Мукачівський державний університет
Гуманітарний факультет
Кафедра психології

Дипломна робота

ОС «Бакалавр»

на тему: «Особливості «Я – концепції» залежних від комп'ютерних ігор»

Виконав: студент 4 курсу,
групи ПП-4, напряму підготовки
6.030103 «Практична психологія»
Бай К.Я.
Керівник: Корнієнко І.О.
Рецензент: Яковицька Л.С.

Мукачево – 2019 року

Зміст

ВСТУП....3

РОЗДІЛ І

ТЕРЕОТИЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ ОСОБЛИВОСТЕЙ «Я-КОНЦЕПЦІЇ» ЗАЛЕЖНИХ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР....7

1.1 Категорія «Я» в сучасній психології....7

1.2 Характеристика Я-концепції особистості....9

1.3 Нові інформаційні технології як культурологічний чинник впливу на становлення особистості....22

РОЗДІЛ ІІ

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ «Я-КОНЦЕПЦІЇ» ЗАЛЕЖНИХ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР....31

2.1 Організація і методики дослідження....31

2.2 Аналіз та інтерпретація отриманих результатів....36

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ....53

ДОДАТКИ....59

ВСТУП

Актуальність дослідження. Науково – технічна революція, яка останні десятиріччя характеризується стрімким поширенням комп’ютерних технологій, не може не впливати на всі сфери життя людини, що змушує підпорядковуватися його новим вимогам які виникають у сучасному суспільстві. У сучасному інформаційному середовищі в особистості формуються нові компоненти психічної регуляції діяльності, що подібні до тих які виникають у процесі оволодіння письмовою мовою як знаковою системою. В таких умовах людина страждає від дії різних психогенних чинників, що призводить до пошуку альтернативних сфер самореалізації, однією з яких є віртуальна реальність, що створюється в інтернеті. Зважаючи на це, актуальною загальнопсихологічною проблемою є вивчення зміни особистості в процесі пристосування до роботи чи спілкування у новому знаковому середовищі при комп'ютеризації її життя. Адже під таким впливом можуть змінюватися різні сфери особистості, зокрема Я-концепція (Ю.Д. Бабаєва, О.Є. Войскунський, Ю.М. Лотоцька, Ю.І. Машбиць, В.О. Моляко, М.М. Назар, М.Л. Смульсон, О.К. Тихомиров, Ж.І. Трафімчик, С.В. Федоренко, О.Ю. Чекстере, Ю.М. Швалб та інші).

У сучасній науці активно здійснюється аналіз впливу комп’ютерних технологій на Я - концепцію особистості (О.П. Бєлінська, В.М. Бондаровська, Т.Б. Волобуєва, О.В. Дорохов, О.Т. Марків). Науковці описують те, що найбільш суттєвою властивістю Я-концепції особистості визнано те, що вона є чинною, динамічною структурою та активним утворенням, що може впливати на поведінку людини та бути джерелом її змін. Активна Я-концепція певним чином організує та інтерпретує попередній досвід особистості, виконуючи адаптивну та інтерпретативну функції, оскільки є своєрідним механізмом пристосування до змін, що виникають у соціальному середовищі, та залучається до пояснення цих змін (Г.О. Балл, Р. Бернс, О.Ф. Бондаренко, О.І. Бондарчук, М.Й. Боришевський, Е.В. Галажинський, У. Джемс, А.В.

Іващенко, О.М. Колишко, І.С. Кон, С.Д. Максименко, С.Р. Пантилєєв, М. Розенберг, Л.З. Сердюк, В.В. Столін, Т.М. Титаренко, Н.В. Чепелєва тощо). Так можна стверджувати, що спостерігається інтенсивна комп'ютеризація сучасного суспільства, що призводить до віртуалізації свідомості особистості (В.В. Брязкун, О.З. Кудашкіна, Є.В. Магда, Л.Є. Слома); порушення процесу соціалізації (Л.П. Журавльова); прояви девіантної поведінки (Л.І. Гаврищак, С.О. Мащак); появи нової форми спілкування – кіберкомунікації (К.Г. Батаєва, А.А. Засєкін); психічних та поведінкових розладів (Т.Ю. Больбот, О.І. Янкович); зниження соціального інтелекту (О.О. Сасько); підвищення рівня агресивності (О.С. Пюра) та тривожності (О.Л. Гірченко); зміни Его – станів (С.В. Олендаренко).

