



ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГИИ

МАТЕРИАЛЫ XXII ВСЕРОССИЙСКОЙ С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ СТУДЕНТОВ, АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ,
ПОСВЯЩЕННОЙ 30-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ ФАКУЛЬТЕТА ПСИХОЛОГИИ ИГУ

ИРКУТСК, 27–28 АПРЕЛЯ 2023 Г.



ISBN 978-5-9624-2144-5

УДК 59.9(063)
ББК 88л0
П78

Редколлегия:

И. А. Конопак, декан факультета психологии, канд. филос. наук;
А. В. Глазков, д-р психол. наук; *Е. А. Кедярова*, канд. психол. наук;
О. В. Синёва, канд. психол. наук; *И. В. Ярославцева*, д-р психол. наук

Проблемы теории и практики современной психологии : материалы XXII Всероссийской с международным участием научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, посвященной 30-летию факультета психологии ИГУ. Иркутск, 27–28 апреля 2023 г. / ФГБОУ ВО «ИГУ» ; [редкол.: И. А. Конопак [и др.]]. – Иркутск : Издательство ИГУ, 2023. – 1 электронный оптический диск (CD-ROM). – Заглавие с этикетки диска.

ISBN 978-5-9624-2144-5

Представлены результаты теоретических и эмпирических исследований в области психологии, а также материалы, отражающие опыт работы практических психологов в различных сферах.

Предназначено для всех интересующихся проблемами теоретической и прикладной психологии.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Иркутский государственный университет»
664003, г. Иркутск, ул. К. Маркса, 1; тел. +7 (3952) 51-19-00
Издательство ИГУ, 664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 124
тел. +7 (3952) 52-18-53; e-mail: izdat@lawinstitut.ru

Подписано к использованию 26.04.2023. Тираж 70 экз. Объем 9,67 Мб.

Тип компьютера, процессор, частота:	32-разрядный процессор, 1 ГГц или выше
Оперативная память (RAM):	256 МБ
Необходимо на винчестере:	320 МБ
Операционные системы:	OC Microsoft® Windows® XP, 7, 8 или 8.1. OC Mac OS X
Видеосистема:	Разрешение экрана 1024x768
Акустическая система:	Не требуется
Дополнительное оборудование:	Не требуется
Дополнительные программные средства:	Adobe Reader 6 или выше



ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГИИ

МАТЕРИАЛЫ
XXII ВСЕРОССИЙСКОЙ
С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ СТУДЕНТОВ,
АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ,
ПОСВЯЩЕННОЙ 30-ЛЕТИЮ
ФАКУЛЬТЕТА ПСИХОЛОГИИ ИГУ

ИРКУТСК, 27–28 АПРЕЛЯ 2023 Г.



ISBN 978-5-9624-2144-5



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Иркутский государственный университет»
Факультет психологии



ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГИИ

МАТЕРИАЛЫ XXII ВСЕРОССИЙСКОЙ
С МЕЖДУНАРОДНЫМ УЧАСТИЕМ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
СТУДЕНТОВ, АСПИРАНТОВ И МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ,
ПОСВЯЩЕННОЙ 30-ЛЕТНЕМУ ЮБИЛЕЮ
ФАКУЛЬТЕТА ПСИХОЛОГИИ ИГУ

ИРКУТСК, 27–28 АПРЕЛЯ 2023 Г.



