

ти. Если это по каким-то причинам не происходит и самоутверждение осуществляется в неформальных подростковых группах, уличных, дворовых компаниях в форме асоциальных проявлений (выпивка, курение, нецензурщина, хулиганство, употребление психоактивных веществ), оно может стать опасным криминализирующим фактором.

5. Они приходят в различные преступные группировки, чтобы реализовать свои потребности, у них возникает иллюзорное представление о «красивой» жизни.

После проведенного исследования можно сделать вывод о том, что межличностные отношения являются одним из доминирующих факторов формирования мотивации криминального поведения несовершеннолетних.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Башкатов И.П. Психология группы несовершеннолетних правонарушителей (социально-психологические особенности) / И.П. Башкатов. М.: Прометей, 1993.
2. Васильев В.Л. Юридическая психология. Учебник для вузов. / В. Л. Васильев. 5-е изд., доп. и перераб. СПб.: Питер, 2005.
3. Долгова А.И. Социально-психологические аспекты преступности несовершеннолетних / А.И. Долгова. М.: Юридическая литература, 1989.
4. Духновский С.В. Психологическое сопровождение подростков в критических ситуациях: учебное пособие / С.В. Духновский. Курган: Издательство КГУ, 2003.
5. Зиядова, Д.З. Криминальная романтика школьников / Д.З. Зиядова // Следователь . 2002. № 11.
6. Кириченко А.В. Правовая акмеология: учебное пособие / сост. А.В. Кириченко / Под общ. ред. А.А. Деркача. М.: Изд-во РАГС, 2007.
7. Мэй Дж. Социально-психологическая адаптация ребенка / Дж. Мэй / Пер. с англ. Карелиной Ю.А. М.: Владос, 2000.
8. Обозов, Н.Н. Межличностные отношения. Л.: ЛГУ, 1990.
9. Овчарова Р.В. Социально-педагогическая запущенность детей и подростков. Монография. / Р.В. Овчарова. Курган.: КГУ, 2009.
10. Папир О. Феномен лидерства / О. Папир / Пер. с франц. Исаакян В. М.: Наука, 1990.
11. Подросток на перекрестке эпох / Под ред. Кривцовой С.В. СПб.: Сова, 2000.
12. Шиханцов Г.Г. Юридическая психология: учебник для вузов / Г.Г. Шиханцов / Ответственный редактор доктор юридических наук, проф. В.А. Томсинов. М.: Издательство «Зерцало», 2000.

Y. Malyushina

#### THE RESEARCH OF THE SPECIFIC CHARACTER OF JUVENILE DELINQUENTS' INTERPERSONAL RELATIONS

*Abstract.* In the article the peculiarities of the specific character of interpersonal relations among juvenile delinquents are observed, interpersonal relations are studied as one of the main factors of forming the motivation of juveniles' criminal behavior.

*Key words:* interpersonal relations, destruction, socialization, pragmatist mediation, genesis, mental organization, group dynamic, delinquents.

УДК 159.947

**Розина О.Б.**

### ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА СТРУКТУРУ ЛИЧНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ\*

**Аннотация.** В статье представлены результаты эмпирического исследования, в котором приняли участие 223 младших школьников. Показана роль влияния компьютерных игр на структуру индивидуально-личностных особенностей детей. Представленные результаты позволили

определить характерные личностные факторы у детей, имеющие связь со степенью зависимости от компьютерных игр.

**Ключевые слова:** игровая деятельность, младшие школьники, компьютерная зависимость, индивидуальные особенности, проблема поведения.

\* © Розина О.Б.

Игра имеет огромное значение для развития ребенка. Активно играя, ребенок постоянно усваивает новые знания и набирает опыт. Игра для ребенка не менее важна, чем работа для взрослого человека, но наиболее существенным для него является само действие - играть, экспериментировать, фантазировать, конструировать. В разном возрасте дети играют по-разному, а игры им нужны для усвоения новых впечатлений и приобретений, необходимых для жизни знаний [3].

