



АКТУАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ Сборник научных статей

Current Trends of Social
Communications:
History and Contemporaneity
Collected articles

Ижевск
2017

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО «УДМУРТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ**

The Russian Federation Ministry of Education and Science
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education
“Udmurt State University”
Institute of Social Communications

**АКТУАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ
СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ:
ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ**

Сборник научных статей

Current Trends of Social Communications:
History and Contemporaneity
Collected articles



ИЖЕВСК
Izhevsk
2017

УДК 3:001.12
ББК 60я43
А 437

Журнал включен
в реферативную базу РИНЦ

Научный редактор:
доктор исторических наук, профессор Г.В. Мерзлякова.

Редакционная коллегия: к. и. н, доцент Л. В. Баталова,
к. и. н., доцент С. А. Даньшина,
зам. дир. по международным связям Н. А. Коконова,
к.п.н., доцент Е. И. Михалёва (ответственный редактор).

А 437 Актуальные тенденции социальных коммуникаций: история и современность. Сборник научных статей. (Материалы Международной научно-практической конференции «Актуальные тенденции социальных коммуникаций: история и современность», 30 октября 2017 г., Ижевск) / Под. ред. Г. В. Мерзляковой, Л. В. Баталовой, С. А. Даньшиной, Н. А. Коконовой, Е. И. Михалёвой – Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2017. – 320 с.

ISBN 978-5-4312-0535-4

В сборнике представлены статьи посвященные исследованиям социально-коммуникативных процессов, развитию медиакоммуникаций, изучению инновационных возможностей регионального туризма.

Данный сборник предназначен для исследователей в области гуманитарных наук, а также для специалистов, интересующихся различными аспектами практической деятельности и современными технологиями в области интернет-пространства, организации деятельности в области рекламы, связей с общественностью, туризма и молодежной политики. Материалы сборника могут быть использованы студентами, магистрантами и преподавателями в учебном процессе.

В сборнике представлены статьи ученых и преподавателей из г. Кирова, Москвы, Нью - Йорка, Парижа, Томска, Ярославля и др.

УДК 3:001.12
ББК 60я43
А 437

ISBN 978-5-4312-0535-4

© Удмуртский государственный университет, 2017
© Авторы статей, 2017
6© Г. В. Мерзлякова, Л. В. Баталова, С. А. Даньшина,
Н. А. Коконова, Т. В. Овсянникова состав, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ. 3

Журбина И. В.

Профессиональная рефлексия в поле PR: технологии, креатив, аналитика 4

Рогозина Э. Р.

Дар как коммуникация 12

Соловьев Г. Е.

Биографическая коммуникация в профессиональной деятельности

социального работника 17

Сунцова Я. С.

Особенности коммуникативных установок представителей этнических групп 22

Рохина К. С.

Особенности медиакоммуникаций некоммерческих организаций в России 31

Чернявская О. Ю., Окушова Г. А.

Комплексный подход в использовании PR-технологий

при продвижении имиджа территории. 37

Кузнецов К. С., Даньшина С. А.

Особенности PR-продвижения образовательной организации

высшего образования в интернете (на примере ФГБОУ ВО

«Удмуртский государственный университет» Институт социальных коммуникаций). 43

Фертиков Д. В., Никитина О. Н.

Использование информационно-коммуникационных

технологий в работе компаний туристской области 49

Оконникова Т. И., Поздеева А. В.

Перспективы использования трэвел-журналистики

в продвижении туристской дестинации 53

КУЛЬТУРА В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ 59

Сердюкова Я. Е., Баталова О. Ю., Широков А. А.

Кибербуллинг. Участники, типы, профилактика 60

Морозов И. В., Невзорова А. В.

Общий взгляд на проблему музыкальных СМИ в России 63

Невзорова Е. Д., Невзорова А. В.

