

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра педагогической психологии и психодиагностики

**СООТНОШЕНИЕ ДЕВИАНТНОЙ АКТИВНОСТИ И
АНТИСОЦИАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ У ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ
СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ**

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 4 курса 431 группы
направления 44.03.02 Психолого-педагогическое образование,
профиля подготовки «Психология и социальная педагогика»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Пчелкина Бориса Кирилловича

Научный руководитель
доцент, канд. психологических наук _____ А.А. Шаров
подпись дата

Зав. кафедрой
доктор психол. наук, профессор _____ М.В. Григорьева
подпись дата

Саратов, 2024

ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе вопросы девиантной активности и антисоциальной креативности среди студенческой молодежи привлекают все большее внимание исследователей, практиков и общественности в целом. Студенческая среда, обладающая своими особенностями и динамикой, является предметом интереса не только в области академических достижений, но и в контексте социального поведения и психологического развития. Это обусловлено как интенсивными процессами формирования личности в период студенчества, так и влиянием современных социокультурных тенденций и технологических изменений. Девиантная активность, включая кибербуллинг, киберагрессию и другие формы антисоциального поведения, становится все более распространенной среди молодежи, особенно в контексте онлайн-коммуникаций и социальных сетей.

Все мы видим, как сильно изменился мир за последнее столетие. Развитие автомобильной, космической, коммерческой промышленности и медицины безусловно улучшили качество жизни людей по всему миру. Но одним из главных достижений за всю многовековую историю человечества стало создание всемирной компьютерной сети Интернет.

К сожалению, у интернет-среды есть существенный недостаток: цифровой мир является очень комфортной площадкой для различных видов антисоциального поведения: запугиваний и утрашений, оскорблений, распространению ложной информации, другими словами, онлайн-агрессии или кибербуллинга.

Стремление к чему-то новому, к поиску необычных ходов издревле приводили человечество к невероятным открытиям и позволяли находить оригинальные подходы в разрешении поставленных задач в самых различных сферах человеческой деятельности. Но креативные задумки, часто кажущиеся на первый взгляд прорывными, не всегда служат во благо. Это понятие понимается как антисоциальная креативность.

В последние годы, установился заметный интерес к изучению негативной и антисоциальной креативности. Негативный креативный потенциал находит своё отражение в повседневной жизни – в обмане, в чрезмерном остроумии, в нездоровом соперничестве, в манипуляциях, в проявлениях физической и пассивной агрессии. Изучение антисоциальной креативности особенно актуально в контексте цифровой эпохи, где возможности для реализации креативных идей значительно расширились, а социальные нормы и законы часто отстают от технологического прогресса.

Кроме того, понимание механизмов, способствующих развитию антисоциальной креативности, может помочь в разработке образовательных программ и психологических интервенций, направленных на коррекцию девиантного поведения и направлению креативных способностей в конструктивное русло.

Всё вышеизложенное, определяет актуальность выбранной темы выпускной квалификационной работы: «Соотношение девиантной активности и антисоциальной креативности у представителей студенческой молодёжи».

Цель исследования – изучить соотношение девиантной активности и антисоциальной креативности у представителей студенческой молодёжи.

Объект исследования – девиантная активность как социально-психологический феномен.

Предмет исследования – соотношение девиантной активности и антисоциальной креативности у представителей студенческой молодёжи.

Задачи исследования:

1. Провести теоретическое исследование феномена «девиантная активность» в психологическом контексте;
2. Провести теоретическое исследование феномена «кибербуллинг» в психологическом контексте;

3. Провести теоретическое исследование феномена «антисоциальная креативность» в психологическом контексте;
4. Осуществить анализ современных исследований по данной тематике;
5. Провести эмпирическое исследование, а именно выявить особенности параметров девиантной активности в реальной или виртуальной среде и антисоциальной креативности у молодёжи;
6. Проанализировать и интерпретировать полученные результаты.

Гипотеза исследования:

Виды девиантной активности в реальной или виртуальной среде и антисоциальной креативности взаимосвязаны между собой.

