

завдань. Тому «бути організованим» є необхідністю курсанта, від цього напряму залежить успішність його діяльності. Студенти мають більше вільного часу та «простору», тому мають більше можливостей займатись справами тоді, коли хочуть.

Отже, для курсанта організованість – це необхідна риса, а для студента – це показник самовдосконалення, і його організованість залежить від наявності певних мотивів та інших рис характеру.

Вивчення самоконтролю показало, що існують розбіжності між показниками двох груп за шкалами: «Самоконтроль в діяльності» та «Загальний самоконтроль». Відмінності підтвердили, що ці явища мають більший прояв серед курсантів. В цьому, на нашу думку, спостерігається зв'язок з показниками організованості, і різниця має схожі причини. За шкалою «Соціальний самоконтроль» та «Самоконтроль в емоційній сфері» достовірних відмінностей виявлено не було. Вищий самоконтроль означає більш якісну корекцію програми самовдосконалення та діяльності. Цей факт відобразився у результатах нашого дослідження, і дозволяє стверджувати, що курсанти приділяють більше уваги контролю своїх вчинків, які також є більш свідомими, ніж у студентів.

ЕМОЦІЙНІ СТАНИ ОСІБ В СИТУАЦІЯХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ

Селюкова Т.В.

Національний університет цивільного захисту України

Підлітковий вік є одним з найскладніших періодів в онтогенезі людини. У цей період відбувається перебудова раніше сформованих психологічних структур та виникають нові утворення. Особистість підлітка характеризується певними рисами, що суттєво відрізняють його від дорослої людини: це підвищена чутливість та збудливість, неврівноваженість, дратівливість, поєднання сором'язливості зі чванливістю, прагнення до незалежності, перехід до самостійності, індивідуалізація психіки і разом з тим недостатність її індивідуального характеру. Ці особливості впливають на певні форми поведінки, спілкування та переживань.

Останнім часом інформаційно-комп'ютерні технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя підлітків. У зв'язку з тим,

що емоційна сфера у підлітковому віці дуже нестабільна, а комп'ютерні ігри стали невід'ємною частиною підліткової субкультури, нашим завданням стало порівняльне вивчення емоційних особливостей підлітків, що захоплюються і не захоплюються комп'ютерними іграми.

Вибірка досліджуваних становить 90 осіб: 64 хлопця та 26 дівчат у віці 15-16 років (учні 10–11 класів Харківської гімназії №163).

На першому етапі дослідження респондентам був запропонований опитувальник Н.А. Добровідової «Інформаційні комп'ютерні технології», що дозволяє з'ясувати позицію учнів щодо використання нових комп'ютерних технологій та мотиви звернення до комп'ютерної гри (КГ). За часом, витраченим на комп'ютерні ігри в день, було виділено дві основні групи піддослідних. В 1-у групу увійшли підлітки, що приділяють КГ в середньому до 1-ї години на день. У 2-у групу увійшли підлітки, що приділяють КГ 3-5 годин і більше на день. Кожну групу ми урівняли до 30 осіб. Підлітки, що приділяють комп'ютерній грі від 1 до 3 год., в дослідження включені не були.

Для дослідження особливостей емоційних станів підлітків були використані: методика діагностики самооцінки психічних станів Г. Айзенка та методика виявлення домінуючих емоційних станів Л.А. Рабінович.

Порівняльний аналіз міри вираженості емоційних станів в обох групах підлітків показує, що в групі №1 всього 7,5% підлітків мають високий рівень тривожності, а в групі №2 – з високим рівнем тривожності визначено 15% підлітків, тобто в 2 рази більше. Низький рівень тривожності спостерігається у 62,5% підлітків 1-ї групи і у 35% підлітків 2-ї групи (значення середнього рівня за всіма шкалами ми не приводимо). Отримані результати показують, що підлітки, які захоплюються комп'ютерними іграми, більш тривожні, ніж підлітки, які звертаються до КГ на невеликий термін часу.

Серед підлітків 1-ї групи 45% мають високий рівень агресивності, серед підлітків 2-ї групи – 20% ($p < 0,01$). Отримані результати говорять про те, що підлітки, які захоплюються КГ, більш агресивні, ніж підлітки, які тільки звертаються до КГ. Було виявлено, що серед підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми, високий рівень агресивності мають ті, що відчувають проблему стосунків з однолітками.

