комп'ютерні ігри. Також троє з опитаних у запитанні про те, в які саме ігри грають, надають достатньо широкий перелік ігор. Майже всі представлені в соціальних мережах, але двоє достатньо рідко відвідують свої сторінки. На запитання щодо відчуття себе частиною групи друзів відповіді розподілилася порівну: лише половина опитаних відчувала себе в колі друзів. Усі крім одного підлітка цієї групи вказала, що мають людей, до яких відчувають близькість. Третина опитаних підлітків зазначила, що відчуває самотність. Що стосується тверджень, які спрямовані на діагностику рівня захопленості комп'ютером, школярі погодилися з тим, що вони не помічають, як збігає час перебування в Інтернеті. У підлітків виникали думки, що необхідно скоротити час, проведений за комп'ютером, вони фіксують – «перше, що я роблю після школи, – сідаю за комп'ютер». Часто вони відзначають, що їх дра-тують обставини, які перешкоджають продовженню гри на комп'ютері. Також серед цієї групи був один учень, який відчуває емоційне збудження перед тим, як сісти за комп'ютер/вийти в Інтернет.

Третя група складалася з десяти осіб, які рідко грають у комп'ютерні ігри. Шестеро з них – жіночої статі, четверо – чоловічої. Двоє з дівчат не мають вдома комп'ютера й доступу в Інтернет. Основна їх кількість зазначає, що проводить за комп'ютером від менше однієї до трьох годин на добу (лише одна дівчинка – більше чотирьох годин). Двоє з групи характеризуються достатньо високою активністю в Інтернеті, наявністю профілей більш, ніж в одній соціальній мережі. Стосовно хлопців, які відповіли, що рідко грають у комп'ютерні ігри, – практично всі відзначаються надзвичайно високою мережевою активністю, а також представленістю в соціальних мережах. Основна частина хлопців зазначає, що проводить від однієї до трьох годин за комп'ютером на добу (лише один – більше чотирьох годин). Майже всі респонденти мають достатньо розгорнутий список комп'ютерних ігор. Двоє зазначають, що не раз засиджувалися за комп'ютером за північ.

Більшість учнів цієї групи, як і школярі попередньої, погодилися з твердженнями, що вони не помічають, як спливає час, коли перебувають в Інтернеті, та з тим, що потрібно зменшити сидіння за комп'ютером. Двоє із респондентів зазначило, що в Інтернеті можна знайти цікавіших співрозмовників, ніж у реальному житті. Троє погодилися із тим, що найкращий спосіб забути свої проблеми – це вийти

в Інтернет. Більшість опитаних відчувають себе частиною групи друзів та мають людей, до яких відчувають близькість, тому не відчувають самотності. Один із учнів цієї групи зазначив, що оточення та батьки не розуміють його, а він ототожнює себе із віртуальними героями.

Четверта група – підлітки, які грають у комп'ютерні ігри часто – складається з 20 осіб, вона найбільш чисельна (42 % опитаних). Серед них 14 осіб чоловічої статі та 6 жіночої. Майже всі учениці (крім однієї) відповіли, що проводять від однієї до трьох годин за комп'ютером на добу. Майже всі мають сторінку у соціальних мережах, а саме «Vkontakte.ru», і відвідують її щодня, а то й декілька разів на добу. В усіх, крім однієї, є комп'ютер та Інтернет. Також у відповідях про ігри, в які грають, представлений достатньо розгорнутий перелік ігор. Стосовно учнів чоловічої статі – всі мають удома комп'ютер та більша частина – Інтернет. Практично всі відзначаються достатньо високою активністю в Інтернеті. У цю групу потрапили також хлопці, які захоплюються винятково комп'ютерними іграми й особливо не цікавляться іншими інтернет-активностями, не мають профілей у соціальних мережах. Загалом групу характеризує розгорнутий перелік комп'ютерних ігор. Більшість цих підлітків грають понад 4 години на добу.

Школярі цієї групи здебільшого відчувають близькість до людей з найближчого оточення, вважають себе частиною групи друзів і не відчувають самотності. Водночас більшість з них не помічає, як спливає час у період перебування за комп'ютером та в Інтернеті, і дратується від обставин, які перешкоджають продовженню гри. Дві третини хлопчиків та дівчаток вважають, що найкращий спосіб забути про проблеми – це вийти в Інтернет, в мережі цікавіші співрозмовники, ніж у реальному житті. Троє учнів цієї групи визнало, що мають проблеми із навчанням через комп'ютерні ігри, двоє з них зазначили, що часто ототожнюють себе з віртуальними героями, один з них вказав, що не вважає себе частиною групи друзів і відчуває самотність. Для них нічого не існує, коли вони перебувають в Інтернеті чи за комп'ютером. З'являється відчуття, що комп'ютер відіграє більшу роль, ніж друзі та родина, адже «комп'ютер ніколи не образить та не перестане розмовляти».