Комп'ютерні ігри є одним із найпоширеніших видів масової комп'ютеризації, що охоплює всі верстви населення. Проте молодь, підлітки і діти, які перебувають на віковому етапі формування Я – концепції особистості, найбільш піддаються впливам цих ігор. Проблема психологічних наслідків комп'ютеризації висвітлюються як у суто психологічних дослідженнях, так і у дослідженнях суміжних наукових дисциплін (соціології, інформатики). Виникла потреба розширення бази досліджень, виходу за межі вивчення людей, залежних від комп'ютерних технологій, та висвітлення більш глобальних особистісних змін. Набуває актуальності завдання вивчення змін в Я-концепції особистості під час входження людини до світу комп'ютерних технологій, як нового соціокультурного чинника, зокрема до світу комп'ютерних ігор.

Складність та диференційованість Я-концепції особистості залежить від багатьох компонентів структури її життя. Безумовно, нові інформаційні технології суттєво впливають на соціальне оточення особистості, структуру її діяльності та саму особистість, що й зумовило вибір теми нашої дипломної роботи «Особливості «Я-концепції» залежних від комп'ютерних ігор».

Мета дослідження полягає у визначенні психологічних особливостей змін у Я-концепції особистості залежних від комп'ютерних ігор.

Завдання дослідження:

1. Узагальнити основні теоретико-методологічні підходи до розуміння Я-концепції залежних від комп'ютерних ігор як динамічної системи, відкритої для зовнішніх впливів.

2. Обґрунтувати теоретико-методологічні основи емпіричного дослідження самоставлення та Я-образів комп'ютерних гравців як цілісного опису Я-концепції та її складових.

3. Визначити зв'язок між залежними від комп'ютерних ігор та особливостями їх Я-концепції.

Об'єктом дослідження є Я-концепція комп'ютерних гравців.

Предметом дослідження є показники Я-концепції залежних від комп'ютерних ігор.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети та розв'язання завдань дипломної роботи використовувалися такі методи дослідження:

- теоретичні: аналіз та узагальнення наукової літератури; систематизація, класифікація;

- емпіричні: тестування, зокрема використовувалися такі психодіагностичні методики: авторський опитувальник, спрямований на вивчення рівня захопленості комп'ютерними іграми, виявлення улюблених жанрів ігор, а також тест-опитувальник самоставлення особистості (С.Р. Пантилєєв, В.В. Столін); метод самоопису з використанням прикметників; метод особистісного семантичного диференціалу з використанням репертуарних позицій для всебічного опису Я-концепції (Я- реальне, Я-ідеальне, Я - у майбутньому, тощо); тест-опитувальник на визначення рівня «Інтернет залежності» Кимберли Янг;

- методи обробки та інтерпретації емпіричних даних: кількісний та якісний аналіз (описова статистика, факторний аналіз результатів з подальшою категоризацією на основі отриманих факторів).

База дослідження психологічна служба Мукачівського державного університету. У дослідженні брали учать студенти Мукачівського державного

університету, а саме студенти 1-го та 2-го курсу спеціальності «Психологія», усього 50 осіб.

Публікації, виступи на конференціях за час навчання.

Бай К.Я. Особливості «Я - концепції» залежних від комп'ютеру/ І.О. Корнієнко, К.Я. Бай// Сучасні тенденції розвитку науки і освіти в умовах Всеукраїнської науково-практичної конференції, 16-17 травня 2019 р., Мукачево/Ред.кол.: Щербан Т.Д. (гол.ред.) та ін. – Мукачево: Вид-во МДУ, 2019 – с. 158-159.

Бай К.Я. Особливості «Я - концепції» залежних від комп'ютеру/ І.О. Корнієнко, К.Я. Бай// Наука майбутнього: збірник наукових праць студентів, аспірантів та молодих вчених / гол. ред. колегії В.В. Гоблик; заст. гол. ред. І.І. Алмашій. – Мукачево: РВВ МДУ, 2019. – Вип. 1(3). – с. 12-16.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі здійснено теоретичне узагальнення проблеми Інтернет – залежності, що виявляється у визначенні її методологічних, теоретико - концептуальних, динамічних та структурно - функціональних засад як базису відображення її закономірних ознак, механізмів і чинників.