ISBN 978-5-9624-2144-5

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. ПРОБЛЕМЫ ОБЩЕЙ И ДИФФЕРЕНЦИАЛЬНОЙ ПСИХОЛОГИИ

Балина Т. Н., Конджарян А. А. Анализ понятия «риск» в контексте информационного поведения	18
Баранова Е. Г. Изучение склонностей к перфекционизму у студенческой молодежи и их влияние на отношение к учебе	24
Батракова И. М. Проблемы психологии развития и обучения в работах Л. С. Выготского и Ж. Пиаже	28
Бусыгина Н. П., Бондаренко М. И. Жизненные стратегии и переживания женщин, освободившихся из мест лишения свободы	32
Волкова С. Д., Щеголева Т. М. Сновидения как феномен бессознательного в психоанализе	35
Волокитин С. Н. Диагностика потенциала самоизменений личности студентов	38
Голубев А. В. Роль механизмов саморегуляции в устойчивости к выгоранию	41
Гришпакова В. Е., Березенцева А. И. Теоретическое обоснование изучения артикуляционной моторики у детей дошкольного возраста с дизартрией	45
Грудинин В. А. Проблемы экспериментального изучения негативных личностных черт	48
Данакари Л. Р., Ивентьев С. И., Рудаков А. Л. Духовно-нравственная психология и душа человека	53
Дубровская Л. Д. О некоторых аспектах изучения мотивации научной деятельности	56
Егорова О. И. Совладающее поведение и жизнестойкость как компоненты противодействия социальной угрозе личности	60
Жуань Сипин, Пашкин С. Б. Исследования особенностей формирования и развития «Я-концепции» у студентов в психологии	62
Жукова О. С., Бойко О. В. Особенности направленности личности подросткового и юношеского возраста	68
Ильина Д. И. Психологическое воздействие компьютерных технологий на человека	72
Карелина Н. Л. Образ виртуального я в структуре самооценки личности	75
Клещёва Ю. С. Типичные способы поведения мужчин и женщин в ситуации ревности	78
Книга О. С. Проблема изучения феномена эмоционального интеллекта	83
Колесникова А. И., Сукнева Е. А. Исследование связи творческого мышления и воображения	89

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЧЕЛОВЕКА

Ильина Д. И.

ФГБОУ ВО «Казанский государственный энергетический университет»

Казань, Республика Татарстан, Россия

E-mail: ilinadiana99@gmail.com

В современном мире информационные технологии занимают неотъемлемую часть в жизни людей. Эта среда активно влияет на остальные сферы: политическую, экономическую, а, главное, социальную. Информационные технологии оказывают сильное воздействие на состояние психики людей, их поведение, моральные нормы, духовные ценности, личную жизнь и общение в обществе. В связи с этим начала создаваться новая глобальная проблема – информационная зависимость.

Выделяют 3 вида игровой зависимости: карточные, азартные и компьютерные игры [1].

Рассмотрим каждый вид. Карточные игры привлекают к себе тем, что позволяют игроку просчитать комбинацию карт, также ставятся большие деньги при выигрыше. Как правило, этот вид ничем хорошим не заканчивается. Он втягивает людей в криминальные дела, затем они должны огромные суммы денег и т. д.

Азартные игры немного похожи на карточные игры. Они также затягивают людей, но менее криминальные. Пользователи регистрируются на сайтах, проигрывают и остаются должны деньги, машины, квартиры. Здесь надежда на удачу у игроков. Объяснить им, что результаты уже заранее известны, невозможно. Единственный вид здесь, который реально действует по принципу удачи, это ставки на спортивные матчи.

Довольно новый вид зависимости – компьютерные игры. Они позволяют то, что не могут другие игры. Человек оказывается в виртуальной реальности, где приобретает суперспособности. Все скиллы, которые имеет персонаж: убивать, воскрешать, покупать машины, оружие и т. д., игрок перенимает на себя. Так появляется зависимость за счет величия человека в виртуальной реальности, а не в жизни.

Выделяют 4 стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, приложений. Каждая стадия имеет свою специфику.

Стадия легкой увлеченности. Когда человек впервые пробует поиграть в игру, то ему начинают нравиться ее характеристики и особенности. Возможно, звук здесь лучше, чем в другой, или компьютерная графика более красочнее. Игры позволяют насладиться тем, чем не получается в реальной жизни. Кто-то мечтает быть летчиком и играет в пилота, кто-то хочет посидеть в дорогих машинах и поездить наперегонки.

Компьютер же позволяет всем этим насладиться вдоволь.

Стадия увлеченности. На данном этапе желание играть в компьютерные принимает систематический характер. Если человек не получает желаемого, то возникают эмоциональные скачки или другие активные действия.

Стадия зависимости. По данным Шпанхеля, всего 10–14 % игроков являются «заядлыми», т. е. предположительно находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр [2].