Влияние компьютерных игр на личность ребенка и его социальную адаптацию в нашей стране до сих пор широко изучаются [4].

Благодаря знакомству с компьютером ребенок уже в раннем возрасте получает стимул к игре и, тем самым, к развитию. Компьютерные игры стимулируют, кроме всего прочего, память, мелкую моторику, язык и фантазию. Компьютер завладевает вниманием ребенка, а игра дает ребенку столь сильную мотивацию, что способность детей к концентрации возрастает, а это, в свою очередь, улучшает предпосылки для обучения. Умение ждать и быть терпеливым - навыки, которые ребенку при игре на компьютере так или иначе приходится осваивать. Однако игры могут оказывать различное влияние на психическое развитие личности ребенка.

Мы привыкли играть в ролевые игры с самого детства. Когда ребенок играет в ролевую игру, то он сознательно принимает на себя роль взрослого человека (мамы, папы, бабушки или дедушки), тем самым он удовлетворяет бессознательную потребность в познании мира, который его окружает. По мере взросления ребенок замещает ролевые игры на интеллектуальные, но всё же потребность принять на себя роль другого человека сохраняется. Эту потребность можно удовлетворить в компьютерной игре [2].

Голландский историк и социолог Й. Хейзинга [9] в своем большом монографическом исследовании под названием «Человек играющий» анализирует большое число проблем, связанных с игрой. Он стремится обнаружить игровое начало в самых разнообразных видах человеческой деятельности и проявлениях культуры: в праве, науке, философии, даже в войне. Игра свойственно эмоциональное и волевое напряжение. Напряжение вызывается неуверенностью, не-

устойчивостью, неким шансом или возможностью. Чтобы нечто «удалось», требуются усилия. Одной из особенностей игровой деятельности является наличие явления «заигрывания», когда ребенок или взрослый человек не могут вырваться из «плена» игры. Явление, свойственное, очевидно, только игровой деятельности. Но если игра продолжается достаточно долго, «вывести» ребенка из состояния игры бывает подчас весьма трудно: ребенок так «заигрался», что стал терять ощущение реальности. Его невозможно отвлечь от игры, уложить спать и т.д.; он нервничает, капризничает, он перевозбужден. Когда ребёнок играет ту или иную роль, он не просто как бы переносится в чужую личность; принимая на себя роль и входя в неё, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и личности ребенка в целом, его «самости». Существует ряд исследований, доказывающих, что длительное времяпрепровождение за компьютером сказывается и на физическом состоянии ребенка: он перестает уделять должное внимание спорту и физическим нагрузкам, отдыху, подрывает свое здоровье. Компьютерные игры оказывают самое неблагоприятное влияние на психику ребёнка, который становится напряженным, эмоционально неуравновешенным, испытывает чувство тревоги [5]. Так, В.В. Рубцов [7] указал на то, что в целом развлекательные игры вредны, поскольку приводят к бездумно-расточительной трате времени. В зарубежных исследованиях получены противоречивые данные о связи самооценки, социальных навыков, успешности детей и подростков и временем, которое они проводят за компьютерными играми.

С одной стороны, ученые утверждают, что игра является поддерживающей средой, где можно достигать результатов и утверждаться, но, с другой стороны, экспериментально доказано, что увлечение компьютером усугубляет проблемы в сфере социальных контактов, изолируя ребенка, давая возможность ухода от проблемы [10; 11]. Безусловно, жизнь в социально замкнутом пространстве меняет мироощущение, изменяет систему ценностей и направленность личности ребенка. [8, 57]. Многие родители строго ограничивают общение

ребенка с компьютером, руководствуясь широко распространенным тезисом о том, что компьютер вреден. Но сейчас никто не может точно и, самое главное, обоснованно сказать, в какой степени реален вред, наносимый психическому здоровью ребенка компьютером [1].