Краеведческое издание «Кацкая летопись»

в контексте этнографического туризма 67

<i>Баталова О. Ю., Сердюкова Я. Е., Широков А. А.</i>	
Информационная безопасность в социальных сетях	71
<i>Корзникова Н. В.</i>	
Использование информационно-коммуникационных технологий в национально-культурном воспитании детей и взрослых (из опыта работы виртуального музея МБОУ ДО центр творческого развития «Октябрьский»).	75
<i>Васюра С. А.</i>	
Коммуникативная активность студентов в игровом пространстве интернета: экспансия виртуальности	80
<i>Фефилов А. В.</i>	
Культура и безопасность в современном информационном пространстве и основные актуальные угрозы для них	88
<i>Меншатова О. В.</i>	
Районная пресса Удмуртии в условиях развития новых информационных технологий	97
<i>Ерохина Л. Н., Ерохин А. В.</i>	
Способы представления депутатов высшей законодательной власти России в Германии в интернете	102
<i>Старкова Г. И.</i>	
Культурное пространство современной молодёжи в отражении газеты «Удмуртский университет»	112
<i>Соколова О. П.</i>	
Феномен коммуникативной культуры как критерий культурности человека	118
<i>Рябов М. Ю., Ишмуратов А. В.</i>	
Крезь в информационном пространстве	122
<i>Хохрякова Т. А., Напольских В. В.</i>	
Сетевой фольклор как феномен современной культуры	128
<i>Романова Е. В., Ерохина Л. Н.</i>	
Особенности развития современной районной газеты (на примере газеты «Светлый путь» Игринского района)	134
<i>Савина В. В., Стерхова С. А.</i>	
Информационная грамотность молодёжи как способ защиты от манипулятивных воздействий.	138
<i>Савина В. В., Стерхова С. А.</i>	
Особенности современного медиатекста в интернет-пространстве для молодежной аудитории	143
<i>Шишюкина А. И., Субботина А. М.</i>	
Формирование межкультурной компетентности как способ достижения понимания своей и других культур	147

<i>Васильева Д.В., Гай И.А.</i>	
Перспективы развития волонтерского движения в музейной деятельности	152
<i>Рогозина Э. Р.</i>	
Туристский потенциал и туристская привлекательность Удмуртии	160
КОММУНИКАТИВНЫЕ АСПЕКТЫ РАБОТЫ С МОЛОДЕЖЬЮ	163
<i>Коняева И. П., Михалёва Е. И.</i>	
Зарубежный опыт реализации программ по получению образования молодёжи, попавшей в трудную жизненную ситуацию (на примере компании Проджект Формэйшн, Соединённые Штаты Америки)	164
<i>Волченкова Е. В., Бородатая М. Н.</i>	
Формирование коммуникативной компетентности в подростковом возрасте	169
<i>Пушкарева П. С., Невзорова А. В.</i>	
Педагогические условия формирования умения младших школьников работать в парах и группах	173
<i>Пичугина Т. А.</i>	
роль Октябрьской революции в истории России в представлениях молодёжи Удмуртской Республики: опыт социологического исследования	177
<i>Файзулина Ю. С., Соловьев Г. Е.</i>	
Специфика взаимодействия социального работника с детьми-сиротами по формированию готовности детей к самостоятельной семейной жизни	185
<i>Селезнёва М.В.</i>	
Подростки «группы риска» в аспекте психосоциальной работы	189
<i>Вишняков А. А., Андриевская Е. С., Курылев В. Л.</i>	
Организация системы социальной поддержки молодых специалистов на предприятиях	194
<i>Даньшина С.А., Щелконогова Н. В.</i>	
Организация досуговой деятельности при промышленном предприятии: коммуникативный аспект	198
<i>Королев С. В., Костылева Е. В.</i>	
Проблемы становления республиканских структур по работе в семье в Удмуртии в 90-е годы XX века	204
<i>Боровикова С. Н.</i>	
Особенности организации учебной и внеучебной деятельности учащихся в учреждениях музыкальной направленности (на примере МБОУ СОШ №71 г. Ижевска)	212
<i>Варанкина К. Е., Михалёва Е. И.</i>	
Педагогические условия формирования воспитательной среды детского оздоровительного лагеря	216