До *п'ятої групи* зараховано шість респондентів, які відповіли, що дуже часто грають у комп'ютерні ігри. Усі учні чоловічої статі. Усі, крім одного, мають удома комп'ютер та Інтернет. Троє респондентів зазначили, що проводять понад чотири години за комп'ютером

на добу, інші вказують цифру до чотирьох годин. Усі учні мають сторінки в соціальних мережах і відвідують їх щодня або декілька разів на добу. П'ятеро відповіли, що не раз засиджувались за комп'ютером за північ. Групу характеризує висока активність в Інтернеті та розгорнутий перелік комп'ютерних ігор. Один хлопчик відмітив, що в нього інколи з'являється відчуття, що комп'ютер заміняє батьків. Двом хлопчикам було важко відповісти, чи мають вони людей, до яких відчувають близькість. Усі відчувають себе частиною групи друзів, але двоє водночас відчувають самотність. Дві третини учнів визнають, що їх дратують обставини, які перешкоджають грі, а решті важко сказати так це, чи ні. Двоє з учнів ототожнюють себе з віртуальними героями. П'ятеро учнів погодилося з тим, що вони відчувають емоційне піднесення перед тим, як сісти за комп'ютер/вийти в Інтернет, серед них двоє вказали, що для них нічого не існує під час гри у комп'ютерні ігри.

Узагальнюючи результати першого етапу, варто насамперед відмітити випадки невідповідності метакогнітивного судження про частоту перебування за комп'ютером із показниками тривалості перебування перед екраном та змістовими індикаторами. Більша половина учнів (26 осіб) зазначила, що грає у комп'ютерні ігри «часто» та «дуже часто». Але серед підлітків, які вказали, що грають у комп'ютер дуже часто, на запитання про тривалість перебування за комп'ютером відчутна кількість відповідає «менше однієї години в день». Серед учнів, які грають у комп'ютерні ігри рідко за їх власною оцінкою, були такі, що надавали достатньо розгорнутий перелік знайомих ігор, у які вони грали. Загалом можна припустити, що така невідповідність пов'язана із прагненням давати соціально бажані відповіді. Проте тенденція зростання власної оцінки частоти гри в комп'ютерні ігри відповідає зростанню часу перебування за комп'ютером та іншим індикаторам захоплення кіберпрактиками.

У більшості підлітків гра в комп'ютерні ігри поєднується з іншою інтернет-активністю, зокрема в соціальних мережах. Проте серед хлопчиків зустрічається варіант суто ігрового захоплення, коли комунікація в мережах майже не практикується.

Загалом якісний аналіз кіберпрактик різних груп, виділених за метакогнітивним судженням, дає досить суттєві гендерні відмінності: дівчата більше захоплені мережами, а хлопчики – комп'ютерними іграми. Варто також звернути увагу на тенденцію до зниження

кількості осіб жіночої статі відповідно до зростання критерію частоти перебування за комп'ютером. Результати дослідження продемонстрували, що основна частина захоплених підлітків, яких можна зарахувати до групи ризику, – чоловічої статі.

Найбільш яскраво демонструє захопленість комп'ютером для підлітків критерій «засиджуюся за грою за північ». Майже всі підлітки з останньої групи дали ствердну відповідь на запитання, чи засиджувалися вони за комп'ютером за північ.

Додатково виявлено суперечливу тенденцію ставлення підлітків до комп'ютерних ігор, яка полягає в упевненості розуміння власної мети гри і відкиданні при цьому думки про маніпулятивний характер віртуального середовища (спрямований на утримування гравця в штучній реальності).

80 % опитаних підлітків (крім тих, які взагалі не грають у комп'ютерні ігри) вказали, що розуміють з якою метою грають у комп'ютерні ігри, але 70 % учнів не погодилися з тим, що віртуальний світ створений для маніпулювання свідомістю людей.

Виявлено прямий зв'язок зростання частоти ігрових кіберпрактик із відчуттям самотності або втратою орієнтирів оцінювання цього важливого боку власного життя, коли учням важко визначити, чи є в них близькі люди, а також з'являються труднощі з оцінкою інших аспектів соціального життя.

Загалом, варто наголосити, що крайні оцінки частоти гри в комп'ютерні ігри (дуже рідко і дуже часто) підтверджуються іншими критеріями як відповідно низький і високий рівень захопленості кіберпрактиками за критеріями фізичної тривалості гри та змістовими показниками, тоді як проміжні не мають такої чіткої відповідності.

Друга частина дослідження – діагностика рівня рефлексії учнів. Для виявлення зв'язку захопленості Інтернетом та комп'ютерними іграми із розвитком рефлексії у підлітковому віці було проведено оцінку ступеня розвитку рефлексії за методикою А. В. Карпова. Сума балів, яку набрав учень за результатами опитування, визначає рівень розвитку рефлексії підлітка за шкалою від 0 (від 80 до 100 балів) до 10 (172 балів та вище).

Загальна кількість учнів, яка взяла участь у другій частині дослідження, склала 35 осіб – лише учні 9-х класів (17 учнів одного класу та 18 учнів іншого). Найвищий показник серед опитаних склав 5 (130 балів), найнижчий 0 (80 балів). Загалом частота гри в комп'ютерні ігри має зворотний зв'язок із рівнем розвитку рефлексії. Використання якісної методології дослідження дає змогу акцентувати індиві-

дуальний підхід, докладно проаналізувати крайні прояви рефлексивного розвитку через зарахування до частотної групи кіберпрактик.