Наше исследование опирается на опыт, накопленный в отечественной и зарубежной психологии, о том, что игровая компьютерная зависимость оказывает влияние на формирование личностного развития ребенка. Таким образом, целью данного исследования является изучение влияния компьютерных игр на личностное развитие младших школьников.

**Материал и методы исследования.** Исследование проводилось на базе общеобразовательной школы № 6 города Реутов Московской области.

Выборку составили учащиеся начальных классов от 7 до 11 лет (223 чел). Исследуемые группы детей формировались с помощью анкетированного обследования. Таким образом, была сформирована группа младших школьников с признаками зависимости от компьютерной игры, для которых были положительными следующие критерии:

- ✓ Ребенок не делает уроки, сидит за игрой часами, не оторвать.
- ✓ Компьютерные игры предпочитает общению.
- ✓ Нет других увлечений, кроме компьютерных игр.
- ✓ **Общее время, проведенное за игрой, превышает время выполнения уроков, прогулки, другого увлечения.**

Для исследования наша выборка распределилась на три группы: I группа – младшие школьники, которые ежедневно проводят время за компьютерными играми от 2-3-х часов и более в день с явными проявлениями игровой зависимости по всем критериям (72 чел.); II группа детей – играющая 3-4 раза в неделю (в основном в выходные дни) не более 2 часов в день (84 чел.); III группа детей – не играющих в компьютерные игры, или играют не более 1 раза в неделю и не более 1 часа (67 чел.).

Для достижения реализации поставленной цели нами использовался многофакторный личностный опросник Р. Кеттеля (12PF) [6].

Статистическая обработка данных

проводилась с помощью математической программы базовой статистики SPSS 6.0. Для оценки достоверности различий использовался дисперсионный анализ, непараметрический критерий Вилкоксона. Для выявления взаимосвязей между показателями рассчитывался коэффициент ранговой корреляции Спирмена. Различия считались достоверными при уровне значимости  $p < 0,01$ ;  $p < 0,05$ .

**Результаты и их обсуждение.** Рассматривая процесс взаимосвязи степени компьютерной зависимости на личностные особенности детей, мы будем опираться на ключевые теории отечественных и зарубежных ученых об особенностях развития личности периода младшего школьного возраста.

На основании данных было проведено корреляционное исследование, результаты которого представлены в табл. 1.

Для того чтобы облегчить наглядно характеристику связей и различий показателей по факторам, анализ результатов был графически представлен в рис. 1, в котором средние значения баллов переведены в стены. В результате исследования определились существенные аспекты личностных черт, которые имеют определенную связь со степенью увлеченности детьми компьютерными играми. Анализ приведенных значений осуществлялся по каждому фактору отдельно.

**Фактор “А”** (замкнутость – общительность). Значения фактора показали, что для детей всех трех групп в большей степени характерна общительность. Несмотря на то, что не было зафиксировано достоверных межгрупповых различий, отмечались высокие оценки по фактору (в пределах 8-10 стен) у I группы в 29,1% случаев, у II группы – 27,3%, а у III группы – всего в 14,9% случаев. Высокие значения у детей по фактору “А” указывают на их подверженность аффективным переживаниям с характерными колебаниями настроения.

**Фактор “В”** (низкий – высокий интеллект). Интеллектуальный уровень исследуемых групп в норме (при средних значениях от 4 до 7 стен), но наблюдается большое статистическое отклонение. Тем не менее, результаты дают основание утверждать, что у всех детей есть способность к обучению. Межгрупповых различий по фактору не выявлено.