Методы и методики исследования.

1. Анализ литературы по выбранной тематике.
2. Методика диагностики девиантной активности в реальной и виртуальной среде (А. А. Шаров).
3. Опросник киберагрессии (D. Álvarez-García et al. в адаптации А. А. Шарова)
4. Опросник «Поведенческие особенности антисоциальной креативности» (Н.В. Мешкова).
5. Коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Выборка исследования составила 72 респондента (обучающихся в образовательных организациях высшего образования г. Саратова). Средний возраст – 20,0 года, из них 29 лиц мужского пола и 43 женского (40,3% и 59,7% соответственно).

Структура ВКР. Выпускная квалификационная работа, объемом из 54-х страниц, состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников и приложения

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В первой главе «ДЕВИАНТНАЯ АКТИВНОСТЬ В РЕАЛЬНОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ В РАМКАХ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ИЗУЧЕНИЯ», изучаются подходы к терминам «девиантная активность», «киберагрессия» «кибербуллинг» в отечественных и зарубежных исследованиях. Исследование девиантной активности представляет собой важное направление в социологии, психологии и криминологии. Оно позволяет понять природу, причины и последствия девиантного поведения, а также разработать эффективные меры его предотвращения и коррекции. Это исследование имеет богатую историю как в отечественной, так и в зарубежной науке. Под непосредственно же кибербуллингом понимают один из видов агрессивного поведения, целью которого является психологическое преследования третьих лиц с использованием при этом цифровых средств (смартфонов, Интернета, онлайн-игр, социальных сетей). Кибербуллинг по своей природе происходит от английского слова bull - бык, с родственными значениями: агрессивно нападать, придирается, провоцировать, доминировать, терроризировать, травить.

Киберагрессия же включает любые агрессивные действия, направленные на причинение вреда другому человеку или группе людей посредством использования цифровых технологий. Это может быть как прямая агрессия, выраженная в виде оскорблений или угроз, так и косвенная, например, распространение ложных слухов или публикация конфиденциальной информации без согласия.

Изучение антисоциальной креативности и девиантной активности связано с именами таких известных зарубежных и отечественных авторов А.А. Ухтомский, А.Р. Лурия, Л.С. Выготский, Т.А. Гурко, С. Арора, Б. Белсеем, С. Хидуя, Д. В. Патчину, Д. Николау, Д. Ольвеуса, Я. Ювонен, Э. Ф. Гросс, К. А. Андерсон, Б. Дж. Бушман и др.

Вторая глава «ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИЗУЧЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЕ СООТНОШЕНИЕ ДЕВИАНТНОЙ АКТИВНОСТИ И АНТИСОЦИАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ У ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЁЖИ», посвящена изложению основных результатов исследования.

В результате расчетов было выявлено, что коэффициент асимптотической значимости (2-х сторонней) по своему значению больше 0,05, что говорит нам о ненормальности распределения данных. (Полные результаты см. в Приложении Г). Далее, исходя из этого, мы воспользовались коэффициентом ранговой корреляции Спирмена, в результате чего получили следующие результаты: (Полную матрицу результатов см. в Приложении Д).

После описания выборки, методик исследования, перейдем к описанию полученных результатов. Представим полученные данные в таблице 1.

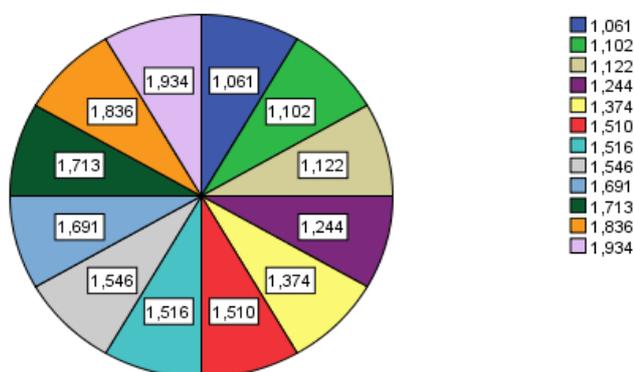
Параметр	Среднее значение	Ст. отклонение	Минимум	Максимум
Антисоциальная и асоциальная реальная активность	1,510	0,8698	1,0	5,0
Аутодеструктивная реальная активность	1,546	0,9895	1,0	5,0
Антисоциальная и агрессивно - асоциальная виртуальная активность	1,244	0,6783	1,0	5,0
Аутодеструктивная виртуальная активность	1,836	1,0942	1,0	5,0
Имперсонация	1,102	0,4191	1,0	4,0