Ілюстрації порівняння індивідуальних результатів учнів, які мали найвищі та найнижчі показники рефлексії, з їхньою оцінкою частоти гри у комп'ютерні ігри представлені у таблиці 1.

Таблиця 1

Крайні показники розвитку рефлексії та частота гри у комп'ютерні ігри

Значення показника / рівень рефлексії (за Карповим)	Частота гри у комп'ютерні ігри (найнижчі)	Значення показника / рівень рефлексії (за Карповим)	Частота гри у комп'ютерні ігри (найвищі)
80/0	Дуже часто	132/5	Взагалі не граю
90/0	Дуже часто	130/5	Рідко
94/0	Дуже часто	126/4	Дуже рідко
98/0	Дуже часто	124/4	Дуже рідко

Порівняльна таблиця демонструє взаємозв'язок рівня розвитку рефлексивності та частоти гри у комп'ютерні ігри на крайніх полюсах діагностичних значень.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Наявність зворотного зв'язку між рівнем розвитку рефлексії та захопленістю підлітків ігровими кіберпрактиками зафіксована в нашому дослідженні на якісному рівні. Оскільки методика оцінки рівня рефлексії А. Карпова спирається на розуміння рефлексії як метакогніції (мислення про власне мислення), гіпотеза отримала підтвердження: найнижчі показники рефлексії виявлено в групі підлітків, які грають у комп'ютерні ігри дуже часто. Саме в цій групі школярі проводять найбільше часу за комп'ютером, не лише грають в ігри, а й мають мережеві інтернет-практики. В цій групі більше тих, хто відчуває себе самотніми і має труднощі з визначенням того, чи є в них близькі люди.

Перспективу подальшого дослідження складає експериментальна перевірка виявленого зв'язку між захопленістю комп'ютерними іграми і рефлексією: чи змінить кіберпрактики підлітків розвиток рефлексії в тренінгу-практикуму, включеному в медіаосвітній процес. Аналіз стану ігрових практик підлітків у п'ятирічному лонгітюді та проведення експериментального підтвердження гіпотези – завдання наступного етапу дослідження.

Література

1. Бігун Н. В. Суб'єктивні образи депресії у підлітків як предмет психологічної рефлексії / Н. Бігун // Психологія і суспільство. – 2007. – № 3. – С. 108–115.
Bigun N. V. Subyektivni obrazu depresiyi u pidlitkiv yak predmet psyhologichnoyi refleksiyyi [Teens' subjective images of depression as an object of psychological reflection] / N. Bigun // Psychologiya i suspilstvo. – 2007. – No 3. – P. 108–115.
2. Буряк В. К. Формування у студентів критичного стилю мислення / В. Буряк // Вища школа. – 2007. – № 3. – С. 21–30. Buryak V. K. Formuvanya u studentiv krytuchnogo stulyu muslennya [Forming Student's Critical Style of Thinking] / V. Buryak // Vyshcha shkola. – 2007. – № 3. – С. 21–30.
3. Ильенков Э. В. Диалектическая логика: очерки истории и теории / Э. В. Ильенков. – М. : Политиздат, 1984. – 320 с.
Ilyenkov E. V. Dialekticheskaya logika: oherky istorii i teorii [Dialectical Logic: Essays of the History and Theory] / E. V. Ilyenkov. – 2-ye izd. dop. – Moscov : Politizdat, 1984. – 320 p.
4. Карпов А. В. Рефлексивность как психическое свойство и методика ее диагностики // Психологический журнал. – 2003. – № 5. – С. 45–57.
Karpov A. V. Refleksivnost' kak psyhicheskoe svoystvo i metodyka yeyo diagnostyky [Reflection as Psychological Property and the Methods of Its Diagnostics] // Psyhologicheskiiy jurnal. – 2003. – No 5. – P. 45–57.
5. Психология подростка. Полное руководство / под общ. ред. А. А. Реана. – СПб. : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2008. – 504 с.
Psyhologiya podrostka. Polnoe rukovodstvo [Adolescent' psychology. A Complete Guide] / pod. obshc. red. A. A. Reana. – Spb. : PRAYM-YEVROZNAK, 2008. – 504 p.

УДК 159.92-055: [005.95:061]

М. Г. Ткалич

Received June 19, 2014;

Revised July 17, 2014;

Accepted July 25, 2014.

**ПСИХОЛОГО-ОРГАНІЗАЦІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ ТИПІВ
ГЕНДЕРНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ПЕРСОНАЛУ ОРГАНІЗАЦІЙ**

У статті представлено результати емпіричного дослідження типів гендерної взаємодії персоналу організацій та проаналізовано їх психолого-організаційні особливості, пов'язані з організаційними параметрами (тип організації, сфера діяльності підприємства) та гендерними характеристиками персоналу (стать, психологічна стать). Дослідження проведено за допомогою авторської методики (опитувальника) з визначення типів гендерної взаємодії персоналу