Таблица 1

**Корреляционный анализ стенных значений по методике Р. Кеттела  
у младших школьников.**

| Факторы | Дети I группы 7-11 лет<br>n=72 | Дети II группы 7-11 лет<br>n=84 | Дети III группы 7-11 лет<br>n=67 |
|---------|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| A       | 5,3 ±1,7                       | 5,5±0,8                         | 6,9±1,0                          |
| B       | 5,9±2,7                        | 6,2±1,9                         | 6,1±2,6                          |
| C       | 3,1±1,4 a* б*                  | 5,4±1,4                         | 6,0±1,4                          |
| D       | 7,6±0,7 a* б*                  | 6,2±0,9 б*                      | 5,1±0,2                          |
| E       | 5,0±1,0                        | 5,3±0,7                         | 4,9±1,4                          |
| F       | 5,3±2,7                        | 5,0±2,6                         | 5,5±3,1                          |
| G       | 3,6±1,4 б**                    | 5,3±1,2                         | 7,3±0,9                          |
| H       | 2,9±1,6 a** б*                 | 5,1±0,8                         | 6,2±1,3                          |
| I       | 5,0±1,0                        | 4,4±0,3                         | 4,9±1,3                          |
| O       | 7,3±1,4 б*                     | 5,4±1,1                         | 4,8±0,6                          |
| Q3      | 4,0±1,8 a* б*                  | 6,2±1,4                         | 5,9±1,6                          |
| Q4      | 6,5±1,9                        | 5,1±2,4                         | 4,7±1,3                          |

Примечание: межгрупповые различия достоверны при  $*p<0,05$ ,  $**p<0,01$ .

a\* - ( $p < 0,05$ ), a\*\* -  $p < 0,01$  - достоверность различий со II группой,

б\* - ( $p < 0,05$ ), б\*\* -  $p < 0,01$  - достоверность различий с III группой.

**Фактор “С” (сила “Я” - слабость “Я”).**

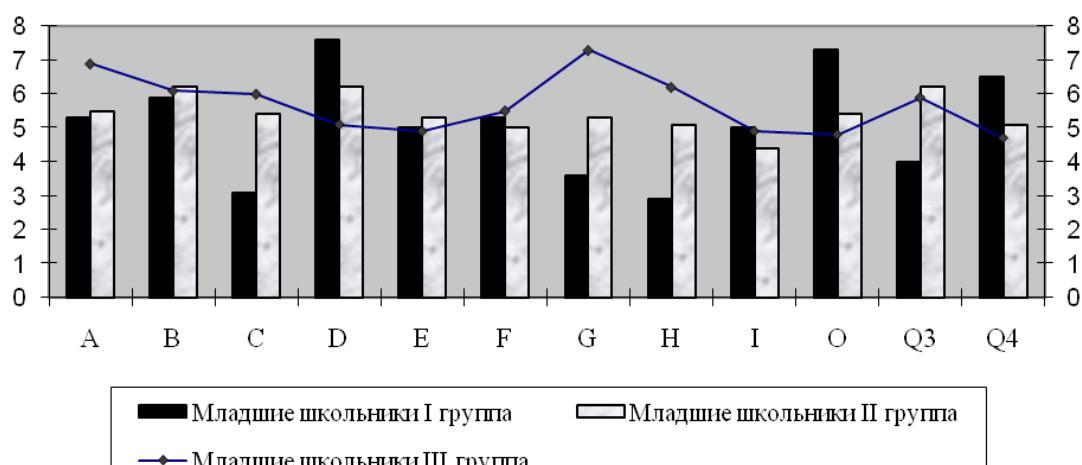
Анализ показал, что у детей I группы 7-11 лет в среднем фактор “С” регистрировался на уровне 3-4 баллов в стенах, что достоверно их отличало их от II и III групп детей. Низкие значения фактора указывают на эмоциональную неустойчивость детей, из состояния равновесия выходят быстро, вспыльчивы, остро реагируют на неудачи, оценивают себя как менее способных по сравнению со сверстниками, обнаруживают неустойчивость настроения, плохо контролируют свои эмоции.