<i>Котельникова А. А., Михалёва Е. И.</i>	
Социально-культурная самоорганизация учащейся молодёжи в контексте личностно-ориентированного подхода (на примере студенческого педагогического отряда «Орлята»)	220
<i>Русинова В. Г., Фирулева Л. Д.</i>	
Организация досуговой деятельности подростков как условие их успешной социализации в школе (на примере МБОУ СОШ № 71 г. Ижевска)	226
<i>Тычинина Ю. А., Фирулева Л. Д.</i>	
Формирование лидерских качеств молодёжи в студенческих отрядах (на примере УРО МООО «Российские студенческие отряды»)	229
<i>Абашева Е. Р., Чернышева И. В.</i>	
О роли социальной рекламы в формировании здорового образа жизни подростков	234
<i>Мамонтова В. Ю., Чернышева И. В.</i>	
Профилактическая работа с учащимися в школе	239
<i>Никитина К. М., Чернышева И. В.</i>	
Влияние моды на формирование здорового образа жизни подростков на примере БОУ УР «УГНГ им. Кузубая Герда»	244
ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ	249
<i>Русских С. Н., Чернышева И. В.</i>	
Организация учебного процесса в магистратуре университетов Парижа и Ижевска	250
<i>Гурьянчик В. Н., Макеева Т. В.</i>	
Социокультурная адаптация иностранных образовательных мигрантов: коммуникативные барьеры	254
<i>Кожевникова О. В.</i>	
Психосемантический анализ восприятия времени второкурсниками со склонностью к академической прокрастинации	260
<i>Вьюжанина С. А.</i>	
Взаимосвязь академической мотивации и самоотношения второкурсников Удмуртской этногруппы	269
<i>Фамутдинов Р. З., Солодянкина О. В.</i>	
Интерактивное занятие на тему «Профессия моей мечты, здоровье и курение» в сфере первичной профилактики табакокурения среди 3-6 классов	274
<i>Безносова Л. Н.</i>	
Разработка занятия в рамках элективного курса по профориентации для старшеклассников «Профессии будущего»	279

Шквырина А. В.

Развитие электронного обучения
в образовательной среде 286

Баталова Л. В., Мерзлякова Г. В.

Туристская инфраструктура в Удмуртии во второй половине XIX – начале XX вв 293

Баталова Л. В., Килина С. В.

Развитие гастрономического туризма в Удмуртии
на примере фестиваля финно-угорской кухни «Быг-быг» 305

Баталова Л. В., Килина С. В.

Фестиваль «Всемирный день пельменя» как составляющая развития
событийного гастрономического туризма в Удмуртской Республике 310

УДК 159.9

Васюра Светлана Александровна

кандидат психологических наук,
доцент кафедры общей психологии
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Россия, г. Ижевск
e-mail: vasyura@indox.ru

Vasyura Svetlana A.

Udmurt State University
Russia, Izhevsk

КОММУНИКАТИВНАЯ АКТИВНОСТЬ СТУДЕНТОВ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ ИНТЕРНЕТА: ЭКСПАНСИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ

STUDENTS' COMMUNICATIVE ACTIVITY IN THE GAME SPACE OF THE INTERNET: EXPANSION OF THE VIRTUALITY

Аннотация

В статье анализируется игра как вид человеческой деятельности, уделяется внимание зависимости от онлайн-игр. Приводятся результаты эмпирического исследования гейм-аддикции у студентов с помощью методики «Диагностика гейм-аддикции» («ДГА»), разработанной Н.В. Кочетковым на основе идей научной школы А.В. Петровского. В определении зависимости от онлайн-игр в качестве ведущего критерия используется позиция «значимого другого» в виртуальном, а не реальном пространстве. Обсуждаются результаты исследования коммуникативной активности студентов со «значимыми другими» в играх в виртуальном пространстве.

