**Различия осознаваемых мотивов у подростков с разной степенью компьютерной ориентированности**

В связи с нарастающей интенсификацией процессов компьютеризации общества все больший вес приобретают вопросы, связанные с тем, какое влияние оказывает глобальная информатизация на личность. Различные аспекты этой проблемной области разрабатываются психологами сравнительно давно. В частности О.К.Тихомировым и его учениками О.Н.Арестовой, Л.Н.Бабаниным, Ю.Д.Бабаевой, А.Е.Войскунским и многими другими велись и ведутся исследования структурных и функциональных изменений в психической деятельности человека при взаимодействии с компьютером. Эти изменения затрагивают познавательную, коммуникативную и личностную сферы, трансформируют операциональное звено деятельности, пространственно-временные характеристики взаимодействия субъект-субъект и субъект-информационная система, процессы целеполагания, потребностно-мотивационную регуляцию деятельности.

Вместе с тем, несмотря на имеющиеся фундаментальные разработки этой проблемы, осуществленные в школе О.К. Тихомирова и вскрывающие общие закономерности мотивации пользователя, несмотря на разработку проблем виртуальной реальности, мотивация различных групп пользователей, относящихся к разным возрастным или профессиональным категориям, еще мало изучена.

Исследование этих аспектов мотивации могло бы уточнить некоторые общие положения, уже известные психологической науке, а также решить ряд прикладных задач. Особенный интерес может представлять изучение мотивации взаимодействия с компьютером у подростков и юношей - в период, когда образование важнейших составляющих личности и самосознания человека во многих аспектах только начинается и далеко от своего завершения, но вместе с тем, уже можно говорить об автономизации личности ребенка от взрослых и об открытии им возможностей дальнейшего самостоятельного развития. Этот период является своеобразным переломным моментом в развитии человека, и увлечение компьютером может способствовать как дальнейшему прогрессу в становлении личности, так и формированию пассивной зависимости от компьютера, тормозящей ее развитие.

Исследования в области психологии мотивации компьютерно-ориентированных подростков только начинаются, и их результаты позволяют ставить новые проблемы.Одной из них становится проблема того, каким образом деятельность с компьютером, в которую включены подростки, отражается в их самосознании со стороны своих мотивов.Именно этот аспект послужил отправной точкой нашего исследования.

Нас интересовало, с какой системой мотивов компьютерно-ориентированые подростки соотносят различные ситуации взаимодействия с компьютером (ситуации, игры, обучения и др.). Мы опирались на понимание мотивов, сложившееся в школе А.Н.Леонтьева. Различные виды мотивов выделяют в зависимости от того предмета, на который направлена деятельность. Под мотивацией в широком смысле подразумевается то, ради чего человек выполняет ту или иную деятельность. Всякая деятельность осуществляется вследствии какого-либо внутреннего импульса (потребности) и ради некоторой внешней по отношению к ней ценности. Эти отношения и образуют два полюса реальной мотивационной системы. Таким образом, мотив - это предмет, на который направлена деятельность, соответствующий некоторой человеческой потребности.Феноменологически мотивация проявляется в эмоциональной окраске событий и действий субъекта, в направленности и селективности человеческой деятельности в системе ценностей и предпочтений.

Изучение системы мотивов компьютерно-ориентированных подростков прежде всего выдвигало методическую задачу поиска способа определения как наличия такой ориентированности, так и степени ее выраженности. В качестве такового была использована анкета "Я и компьютер", разработанная Петербургскими психологами О.Н.Черемисиной, Б.Л.Бардиер с целью создания инструмента, способного оценить, "измерить" компьютерную увлеченность. Кроме того, для определения компьютерной ориентированности подростков в качестве косвенного метода мы использовали тест смысложизненных ориентаций (СЖО) в адаптации Д.А.Леонтьева. Основанием для выбора этого теста послужило следующее: в исследовании Ю.В.Фомичевой, А.Г.Шмелева, И.В.Бурмистрова было показано, что с увеличением игрового опыта с компьютером локус контроля сдвигается в интернальную область. Все 6 шкал теста СЖО значимо коррелируют с общей интернальностью по тесту уровня субъективного контроля. Мы предполагаем, что увеличение игрового опыта можно рассматривать как следствие ориентации подростка на взаимодействие с компьютером. Наличие связи показателей анкеты и СЖО может дать дополнительную инфомацию о природе влияния информационных технологий на подростка. Забегая вперед, скажем, что наши предположения подтвердились, при сравнении показателей анкеты и теста выявлена значимая корреляционная связь(r=0.65, p<0.001).

Предположив, что деятельность, опосредованная современными информационными технологиями, отражается в системе мотивов личности, мы поставили перед собой задачу адекватного описания этой системы. Для этого мы решили воспользоваться методами психосемантического подхода к исследованию мотивации через исследование категориальных структур индивидуального сознания. Исходным образцом для составления методики мы взяли исследование мотивационной сферы личности, проведенное В.Ф.Петренко; также использовались рекомендации к составлению оценочных решеток Дж. Келли. Методика была составлена таким образом чтобы изучить мотивацию в трех сферах: общение, компьютерная игра и компьютер. На основании данных анкеты и теста в изучаемой выборке были выделены две подвыборки: подростки с высоким индексом компьютерной ориентированности и подростки с низким индексом компьютерной ориентированности.

Данные, полученные с помощью психосемантических решеток были подвергнуты факторному анализу центроидным методом. В каждой изучаемой сфере выделилось по три значимых фактора, только в одном случае их было четыре: в сфере взаимодействия с компьютером в у испытуемых с низкой компьютерной ориентированностью, причем, все факторы оказались однополюсными. Отсюда можно сделать вывод о низкой дифференцированности осознаваемых мотивов взаимодействия в системе "человек-компьютер" у подростков этой группы.