Фактор “D”(повышенная импульсив-

ность – сдержанность). Высокие значения по данному фактору демонстрируют дети из I и II групп, с достоверным различием по отношению к детям III группы. Высокая оценка фактора отмечается чертами повышенной возбудимости или сверхреактивности на слабые провоцирующие стимулы, чрезвычайная активность у них порой сочетается с самонадеянностью.

Фактор “Е”(подчиненность – доминантность). По данному фактору каких-либо тенденций к определенному полюсу, а также достоверных различий среди трех групп детей не обнаружено.

**Рис.1 Средние статистические значения факторов по методике  
Р.Кеттела**



Фактор “F” (оптимизм – пессимизм). Достоверных различий по данному фактору не выявлено. Отмечено, что значения фактора “F” при средних оценках и высоком статистическом отклонении ответы детей отражают их половые различия: мальчики, по отношению к девочкам, показывают более высокие оценки.

Фактор “G” (сила «Сверх-Я» - слабость «Сверх-Я»). Представленный фактор отражает то, как ребенок воспринимает и выполняет правила и нормы поведения, предъявляемые взрослыми. Достоверно низкие значения, которые демонстрируют дети I группы, свидетельствуют о пренебрежении детьми своими обязанностями, непостоянством, несообразностью, а также отсутствием стойкой мотивации. Дети III группы демонстрируют развитое чувство ответственности, выраженное стремление не нарушать правила поведения.

Фактор “H” (смелость – робость). На графике 1 хорошо видно, как у детей I группы стены фактора значительно ниже  $2,9 \pm 1,6$ , чем у их сверстников из II и III группы, а также имеют с ними достоверные различия ( $p < 0,05$ ;  $p < 0,01$ ), связанные, прежде всего, с осторожностью. Стоит отметить, что низкие оценки на полюсе “H” характерны для детей со сверхчувствительной нервной системой. Эти дети не могут поддерживать широкие контакты.

Фактор “I” (чувствительность – жесткость). Показатели данного фактора “I” не имели определенной выраженности по полюсу для всех групп младших школьников. Стеновые значения соответствуют норме.

Фактор “O” (спокойствие – тревожность). Обнаружены характерные межгрупповые различия по фактору “O”. Младшие школьники, имеющие ежедневную потребность в компьютерных играх, проявляют высокую чувствительность к замечаниям, напряженность, склонность к перепадам настроения. Детей из III группы отличало относительная расслабленность и жизнерадостность ( $4,8 \pm 0,6$ , при  $p < 0,05$ ).

Фактор “Q3” (высокий самоконтроль - низкий самоконтроль). Высокий самоконтроль и хорошее понимание социальных норм (когда значения по фактуру Q3 превышали 5,5 баллов) отмечены у детей II группы в 52,3%, а у III группы – в 74,6% случаев. Между тем у детей I группы достоверно (при  $p < 0,05$ ) низкий самоконтроль поведе-

ния, который выражается в импульсивности, в неспособности придавать своему поведению конструктивное направление.

Фактор “Q4” (расслабленность – напряженность). Значения фактора у детей I группы указывают на их фрустрированность, эмоциональную неустойчивость и напряженность при показателях ( $6,5 \pm 1,9$ ). У детей II группы, при средней оценке (5,4) обнаружено высокое статистическое отклонение  $\pm 2,4$ , которое демонстрирует неоднородность значений в характеристике данного фактора. Младшие школьники III группы демонстрируют относительную фрустрационную толерантность ( $4,7 \pm 1,3$ ). В тоже время, статистического различия между группами не обнаружено.

В итоге, анализ результатов с помощью выявленных личностных факторов позволил определить основные «мишени» применимые для адекватных методов коррекции, которые будут формировать новые установки и формы поведения.