Ключевые слова: Игра, онлайн-игра, геймер, студент, виртуальная реальность, «значимый другой», коммуникативная активность.

Abstract

In the article is analyzed the game as the form of human activity and is paid attention to the on-line-games dependence. Are given the empirical study results of the students' game-addiction through the use of the procedure "DGA", developed by N.V. Kochetkov on the basis of the ideas of scientific school A.V. Petrovskiy. In the determination of on the on-line-games dependence as the leading criterion is used the position "significant other" in the virtual, but not real space. Are discussed the investigating results of the students' communicative activity with "significant others" in the games in the virtual space.

Keywords: Game, on-line-game, gamer, student, virtual reality, "significant another", communicative activity

Распространение сетевых коммуникационных ресурсов приводит к трансформациям игровой деятельности, появлению новых игр в виртуальном мире, предназначенных как для детей, так и для взрослых. Экспансия виртуальности – широкое рас-

пространение виртуальных объектов, явлений, событий в информационном обществе; воздействие виртуальной реальности на различные аспекты социально-экономической жизни, культуры, систему отношений, сознание и личность современного

человека. Возрастание роли виртуальности в современном мире представлено 2 основными тенденциями: виртуализация реальности и расширение сфер влияния виртуальности на реальный мир [7]. Последствия экспансии виртуальности сложно предсказуемы.

Современная молодежь проявляет большой интерес к виртуальным играм. Изучение игры в современном человекознании осуществляется рядом наук – философией, социологией, психологией, педагогикой, акмеологией, культурологией и др. Игра представляет собой свободную деятельность. В психологических исследованиях установлено, что притягательная сила игры обеспечивается рядом признаков, а именно: трансценденцией эго, трансценденцией времени, трансценденцией пространства, трансперсональностью, прагматичностью.

Трансценденция эго – отсутствие эго в сознании, которое не означает, что человек теряет контроль над своей психикой и телом. Человек настолько вовлекается, погружается в то, что делает, что у него исчезает осознание себя как чего-то отделенного от совершаемых им действий. Личность расширяет свои границы и растворяется в знаковых системах и других людях («упоение общением»).

Трансценденция времени – это искажение восприятия времени, потеря адекватного чувства времени. Этот феномен связан с аутизацией сенсорных систем, а также с подавлением психофизиологических механизмов восприятия времени – разноуровневых биологических ритмов, связанных с удовлетворением человеческих потребностей. Следует отметить, что трансформация восприятия длительности временных периодов зависит от поглощенности человека деятельностью.

Трансценденция пространства – это индифферентное отношение человека к качественным характеристикам пространства. В игре может происходить сужение стимульного поля восприятия до значимых, референтных, обеспечивающих деятельность человека переменных. Как отмечают В.В. Козлов, А.А. Карпов, изменение качеств пространства может сводиться к антропоморфизации природных объектов и вещей, так, например, программист олицетворяет (персонифицирует) свой компьютер, водитель – машину. Феномен антропоморфизации природы и вещей, созданных человеком как партнеров по «общению» имеет глубокие корни в психике человека. Способы восприятия и действия с предметами внешнего мира включают в себя «позицию партнера» по общению [6].

Трансперсональность – замещение эго надличностной феноменологией. Действующая личность раскрывается как «*causa sui*» (причина себя).

Апрагматичность – непрактичность творческих состояний сознания, их ориентированность на процесс, а не результат деятельности.

Игра – свободная форма деятельности, внутри которой человек существует и действует по-другому, не так как в повседневной жизни. Психологи проявляют большой интерес к игровой деятельности, к новым играм [1; 2; 3; 14]. С позиций психоанализа игра представляет собой проявление вытесненных стремлений, желаний. По мнению Э.Берна, игрой допустимо называть любые межличностные отношения.