Результати дослідження також свідчать про наявність незначних відмінностей у учасників 1-ї та 2-ї груп в показниках фрустрації та ригідності ($p < 0,05$).

Яскраво виражений такий емоційний стан, як страх: спостерігається у 2,5% підлітків 1-ї групи і у 17,5% підлітків 2-ї групи ($p < 0,01$); стійко виражений емоційний стан страху мають 67,5% підлітків 1-ї групи і 70% підлітків 2-ї групи; не яскраво виражений страх спостерігається у 30% піддослідних 1-ї групи і у 12,5% 2-ї групи ($p < 0,01$). Можемо припустити, що саме стійко виражений стан страху підштовхує підлітків до надмірного захоплення комп'ютерними іграми, що є способом відходу від виникаючих в дійсності проблем.

Дослідження з'ясувало значущі відмінності в рівнях вираженості таких станів, як гнів та смуток ($p < 0,01$).

У той же час в дослідженні не було виявлено значущих відмінностей в рівні вираженості за шкалою радості у підлітків обох груп.

Аналіз отриманих даних дозволяє зробити наступні висновки:

1. Підліткам, що звертаються до комп'ютерних ігор (KI) і підліткам, що захоплюються KI, притаманні всі досліджувані емоційні стани на всіх рівнях вираженості, але в різному відсотковому співвідношенні.

2. Рівень фрустрації та ригідності в обстежуваних групах підлітків має незначні відмінності.

3. Показники за шкалою радості статистично значимо не відрізняються.

4. Показники за шкалою страху мають вірогідні відмінності на користь підлітків, що надмірно захоплюються комп'ютерними іграми (група №2).

5. Емоційні стани підлітків 2-ї групи мають свої специфічні особливості: вони більш тривовжні, частіше відчувають гнів, смуток, страх, вони більш агресивні в порівнянні зі своїми однолітками, що проводять за комп'ютерними іграми менше години на день.

ОПАНОВУЮЧА ПОВЕДІНКА ТА ЗАХИСТ ЯК СТРАТЕГІЇ РЕАГУВАННЯ В СКЛАДНИХ ЖИТТЄВИХ СИТУАЦІЯХ

Селюкова Т.В.

Харківська медична академія післядипломної освіти, кафедра психотерапії

Стили реагування – це індивідуальний спосіб взаємодії з ситуацією відповідно до її логіки, значущості в житті людини та його психологічними можливостями. Виділяють два види стилів реагування на ситуацію: 1) опанування, подолання і 2) захист, відхід. Захисна стратегія (defense) полягає у відмові від рішення проблеми і пов'язаних з цим конкретних дій заради збереження комфортного стану.

Стратегія опанування («coping») – прояв конструктивної активності, спрямований на вирішення, переживання ситуації. Проблема функціонування особистості в умовах життя, що динамічно змінюються, тісно пов'язана з поняттям психологічної адаптації або процесом пристосування індивіда до вимог середовища, що в сучасній закордонній літературі розглядається як копінг-процес або опановуюча поведінка (Р. Лазарус, 1966).

У сучасній психології виділяють декілька підходів до поняття «копінг». У першому з цих підходів подолання людиною життєвих труднощів розглядається в контексті адаптації. Прихильники другого напрямку схильні використовувати поняття «копінг» для опису характерного способу поведінки людини в різних ситуаціях. При цьому опановуюча поведінка розглядається як сформований протягом життя стиль людини, як особистісний процес. Даний підхід орієнтований на дослідження диспозицій, що визначають стратегії поведінки особистості. У рамках третього напрямку акцент робиться на розгляді характеристик цілісної ситуації (що включає як зовнішні фактори, так і внутрішні, суб'єктивні умови), в якій діє людина (С.К. Нартова-Бочавер, 1997).

Одна з дискусійних проблем у вивченні опановуючої поведінки пов'язана з визначенням самого цього терміну. Одні автори розділяють опанування (coping) та захист (defense) як специфічні (різні) форми поведінки. Інші дослідники під копінгом розуміють як опановуючі (спрямовані на перетворення ситуації), так і захисні стратегії подолання труднощів, об'єднуючи їх в єдине ціле. В зарубіжних джерелах по-