

Безусловно, каждому стилю присущи свои достоинства и недостатки, но качественный руководитель всегда найдет выход из ситуации, и выберет тот стиль управления, который будет уместен к текущей ситуации в компании. На практике же выбор происходит путем проб и ошибок. Каждый должен ориентироваться на свои склонности и потребности компании. Если что-то идет не так – пересматривайте свой стиль управления, подбирайте варианты или комбинируйте.

### **Список использованных источников**

1. Чалдини, Р. Психология влияния / Р. Чалдини. – М. : Бомбора, 2019. – 416 с.
2. Карандашёв, В. Н. Психология: Введение в профессию / В. Н. Карандашёв. – М: Академия, Смысл, 2009, – 512 с.
3. Маклаков, А. Г. Общая психология / А. Г. Маклаков – СПб. : Питер, 2002, – 592 с.

УДК 159.99

### **Изучение игровой зависимости студентов**

**Макаревич О. Ю., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: старший преподаватель Данильчик О. В.*

Аннотация:

Рассматриваются характеристики компьютерных игр, их влияние на человека, проведено исследование на выборке студентов БНТУ по изучению игровой компьютерной зависимости.

В настоящее время темпы внедрения информационных технологий и компьютеров превышают темпы развития всех других отраслей. Сегодня человек взаимодействует с компьютером постоянно и не может представить свою жизнь без компьютера, поскольку он помогает ему во всех сферах. Вместе с появлением компьютеров появились и компьютерные игры, которые сразу приобрели большое количество поклонников.

Компьютерная игра – это компьютерная программа, служащая для организации процесса игры, связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера. Каждый хотя бы раз в жизни играл в компьютерные игры. При помощи компьютерных игр люди пытаются уйти от волнующих их жизненных ситуаций или заменить недостающий элемент: внимание близких, отсутствие любимого человека, социальный статус. С одной стороны, благодаря компьютерным играм, развивается воображение и логическое мышление, а характер игр, который заключается в постоянном преодолении препятствий, делает человека более целеустремленным и воспитывает командный дух. Однако, с другой стороны, из-за компьютерных игр человек становится более раздражительным, менее общительным. Из-за многочасового сидения перед монитором происходит замедление развития опорно-двигательного аппарата, мышечной мускулатуры, искривление позвоночника и множество других проблем со здоровьем.

Одни люди играют в меру и могут с легкостью прекратить игру в любой момент, а другие сталкиваются с игровой зависимостью, когда компьютерная игра становится частью их жизни. Игровую зависимость впервые описал Иван Голдберг в 1995 году. Сегодня игровая зависимость приобрела широкие масштабы, причем наблюдается это как у детей и подростков, так и у взрослых [2].

Игровая зависимость – это форма психологической зависимости, проявляющаяся в увлечении видеоиграми или компьютерными играми. Игровая зависимость отличается от других видов зависимости тем, что имеет выход на просторы интернета и возможности неограниченного виртуального мира. Проблемой игровой зависимости и игромании занимались многие ученые: А. Фрейд, М. Кляйн, Б. Спок, С. Л. Панов, Н. А. Залыгина и др. [1].

Существует достаточно много причин возникновения игровой зависимости. Это может быть боязнь общения с другими людьми, неспособность строить межличностные отношения, а также конфликты в семье или с друзьями. Психология игровой зависимости часто тесно связана с особенностями черт характера. Наиболее подвержены игромании слишком застенчивые, закомплексованные и стеснительные люди.

Согласно множественным исследованиям, посвященным изучению игровой зависимости, было выявлено, что зависимость не воз-

никает одномоментно. В ее развитии есть несколько стадий, и у каждой стадии есть свои признаки и особенности. Таким образом, существует 4 стадии зависимости от компьютерных игр [3].

1. Легкая увлеченность. На этой стадии человек играет эпизодически, когда есть свободное время, у него нет устойчивой потребности в игре. Также игра не приносит ущерба реальной жизни и не носит систематический характер.

2. Увлеченность. Здесь игра носит систематический характер. Человек может даже пожертвовать чем-то, что для него важно, чтобы иметь возможность продолжить игру.

3. Зависимость. На данной стадии игра имеет первостепенное значение и окончательно вытесняет реальный мир. Согласно А. Г. Шмелеву данная стадия зависимости может проявляться в двух формах: индивидуализированной и социализированной. При социализированной форме зависимости человек сохраняет связь с обществом. При индивидуализированной форме зависимости изменяются как миропонимание и мировоззрение, так и взаимодействие с окружающим миром, происходит нарушение психики.