В психологии изучаются вопросы негативного влияния компьютерных игр на человека, выделяются и их положительные эффекты [5; 10]. Например, игры могут способствовать развитию

творческих способностей в ходе решения игровых задач. Одна из известных классификаций компьютерных игр предложена А.Г. Шмелевым [13]. Она основана на характеристике включенных в игру психических функций и процессов. Итак, выделяются компьютерные игры, имеющие определенные психологические составляющие:

- игры, стимулирующие формально-динамическое и комбинаторное мышление (компьютерные варианты шахмат, шашек);

- азартные игры, отличающиеся принятием интуитивных, рациональных решений;

- игры-тренировки сенсомоторной координации, внимания, быстроты реакции (компьютерные спортивные игры);

- игры-единоборства и военные игры, содержащие элементы жестокого единоборства, насилия, они могут способствовать становлению эмоциональной устойчивости, представляют собой социально приемлемый способ разрядки агрессивных импульсов;

- игры типа преследование-избегание, в которые, как правило, включен интуитивный компонент мышления и эмоционально-чувственного восприятия;

- авантурные игры – игры типа «зрительный лабиринт», развивающие наглядно-действенное мышление и локомоторные навыки, игры типа «диорамный лабиринт», в которых реализуется абстрактное моделирование, оперативная память;

- игры-тренажеры, в которых в игровой процесс выключены несколько психических функций, доминирующую из которых трудно определить.

Данная классификация является вполне приемлемой и актуальной, хотя и не ли-

шена некоторых недостатков, в частности в нее не входят ролевые игры. Другая классификация игр основывается на жанре:

- шутер (shooter) – стрелялка, в которой игрок преодолевает препятствия и завершает задание;

- аркада – игра, в основе которой простой сценарий, в соответствии с ним игроку нужно действовать быстро, проявляя быстроту реакций и скорость принятия решений;

- поиск (квест) – игра-приключение, содержащая умственное задачи для продвижения геймера;

- игра-симулятор имитирует управление каким-либо аппаратом, транспортным средством;

- ролевая игра, в которой участник принимает определенную роль и действует в воображаемой ситуации, чаще всего по фантастическому сценарию;

- игра-стратегия, как правило, в рамках военного или экономического сюжета развивает стратегическое мышление у игрока;

- традиционная игра – это компьютерная или Интернет-игра, разработанная на основе традиционных игр, таких как шашки, шахматы, карточные игры [6].

В психологии проблема личностных предпосылок увлеченности компьютерными играми остается недостаточно исследованной, в частности, проблема взаимосвязи игровых предпочтений человека с его личностными характеристиками. Необходимо выявить субъективные основания классификации игр, которые позволяют человеку предпочитать одни компьютерные игры другим.

Н.В. Омельченко установила психологические механизмы увлеченности игрой, которые могут действовать по отдельности и одновременно: возможность компенсаци-

ровать в игре нереализованные потребности, блокируемые социальными нормами (увлеченность компенсаторного типа); возможность получать новые необычные впечатления и испытывать состояние полной вовлеченности в процесс [11].

В исследовании Н.В. Омельченко также показано, что игроки, предпочитающие файтинги - экстравертированы, предусмотрительны, настойчивы, отличаются низким нейротизмом, значимостью ценностей гедонизма, самостоятельности и стимуляции. Игроки, предпочитающие «настольные игры», аркады и стимуляторы, консервативны, не любознательны, не настойчивы, отличаются низкой значимостью ценностей гедонизма, достижения, власти. Они предпочитают игры, которые не требуют психического напряжения, ищут в игре развлечение. Личности, предпочитающие квесты и стратегии, ориентированы на ценности достижения, власти. Те, кто предпочитает шутеры и ролевые игры – отличаются повышенным нейротизмом, склонностью к соперничеству, агрессивности. Значимые для них ценности – стимуляция и самостоятельность. В игре они ищут возможность выплеска негативных эмоций для утверждения своего превосходства [11].