Науково – технічна революція, яка останні десятиріччя характеризується стрімким поширенням комп’ютерних технологій, не може не впливати на всі сфери життя людини, що змушує підпорядковуватися його новим вимогам які виникають у сучасному суспільстві. У сучасному інформаційному середовищі в особистості формуються нові компоненти психічної регуляції діяльності, що подібні до тих які виникають у процесі оволодіння письмовою мовою як знаковою системою. В таких умовах людина страждає від дії різних психогенних чинників, що призводить до пошуку альтернативних сфер самореалізації, однією з яких є віртуальна реальність, що створюється в інтернеті. Зважаючи на це, актуальною загальнопсихологічною проблемою є вивчення зміни особистості в процесі пристосування до роботи чи спілкування у новому знаковому середовищі при комп'ютеризації її життя. Адже під таким впливом можуть змінюватися різні сфери особистості, зокрема Я-концепція (Ю.Д. Бабаєва, О.Є. Войскунський, Ю.М. Лотоцька, Ю.І. Машбиць, В.О. Моляко, М.М. Назар, М.Л. Смульсон, О.К. Тихомиров, Ж.І. Трафімчик, С.В. Федоренко, О.Ю. Чекстере, Ю.М. Швалб та інші).

У сучасній науці активно здійснюється аналіз впливу комп’ютерних технологій на Я - концепцію особистості (О.П. Бєлінська, В.М. Бондаровська, Т.Б. Волобуєва, О.В. Дорохов, О.Т. Марків). Науковці описують те, що найбільш суттєвою властивістю Я-концепції особистості визнано те, що вона є чинною, динамічною структурою та активним утворенням, що може впливати на поведінку людини та бути джерелом її змін. Активна Я-концепція певним чином організує та інтерпретує попередній досвід особистості, виконуючи адаптивну та інтерпретативну функції, оскільки є своєрідним

механізмом пристосування до змін, що виникають у соціальному середовищі, та залучається до пояснення цих змін (Г.О. Балл, Р. Бернс, О.Ф. Бондаренко, О.І. Бондарчук, М.Й. Боришевський, Е.В. Галажинський, У. Джемс, А.В. Іващенко, О.М. Колишко, І.С. Кон, С.Д. Максименко, С.Р. Пантилєєв, М. Розенберг, Л.З. Сердюк, В.В. Столін, Т.М. Титаренко, Н.В. Чепелєва тощо). Так можна стверджувати, що спостерігається інтенсивна комп'ютеризація сучасного суспільства, що призводить до віртуалізації свідомості особистості (В.В. Брязкун, О.З. Кудашкіна, Є.В. Магда, Л.Є. Слома); порушення процесу соціалізації (Л.П. Журавльова); прояви девіантної поведінки (Л.І. Гаврищак, С.О. Мащак); появи нової форми спілкування – кіберкомунікації (К.Г. Батаєва, А.А. Засєкін); психічних та поведінкових розладів (Т.Ю. Больбот, О.І. Янкович); зниження соціального інтелекту (О.О. Сасько); підвищення рівня агресивності (О.С. Пюра) та тривожності (О.Л. Гірченко); зміни Его – станів (С.В. Олендаренко).

Також у роботі наведене теоретичне обґрунтування та результати емпіричного дослідження психологічних особливостей «Я-концепції» гравців комп'ютерних ігор. На основі проведеного теоретичного аналізу й узагальненні результатів емпіричного дослідження можна сформулювати такі висновки:

1. Установлено, що Я-концепція є відкритою, відносно стійкою, проте динамічною складною системою. Я-концепція виникає, розвивається, змінюється в людини у процесі соціальної взаємодії, є результатом її культурного розвитку в соціокультурному оточенні. Це психічне утворення може зазнавати коливань і змін під впливом як внутрішніх, так і зовнішніх чинників. Проаналізовані праці дають підставу розглядати Я-концепцію як цілісне системне утворення, що складається з уявлень особистості про власні характеристики і здібності, про власні цінності та ідеї, про можливість і особливості взаємодії з іншими людьми і оточенням, і ці уявлення можуть мати позитивну або негативну спрямованість.

2. Обґрунтовано два положення, які стали теоретико-методологічними основами емпіричного дослідження. По-перше, показано, що базисом становлення та розвитку Я-концепції є інтеграція самооцінок особистості, інакше кажучи, самоставлення, яке є загальним знаменником, що описує ступінь прийняття або неприйняття людиною самої себе. Тому саме самоставлення уможливлює розуміння Я-концепції особистості холістично. По-друге, Я - образи як елементи цілісної Я-концепції розкривають суб'єктивне знання особистості про себе в різних життєвих ситуаціях. Яобрази дають змогу розкрити Я - концепцію як уявлення особистості про себе на поточний момент Я - реальне, описують ймовірну динаміку особистісних змін на основі уявлень про себе ідеального Я - ідеальне, а також розкривають певні поведінкові аспекти Я-концепції під час практичної взаємодії, наприклад, із комп'ютерними іграми Я - у грі.