**Заключение.** Изучение влияния компьютерных игр на индивидуально-личностные особенности младших школьников позволило обнаружить наиболее активные черты в структуре личностного развития. Таким образом, нами были установлены неблагоприятные свойства в структуре личности младшего школьника с ежедневной потребностью в компьютерных играх, которые отражаются на проблеме поведения, а также социальной ситуации развития. Систематическое времяпрепровождение младшего школьника за компьютерными играми увеличивает дистанцию его межличностного общения, что порождает трудности в отношениях со сверстниками, нарушая снабжение жизненным опытом, создание широкого репертуара моделей поведения межличностного общения и, как следствие этого - приводит к психологическим проблемам.

В результате установлено, что активное увлечение компьютерными играми влияет на развитие личности детей, которое выражается в низком самоконтроле, недостаточной эмоциональной зрелости, отсутствием стойкой мотивации, в недостатке социального контакта и развития коммуникативных навыков.

Из всех исследований, посвященных влиянию компьютерных игр, есть четкая информация о том, что компьютер может

быть как союзником, так и врагом для психического развития личности ребенка. Благодаря нашему исследованию можно сделать вывод о том, что чрезмерное увлечение компьютерными играми может стать препятствием для адекватного формирования личности детей. Следовательно, использование детьми компьютерных игр требует значительной бдительности планирования время препровождения за компьютером.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гурьев С.В. Использование новых информационных технологий в процессе физического воспитания дошкольников: диссертация кандидата педагогических наук: 13.00.07 Екатеринбург, 2003. 149 с.
2. Краснова С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью. М.: Эксмо-Пресс, 2008. 224 с.
3. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. М.: Эгвес, 2006. 48 с.
4. Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Том V. Выпуск VII. / Под ред. В.С.Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2000. 462 с.
5. Панов С. Интернет-зависимость: причины и последствия // Учитель. 2007. № 5. С. 63-66.
6. Практикум по возрастной психологии: Учеб. пособие / Под ред. Л.А.Головей, Е.Ф. Рыбалко. СПб.: Речь, 2002. 694 с.
7. Рубцов В.В. Ученик за компьютером: что можно, что нельзя. // Основы социально-генетической психологии. Воронеж: НПО "МОДЭК", 1996. 164 с.
8. Фурманов И.А. Психология депривированного ребенка: Пособие для психологов и педагогов. М.: Владос, 2004. 319 с.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / перевод с нидерландского. М: ACT, 2004. 539 с.
10. Provenzo E.P. Video Kids: making Sens of Nintendo, Cambridge MA: Harvard University Press. 1991.
11. Scott D. The effect of video games on feelings of aggression // Journal of Psychology. 1995. V. 129.

O. Rozina

#### THE INFLUENCE OF COMPUTER GAMES TO STRUCTURE OF THE PERSON OF JUNIOR SCHOOL BOYS

*Abstract.* There are results of empirical research, in which 223 junior schoolboys took part, in the article. The role of influence of computer games to the structure of individual personality characteristics of children is shown. The presented results allowed to define characteristic personality factors for children having connection with degree of dependence from computer games.

*Key words:* game activity, junior schoolboys, computer dependence, individual characteristics, behavior's problem.

УДК 159.922.7/8

Степанова Н.А.

## ОСОБЕННОСТИ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА\*

**Аннотация.** В статье описано развитие эмоционально-волевой сферы младших школьников и его связь с освоением ведущей деятельности, развитием произвольной регуляции, самооценки, учебной мотивации. Данные, полученные нами в результате экспериментального исследования, позволили выделить взаимосвязь характеристик эмоционально-волевой сферы младших школьников с их учебной мотивацией, самооценкой, произвольной регуляцией.

\* © Степанова Н.А.

**Ключевые слова:** эмоционально-волевая сфера, учебная мотивация, личность младшего школьника, волевые качества, произвольность психических процессов, иерархия, новообразования.

Поступление в школу – переломный момент в жизни ребёнка, меняющий в целом иерархию его притязаний на признание. Поступление в школу – это переход к новому положению в обществе, новым взаимоотношениям со взрослыми и сверстниками. Меняются социальные условия,