Групповые ролевые онлайн-игры представляют собой один из наиболее распространенных видов компьютерных игр. С психологической точки зрения представляет большой интерес мотивация игроков. Ролевые онлайн-игры охватывают одновременно большое количество геймеров, иногда сотни и тысячи. Наиболее известны и исследованы такие игры этого типа как MMORPG и MUD.

Существует один вид зависимости, для которого сложно найти однозначное место в предложенной классифика-

ции — это зависимость от онлайн-игр. С одной стороны, по своему содержанию её можно отнести к гемблингу (от англ. gamble – игра в азартные игры), с другой, по способу осуществления — к интернет-аддикциям. Для того, чтобы разграничить понятия гемблинга, зависимости от онлайн-игр и зависимости от игр, осуществляемых без подключения к Интернету, Н.В. Кочетков вводит термин – «гейм-аддикция». Гейм-аддикция — единственный вид зависимости, при которой человек не теряет, а, скорее, приобретает субъектность, при этом больший вред наносится не самому играющему, а его социальному окружению, т.к. снижается коммуникативная активность с ним. В условиях межличностного общения субъективно неприятной является ситуация, когда одна из сторон посвящает больше времени игре или виртуальному собеседнику, чем реальному партнеру по общению. Исходя из этого, Н.В. Кочетков предположил, что маркером гейм-аддикции является появление в Сети круга общения, который в какое-то время становится более значимым, чем люди в реальной жизни.

С позиций научной школы А.В. Петровского, методология которой эвристична, гейм-аддикция операционализируется следующим образом: если субъект в случае равноценного выбора при межличностном взаимодействии выбирает взаимодействие виртуальное, а не реальное, т.е. «сидит» в телефоне или компьютере в ситуации реального общения [9].

Учитывая факт того, что интернет-аддикция и зависимость от онлайн-игр в психологическом плане качественно различаются, опираясь на деятельностный подход, теорию деятельностного опосредствования межличностных отношений личности

в группе, трехфакторную модель «значимого другого» А.В. Петровского, принцип отраженной субъектности В.А. Петровского, концепцию отношений личности В.Н. Мясищева, Н.В. Кочетов предположил, что критериями гейм-аддикции могут являться: позиция «значимого другого» не в реальном пространстве, а в виртуальном; высокая интенсивность отношения к игровой деятельности; наличие клинических симптомов зависимости.

С позиций данного теоретико-методологического подхода у студентов нами исследовалась гейм-аддикция в виртуальной среде, а также выявлялись взаимосвязи между показателями гейм-аддикции и эмоциональной направленностью личности. Выбор респондентов данной группы обусловлен особенностями возрастного этапа развития. Студенчество как возрастной период может характеризоваться неполным разрешением кризиса встречи со взрослостью, в связи с этим возникает высокая привлекательность виртуального пространства для разрешения кризиса благодаря возможности конструирования в нем желаемой реальности, возможности реализовать свою коммуникативную активность.

В исследовании приняли участие 63 студента Удмуртского государственного университета (девушки – 54 человека, юноши – 9 человек) в возрасте 18-21 года. В выборку не вошли студенты математических и технических направлений подготовки, т.к. их активность взаимодействия с компьютерами отличается от средне-статистических студентов. Применялась методика «Диагностика гейм-аддикции» (ДГА), сконструированная Н.В. Кочетковым для изучения проявлений гейм-аддикции. В основе методики лежат идеи А.В. Петровского о «значимом другом». Эмоци-

ональная направленность у студентов выявлялась с помощью методики Б.И. Додонova «Определение общей эмоциональной направленности личности».

Методика «ДГА» содержит 24 вопросов. В шкалы «межличностные отношения» и «отношение к игре» состоят из 9 утверждений, в шкале «физические проявления зависимости» – 6 утверждений. Респонденту дается следующая инструкция: «Вам будет предложен ряд утверждений. Оцените их, пожалуйста, в баллах от -2 до 2. -2 – полностью не верно, -1 – не верно, 0 – затрудняюсь ответить, +1 – верно, +2 – полностью верно. Не задумывайтесь подолгу над ответами. Помните, что правильных или неправильных ответов в данной анкете нет».