На данном этапе происходит изменение сознания человека. Игры переходят на более важные уровни жизни, что может повлечь за собой серьезные последствия.

Зависимость рассматриваю в двух формах: социализированной и индивидуализированной [3]. Наиболее часто выявляется социализированная зависимость. Она отличается тем, что направлена на социальные контакты. Люди в процессе игры общаются в чате или разговаривая с помощью наушников. Эта зависимость больше затягивает людей, вызывает конкуренцию и желание играть. Другая же форма редко встречается, но также является важной. Когда люди играют в одиночку, они отдаляются от реального мира, меньше общаются с окружением. Игры становятся наркотиком, когда в первом случае это просто стимул общения с друзьями.

Стадия привязанности. Последняя и самая опасная стадия зависимости. Когда игры становятся необходимо важным для человека, он хочет быть только в виртуальном мире и не иметь больше никаких связей. На данном этапе организм нужно спасать, иначе он теряется, становится изнеможенным, портится зрение, иммунитет, осанка. Человека не волнуют уже внешние проблемы, его внешность, нет стимула жизни.

На мой взгляд, здесь нужно спасать путем того, как помогают наркоманам. Есть аналогия и сходства. Человеку нужно помочь, иначе все обернется плачевно.

Чтобы избежать зависимости от компьютерных игр, нужно заниматься воспитанием и самовоспитанием компьютерной культуры общества, объяснить всю серьезность еще на раннем этапе, пока не возникли проблемы.

Лучше прививать ребенку с детства другие зависимости, более полезные в современном мире. Например, занятие спортом, поход в зал, бассейн. Это позволит ребенку развиваться многогранно. При желании поиграть он проведет небольшое время за компьютером, а не устанет сидеть и быть на одном месте.

Статистика показывает, что в России только 19 % населения злоупотребляют компьютерными играми, 34 % уже перестали играть и избавились от зависимости [4]. Это показывает прогресс в стране и желание

людей расти и развиваться. Тяжело провести разницу по годам, так как эта проблема еще только появилась. Стоит задуматься и принять решения уже на раннем этапе появления зависимости, что статистика не росла. На мой взгляд, предпринимать меры стоит уже на высоком уровне.

Последствия зависимости от компьютерных игр. Их делят на физиологические, психологические и социальные [5].

Физиологические:

- потеря аппетита;
- режима сна;
- головные боли;
- скачки артериального давления;
- вегетативная дисфункция;
- проблемы с ЖКТ;
- ухудшение памяти;
- ухудшение концентрации;
- ухудшение внимания.

Психологические:

- притупляются эмоции;
- возникают затяжные депрессии;
- появляется фатализм в суждениях.

Социальные:

- безразличие к работе, учёбе;
- дезориентация в актуальных событиях, новостях;
- нарушение дружественных и родственных связей;
- агрессия по отношению близких, пытающихся вылечить игровую зависимость.

Конечно, последствия у всех людей будут разные, все зависит от природы человека, длительности зависимости и количества времени перед компьютером.

В заключение хотелось бы сказать, что люди сами решают свою жизнь. Они в праве выбора как ее провести. Однако родители и окружение могут направить и помочь подрастающему поколению или людям в целом встать на правильный путь, не отдаляться от реальности, помогать развиваться и становиться лучшей версией себя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Богомолова Н. Н. Социальная психология печати, радио и телевидения. М., 2004.
2. Матвеева Л. В., Аникеева Т. Я., Мочалова Ю. В. Психология телевизионной коммуникации. М., 2005.
3. Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14, Психология. 2001. № 3. С. 27–39.
4. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 2007. № 1. С. 86–102.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978.

Научное издание

ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГИИ

Материалы
XXII Всероссийской с международным участием
научно-практической конференции
студентов, аспирантов и молодых ученых,
посвященной 30-летию юбилею
факультета психологии ИГУ
Иркутск, 27–28 апреля 2023 г.

ISBN 978-5-9624-2144-5

Материалы публикуются в авторской редакции

Темплан 2023 г. Поз. 28
Уч.-изд. л. 55,9

ИЗДАТЕЛЬСТВО ИГУ
664082, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 124