Секстинг	1,061	0,2512	1,0	3,0
Вербально- визуальная киберагрессия	1,374	0,5818	1,0	3,0
Интегративная шкала киберагрессии	1,122	0,3773	1,0	4,0
Нанесение вреда	1,516	0,9087	1,0	5,0
Ложь	1,934	1,1350	1,0	5,0
Злые шутки	1,713	1,0302	1,0	5,0
Интегративный показатель антисоциальной креативности	1,691	1,0294	1,0	5,0

По результатам, полученным в таблице, видно, что у студенческой молодежи выявлены показатели, которые свидетельствуют о проявлении видов кибербуллинга и характеристик антисоциальной креативности, как в реальной, так и виртуальной среде. Значения стандартного отклонения указывают на то, что показатели как: «антисоциальной и асоциальной реальной активности», «аутодеструктивная реальная активность», «антисоциальная и агрессивно – асоциальная виртуальная активность», «аутодеструктивная виртуальная активность», «имперсонация», «секстинг», «вербально-визуальная киберагрессия», «интегративная шкала киберагрессии», «нанесение вреда», «ложь», «злые шутки», «интегративный показатель антисоциальной креативности» распределены в широком диапазоне. Исходя из значения среднего балла, можем сделать вывод, что наиболее распространёнными являются компоненты «Ложь» (1,934), а также «Аутодеструктивная виртуальная активность» (1,836). В свою очередь,

наименее заметными стали показатели «Секстинг» (1,061) и «Имперсонация» (1,102). Более подробные результаты представлены в рисунке 1.

1. Антисоциальная и асоциальная реальная активность (1,510);
2. Аутодеструктивная реальная активность (1,546);
3. Антисоциальная и агрессивно - асоциальная виртуальная активность (1,244);
4. Аутодеструктивная виртуальная активность (1,836);
5. Имперсонация (1,102);
6. Секстинг (1,061);
7. Вербально-визуальная киберагрессия (1,374);
8. Интегративная шкала киберагрессии (1,122);
9. Нанесение вреда (1,516);
10. Ложь (1,934);
11. Злые шутки (1,713);
12. Интегративный показатель антисоциальной креативности (1,691);



Для выявления взаимосвязей между параметрами девиантной активности в реальной или виртуальной среде и антисоциальной креативности, использовался непараметрический корреляционный анализ по Спирмену. Представим полученные результаты.

В таблице 3 показаны наиболее значимые результаты корреляционного анализа.

Наиболее значимые корреляции:

Выявленные взаимосвязи	Результаты корреляционного анализа
Ложь и аутодеструктивная виртуальная активность	0,245 при $p < 0,001$
Интегративный показатель антисоциальной креативности и аутодеструктивная виртуальная активность	0,214 при $p < 0,001$
Нанесение вреда и имперсонация	0,179 при $p < 0,001$
Злые шутки и имперсонация	0,190 при $p < 0,001$
Интегративный показатель антисоциальной креативности и имперсонация	0,179 при $p < 0,001$

Нанесение вреда и вербально-визуальная киберагрессия	0,491 при $p < 0,001$
Ложь и вербально-визуальная киберагрессия	0,336 при $p < 0,001$
Злые шутки и вербально-визуальная киберагрессия	0,411 при $p < 0,001$
Интегративный показатель антисоциальной креативности и вербально-визуальная киберагрессия	0,491 при $p < 0,001$
Злые шутки и интегративный показатель антисоциальной креативности	0,587 при $p < 0,001$

Перейдем к описанию полученных взаимосвязей.