Методика «ДГА» включает 3 блока.

1. Блок «межличностные отношения» содержит 3 шкалы – «аттракция», «референтность» и «власть». Содержательное наполнение этих шкал соответствует трехфакторной модели «значимого другого» А.В. Петровского. Данная модель отраженной субъектности человека, его личностной значимости включает три фактора: власть авторитета, авторитет власти и аттракцию [12].

Один из первостепенных вопросов, который встает в связи с выделением этого диагностического критерия, связан с правомочностью такого утверждения. Наличие референтной группы и «значимого другого» в виртуальной реальности характерно не только для игроков в онлайн-игры, но и, например, для верующих людей, фанатов художественных произведений. Тем не менее, с социально-психологической точки зрения, даже при наличии виртуального «значимого другого» для полноценной социализации, формирования адекватного образа Я и картины

мира референтные люди и группа должны присутствовать в реальном окружении человека. В случае гейм-аддикции, когда значимая деятельность и группа находятся в Интернет-пространстве, можно говорить о контрпродуктивном характере любой деятельности в реальности – учебной, рабочей, общения и т.д. Именно этот критерий считает первостепенным автор методики Н.В. Кочетков.

2. Блок «отношение к игре», в нем выделены 3 шкалы, характеризующие компоненты отношения. 1 шкала – «эмоциональная», 2 шкала – «когнитивная», 3 шкала – «поведенческая». Эмоциональный компонент характеризует эмоциональную окраску игровой деятельности, получение удовольствия от игры. Когнитивный компонент – готовность и стремление искать информацию о ней. Поведенческий компонент свидетельствует о готовности, стремлении взаимодействовать с игровым миром и степени реального взаимодействия с ним.

3. Блок «Физические проявления» направлен на диагностику физических проявлений зависимости и построен на базе клинических проявлений зависимости, а именно: «во время игры я могу забыть про еду и вспомнить про то, что я хочу есть, только по её окончании»; «после того, как я поиграю, мне бывает тяжело уснуть» и пр.

Статистическая проверка методики осуществлялась автором с помощью однофакторного дисперсионного анализа. При сравнении результатов между двумя подгруппами испытуемых (играющих и имеющих «друзей» и играющих и не имеющих «друзей») Н.В. Кочетковым выявлены значимые различия по всем трем шкалам и общему результату ($p \leq 0,01$). Автор методики «ДГА» отмечает тот факт, что критерий «наличие друзей в Сети» также «работает»

и для теста К. Янг – респонденты, которые отметили наличие «друзей» в виртуальном пространстве, давали значимо более высокие баллы и по этому тесту, что еще раз говорит о том, что фактор «значимого другого» в Сети является ключевым.

Если использовать методику ДГА как исследовательскую, а не как диагностическую и определять наличие гейм-аддикции количественно, то необходимо перевести баллы из шкалы от -2 до 2 в шкалу от 1 до 5 и суммировать полученные баллы по трем шкалам. Утверждения № 10, 11, 17, 19, 21 являются обратными (т.е. оценка в 5 баллов по ним превращается в 1 балл, 4 – в 2 и т.д.). Методика содержит в себе три шкалы, две из которых представлены тремя субшкалами, в каждой по три утверждения, которые оцениваются по шкале Лайкерта: -2 – полностью не верно, -1 – не верно, 0 – затрудняюсь ответить, +1 – верно, +2 – полностью верно.