Визначене методичне забезпечення дослідження; розроблено діагностичні методики, спрямовані на вивчення рівня захопленості комп'ютерними іграми, виявлення улюблених жанрів ігор та дослідження Я - концепції через самоставлення, самоопис та низку репертуарних позицій, таких як Я - реальне, Я - ідеальне, Я - у грі, тощо.

3. Установлено, що зміни в культурному оточенні, зумовлені техногенним розвитком, а саме, поява комп'ютерних ігор, якими захоплюються широкі верстви населення, особливо молодь, є тим самим сучасним соціокультурним чинником, що впливає на Я-концепцію особистості. Доведено, що хоч час, проведений у грі, є важливим критерієм виявлення осіб, які зловживають комп'ютерними технологіями, проте саме улюблений жанр гри користувача має потужну діагностичну цінність для виявлення особливостей Я-концепції.

Показано, що вибір користувачем ігор неагресивних, але активних видів, або рольових ігор вказує на високий рівень його самоставлення. І навпаки, переважний вибір людиною логічних або стратегічних ігор може вказувати на

занижені показники її самоставлення, що потребує проведення корекційних дій для підвищення самооцінки такого гравця.

Виявлено, що студенти, які обирають агресивні ігри, характеризують себе, як недружніх, жорстоких людей як в житті, так і в грі, проте, вони не вважають це вадою; значно більше вони піклуються про розвиток самоконтролю. З іншого боку, вони усвідомлюють, що такі агресивні риси особистості не є соціально схвальними. Таким чином, у грі такі студенти намагаються зняти напругу від стресу, а не тренують, принаймні свідомо, свої агресивні прояви.

Гравці, які обирають активні неагресивні ігри, відчувають себе в реальному житті активними, енергійними, відкритими до оточення і всього нового. Вони відчувають дружність оточення, здатність контролювати себе і своє життя. З'ясовано, що саме ця група студентів є найбільш соціально адаптованою.

Студенти, які обирають логічні ігри, навпаки, описують себе як емоційно стабільних, мають дуже високий рівень самоконтролю, проте лише у грі; у реальному житті вони більш схильні описувати себе негативно і відрізняються зниженим рівнем самоставлення.

Негативний вплив комп'ютерних ігор найбільше стосується прихильників рольових комп'ютерних ігор. Вони не відчувають себе достатньо активними у житті й вимушені виплескувати свою енергію у іграх, не задоволені рівнем свого інтелектуального розвитку. Ці студенти досить низько оцінюють свій рівень самоконтролю, не відчувають у собі потягу до дружніх стосунків із оточенням. Надмірне захоплення рольовими іграми може призводити до порушень у формуванні позитивної Я-концепції. У цьому випадку гра стає втечею від проблем реального світу.

Установлено, що спостерігається статистично достовірна відмінність між студентами які є залежними від комп'ютерних ігор та студентами незазалежних від комп'ютерних ігор. Дану відмінність ми можемо спостерігати між двома шкалами «Опитувальника самоставлення В.В.

Століна, С.Р. Пантилеєва» (надавався мовою оригіналу), а саме між такими шкалами як Самоприйняття (3) та Саморозуміння(7). Це є свідченням того, що з інтернет залежними юнаками потрібно працювати у бік покращення їх самоприйняття, і саме у цих комппонентах фіксується ключова відмінність Я-концепції.

Однак роблячи загальний висновок, нами не було зафіксовано суттєвих відмінностей між двома досліджуваними групами. Це може пояснюватися тим, що групу залежних у нашому конкретному випадку склали юнаки без паталогічної залежності, а группа незалежних так чи інакше також грають у ігри. Інакше кажучи, відмінності між групами були замалі.

Тим не менш, ми вважаємо за необхідно продовжити дослідницько-пошукову роботу в напрямку пошуку ключових детермінантів комп'ютерної залежності сучасних юнаків.

МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26
тел./факс +380-3131-21109
Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua
E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua
Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: http://dspace.msu.edu.ua:8080
Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: http://msu.edu.ua/library/