4. Привязанность. Данная стадия наступает со временем и является завершающей. На этом этапе игровая зависимость постепенно угасает, но не исчезает полностью и может длиться несколько лет.

Как правило, чаще всего игровая зависимость наблюдается у подростков в возрасте от 12 до 16 лет и лиц молодого возраста. В связи с этим, с целью более детального изучения игровой зависимости было проведено исследование среди студентов Белорусского национального технического университета. Выборку составили студенты второго курса в количестве 25 человек, из которых 6 человек мужского пола и 19 человек – женского. Возраст студентов варьируется от 18 до 20 лет. В качестве диагностического материала был выбран тест-опросник на выявление игровой зависимости Т. А. Такера. Данный тест содержит комплекс вопросов, ответы на которые в совокупности указывают на вероятность наличия зависимости. Результат теста зависит от количества набранных студентом баллов. Чем выше результаты теста, тем сильнее человек увлечен игровым процессом.

Таким образом, студентам было предложено 9 вопросов различного характера, которые помогли определить, сколько

времени студенты проводят за компьютерными играми, случаи, когда компьютерные игры становились для них причиной проблем. Также было изучено влияние компьютерных игр на самочувствие и состояние здоровья студентов.

Результаты проведенного исследования показали, что большая часть студентов набрала от 3 до 7 баллов (56 %). Это означает, что студенты играют в компьютерные игры на том уровне, который может привести к негативным последствиям, но игровой зависимости у них не наблюдается. 36 % студентов набрали от 0 до 2 баллов, на основе чего можно сделать вывод о том, что компьютерные игры не приводят к каким-либо негативным последствиям и не оказывают никакого воздействия на студентов. Остальные студенты (8 %) набрали от 8 до 21 балла, что означает, что человек играет на уровне, который может привести к негативным последствиям, также высока вероятность формирования зависимости.

Таким образом, проведенное исследование показало, что у студентов в возрасте от 18 до 20 лет риск формирования игровой зависимости невысок. Большинство студентов играет в компьютерные игры только в свободное время и так, чтобы это не отражалось на их реальной жизни.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что игровая зависимость действительно является проблемой в современном мире. Но выход есть из всех ситуаций, главное вовремя выявить игровую зависимость, чтобы избежать негативных последствий. И стоит помнить, что компьютерная игра, как и все, что окружает нас, может быть и полезной, и вредной. Кто-то развивает логическое мышление, а кто-то забывает про окружающий мир. И каждый сам выбирает, что именно принесет ему компьютерная игра.

### **Список использованных источников**

1. Евдокимова, И. А. Игровая компьютерная зависимость как вид аддиктивного поведения / И. А. Евдокимова // Молодой ученый. – 2014. – № 4. – С. 956–958.

2. Сидорова, С. Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность / С. Н. Сидорова, В. С. Ельчанинов, Н. К. Габдулхакова // Молодой ученый. – 2014. – №7. – С. 294–296.

3. Сочивко, Д. В. Игровая зависимость личности: подходы к изучению и организации социально-психологической помощи / Д. В. Сочивко, Г. В. Щербаков, А. В. Молоствов // Прикладная юридическая психология. – 2011. – № 1. – С. 50–62.

УДК 159.99

## **Изучение личностной зрелости студентов БНТУ 2 курса**

**Пшеничная Д. А., студент**

*Белорусский национальный технический университет*

*Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: старший преподаватель Данильчик О. В.*

Аннотация:

Рассматривается понятие личной зрелости, аспекты ее выражения. Проведено исследование уровня развития личностной зрелости студентов 2-го курса.

**Для начала, что же такое личностная зрелость?** Это не столько физический возраст человека, сколько уровень его социокультурного, психоэмоционального, нравственного и умственного становления. Многое зависит от определенных условий, в которых вырос и воспитывался индивид [1]. Следовательно, некоторые тинейджеры отличаются уже достаточной личностной зрелостью, в то время как взрослые или пожилые люди в своих взглядах и установках по отношению к значимым факторам человеческих взаимоотношений остаются «детьми».

Феномену личностной зрелости уделяется много внимания в психологической науке. Ее различные факторы рассматривались в работах следующих ученых: Б. Г. Ананьева, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, А. Маслоу и др.

Обращение к проблеме становления личностной зрелости студентов в период обучения в университете в целях определения динамических изменений отдельных ее элементов является актуальным для психологии как в теоретическом плане, так и в прикладном. Одним из значимых факторов высшего образования выступает формирование зрелой личности, способной в профессиональной деятельности