Рассмотрим различия, выделенные в мотивационной сфере у подростков с высоким и низким индексом компьютерной ориентированности.

Первые такие различия мы наблюдаем в системе мотивов, прявляющихся в общении. Если в группе с высокой ориентированностью первый фактор связан с мотивами достижения (желание сделать карьеру, желание самосовершенствования), то в группе с низкой ориентированностью первый фактор связан с мотивами, выражающими потребность во внимании, с желанием утвердиться в глазах других. Это можно понимать так, что ситуация общения актуализирует у представителей разных групп разные системы мотивов, если для первых общение - это в первую очередь возможность развития, самосовершенствования, то для вторых это возможность привлечь к себе внимание, показать себя; также разницу осознаваемых мотивов в сфере общения можно объяснить тем, что в обоих случаях ведущим мотивом является повышение собственной значимости в глазах окружающих, но реализуются они разными способами: в первом случае мы видим направленность в будущее, во втором - удовлетворение сиюминутных потребностей. В первом случае порождаются смыслы, выполняющие такую функцию, как создание перспективы развития, во втором случае смысл ситуативный и этой функции не выполняет.

В обеих группах выделился фактор, нагруженный такими мотивами, как желание отдохнуть, отвлечься. В группе с высокой ориентированностью он на втором месте, в группе с низкой ориентированностью - на третьем. Видимо для первой группы ситуация общения актуализирует гедонистические мотивы в большей степени, чем у второй группы. Во второй группе второй фактор собрал такие мотивы, как боязнь быть непонятым, любовь к другому, т. е. связанные с потребностью аффилиации. В группе с высокой ориентированностью такие мотивы не выделились.

Третий фактор в группе подростков с высокой ориентированностью включает такие мотивы, как эгоизм, негативизм, это может быть, связано с переживанием собственной ценности и может быть одним из эффектов сдвига локуса контроля в интернальную область.

Сравним различия мотивации в интересующей нас области взаимодействия с компьютером.

В группе с высокой ориентированностью ведущий фактор собрал такие мотивы, как желание самоутвердиться, стремление к знаниям. Интересно, что сюда же попал такой мотив, как подражание, который, возможно, отражает стремление идентифицироваться с референтной группой. В ситуации взаимодействия с компьютером у этой группы актуализируются познавательные мотивы, мотивы самореализации, потребность быть с социумом.

В группе с низкой ориентированностью ведущий фактор собрал такие мотивы как эгоизм, негативизм, боязнь наказания и, с отрицательной нагрузкой, желание общаться, стремление к знаниям. Вероятно, в ситуации взаимодействия с компьютером представители этой группы видят в первую очередь уход от общения, ориентацию на собственные интересы, отказ от познания.

Второй фактор в обеих группах собрал мотивы привлечения к себе внимания.

Третий фактор в группе с высокой вовлеченностью собрал мотивы, отражающие ориентированность подростков на себя. Можно предположить что в ситуации взаимодействия с компьютером актуализируются мотивы, интерпретированные нами "Я как ценность".

В группе с низкой ориентированностью третий фактор собрал мотивы саморазвития. Четвертый фактор в этой группе отражает гедонистические мотивы. Подростки этой группы, видят в компьютере средство отдыха и развлечения.

По блоку "компьютерная игра" первый фактор в обеих группах собрал одинаковые мотивы, компьютерная игра выступает как способ привлечения внимания.

В обеих группах выделился фактор, нагруженный мотивами аффилиации, но в группе с высокой ориентированностью этот фактор имеет больший удельный вес и находиться на втором месте, тогда как в группе с низкой ориентированностью - на третьем. В группе с низкой ориентированностью второй фактор собрал мотивы ухода от общения, центрации на себе.

Третий фактор в группе с высокой ориентированностью включает мотивы отдыха, развлечения, скорее всего, компьютерная игра для этой группы выполняет развлекательную функцию.

Следует отметить, что в разных изучаемых сферах взаимодействия в каждой группе выделились сквозные системы мотивов. Так, в группе с высокой компьютерной ориентированностью и в сфере общения, и в сфере взаимодействия с компьютером наибольший удельный вес имеют мотивы достижения, в то время как в группе с низкой ориентированностью во всех сферах выделился блок мотивов привлечения внимания, (эти мотивы выделились и в первой группе но при этом они не занимали высокого положения в иерархии).

Обобщая, можно сказать, что взаимодействие подростков с компьютером отражается на системе мотивов таким образом: у подростков с высоким индексом компьютерной ориентации более высокая осмысленность жизни; Локус контроля сдвинут в интернальную область, преобладает мотивация достижения успеха; ориентированность на будущее; ими в большей степени осознаются мотивы самореализации; для них характерна большая степень дифференцированности осознаваемых мотивов в области взаимодействия с компьютером.

У подростков с низким индексом компьютерной ориентированности отмечается тенденция к малой осмысленности жизни; Локус контроля чаще находится в экстернальной области; преобладает мотивация избегания неудачи; мотив повышения собственной оценки в глазах окружающих реализуется через привлечение внимания произведенным эффектом; осознаваемые мотивы самореализации имеют малую представленность как в сфере общения, так и в сфере взаимодействия с компьютером.

Данные, полученные с помощью факторного анализа, не дают возможности установить причинно-следственные связи, но позволяют при содержательном анализе увидеть мир "глазами испытуемого", реконструировать определенную картину мира как микрокосм значений и смыслов.

**Список литературы**

Сакбаев А.А. Различия осознаваемых мотивов у подростков с разной степенью компьютерной ориентированности.