В результате проведенного нами исследования на выборке студентов Удмуртского государственного университета, выявлено: 12 человек имеют гейм-аддикцию, 13 человек – склонны к гейм-аддикции, не склонны к гейм-аддикции – 38 человек. Таким образом, у 19 % студентов, принявших участие в исследовании выявлена гейм-аддикция. Для этих студентов характерна коммуникативная активность проявляется во взаимодействии с виртуальными партнерами, в частности, феномен аттракции – «в Сети у меня много интересных друзей, с которыми я познакомился в играх»; «я слежу за праздниками в игре и отмечаю их со своими виртуальными друзьями». У гейм-зависимых студентов референтность виртуального партнера определена с помощью следующих утверждений – «мне интересно было

бы узнать, что думают обо мне мои друзья по игре»; «я бы доверил друзьям, с которыми я познакомился в игре, решать важный для меня вопрос» и др. Кроме того, для этой группы студентов характерны сложность контроля времени, проводимого в игровой деятельности в виртуальном пространстве; лабильность настроения в процессе игры; пренебрежение деятельностью вне Интернет-пространства.

Далее нами проведен корреляционный анализ (по Спирмену) показателей методики «ДГА» и методики «Определение общей эмоциональной направленности личности» для выявления взаимосвязей между показателями гейм-аддикции и типами эмоциональной направленности в каждой из трех выявленных групп студентов. Установлено большее сходство взаимосвязей показателей в группах гейм-зависимых и склонных к гейм-аддикции, по сравнению с группой студентов, не склонных к игровой зависимости. В частности, у студентов двух первых групп отношение к игре положительно связано с глорической и пугнической направленностью личности. В группе студентов, не имеющих признаков аддикции, данные взаимосвязи отсутствуют. Таким образом, получение удовольствия от игры, готов-

ность взаимодействовать с игровым миром усиливаются с ростом потребности в славе и успехе, потребности рисковать, преодолевать опасности.

Примененный в проведенном исследовании подход, на наш взгляд, может быть использован для оценки процессов развития коммуникативной активности в игровом пространстве Интернета, а также становления гейм-аддикции в виртуальном мире. Тем самым возникает возможность углубленного понимания механизмов возникновения зависимости у студенческой молодежи и обеспечения качественной психологической помощи. Психологическая профилактика гейм-аддикции может включать комплекс мероприятий, направленный на развитие психологических характеристик личности студентов, обеспечивающих устойчивость к зависимому поведению, на расширение альтернативной зависимому поведению деятельности. Работа психолога по профилактике гейм-аддикции способствует развитию у студентов навыков межличностного общения с реальными партнерами, повышению уровня коммуникативной активности в непосредственном взаимодействии с другими людьми.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2011. Т. 8. № 4. – С. 35-58.
2. Горьковатая И.А. Онлайн-игра как способ преодоления кризиса в разны возрастные периоды // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2011. № 139. – С. 41-52.
3. Зарецкая О.В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // Социальная психология и общество. – 2016. – 120 с.
4. Иванов М. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера // Психологический журнал. – 2003.- Т. 24, № 2. – С. 41- 47.
5. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Психосоциальная аддиктология. – Новосибирск: Олсиб, 2001. – 251 с.
6. Козлов В.В., Карпов А.А. Психология игровой зависимости – М.: Психотерапия, 2011. – 336 с.
7. Королева Н.Н. Экспансия виртуальности // Психология общения. Энциклопедический сло-

варь. М.: Когито-Центр, 2011. – С. 386.

8. Кочетков Н.В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики // Социальная психология и общество. – 2016. – № 3. – С. 148–163.

9. Кочетков Н.В. Основания выделения гейм-аддикции как специфического вида поведения // Нижегородский психологический альманах. – 2016. – № 2 (4).

10. Маринова Т.Ю. К вопросу о влиянии Интернета на психическое здоровье современной молодежи // Выпуск 4: Личность и группа в образовательном пространстве: сб. науч. трудов / ред. О.Б. Крушельницкая. М.: МГППУ, – 2011. – С. 91 – 96.

11. Омельченко Н.Ю. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: дисс. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. – 169 с.

12. Петровский А.В. Трехфакторная модель значимого другого // Вопросы психологии. –1991. № 1. – С. 7-18.

13. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. – 1988. Вып. 3. – С. 27-39.

14. Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография. - Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.