1. Ложь и аутодеструктивная виртуальная активность (коэффициент корреляции – 0,245). Опираясь на данную взаимосвязь, можно сделать вывод, что сообщение ложной информации обуславливает действия в виртуальной среде, направленные на физическое и (или) психическое саморазрушение.

Другими словами, подача ложной информации в сети Интернет может быть связано с заниженной самооценкой или неуверенностью в собственных силах и, по итогу, может привести к развитию форм аутодеструктивной виртуальной активности.

2. Интегративный показатель антисоциальной креативности и аутодеструктивная виртуальная активность (Коэффициент корреляции – 0,214; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь).

Можно констатировать, что сложности в построении адекватных социальных отношений могут провоцировать рост как антисоциальной креативности, так и аутодеструктивной виртуальной активности. Креативный потенциал в данном случае, обуславливает попытки причинить вред себе посредством виртуальной коммуникации.

3. Нанесение вреда и имперсонация (Коэффициент корреляции – 0,179; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь); Опираясь на данную взаимосвязь, можно сделать вывод, что чем выше показатель нанесения вреда, тем выше и имперсонация. Попытки человека

выдавать себя за другого, чаще всего происходят с целью очернить или скомпрометировать жертву.

Другими словами, чем больше практикуется имперсонация и связанные с ней ощущение анонимности и безнаказанности, тем более будет выражено нанесение вреда другим в киберсреде. Может быть вызвано попыткам заполнить внутреннюю пустоту и компенсировать недостаток межличностного общения.

4. Злые шутки и имперсонация (Коэффициент корреляции – 0,190; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь);

Злые шутки часто являются способом очернения или же средством ухудшения репутации жертвы. Данная форма девиантной активности часто обусловлена чувством безнаказанности, подкрепленное анонимностью. Обычно, рост имперсонации напрямую способствует увеличению фактов злых шуток и насмешек.

5. Интегративный показатель антисоциальной креативности и имперсонация (Коэффициент корреляции – 0,179; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь).

Опираясь на данную зависимость, можно сделать вывод, что если индивид склонен ко лжи или нанесению вреда, то он может попытаться осуществить их через попытку кражи аккаунта или отправку сообщений от чужого имени с целью навредить жертве, опорочить в глазах друзей, знакомых, родителей. Есть вероятность, что это вызвано стремлением преследователя самоутвердиться за счёт страдания жертвы, компенсировав тем самым свои неудачи в карьере или личной жизни.

6. Нанесение вреда и вербально-визуальная киберагрессия (Коэффициент корреляции – 0,491; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь);

Логично сделать вывод, что имея цель нанести вред жертве, преследователь может прибегнуть к различным формам кибербуллинга: флеймингу, киберсталкингу, очернению и т.п. Может быть спровоцировано низким уровнем самооценки, злостью на собственные неудачи, неуверенность в собственных силах.

7. Ложь и вербально-визуальная киберагрессия (Коэффициент корреляции – 0,336; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь);

В большинстве своём, люди лгут ради получения выгоды или же завоевания авторитета. В данном случае, можно говорить о проявлении агрессии в виртуальной среде посредством размещения ложной информации.

8. Злые шутки и вербально-визуальная киберагрессия (Коэффициент корреляции – 0,411; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь); Попытки зло пошутить являются одним из видов проявления антисоциальной активности наряду с нанесением вреда и ложью.

Чаще всего, они используются, чтобы унижить или деморализовать жертву, что объясняет выявленную взаимосвязь. Само собой, что люди, склонные к злым шуткам, страдают недостатком внимания и таким способом пытаются обратить на себя внимание общества или отдельно взятого индивида.

9. Интегративный показатель антисоциальной креативности и вербально-визуальная киберагрессия (Коэффициент корреляции – 0,491; Эмпирические значения коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь).

Выявленная взаимосвязь свидетельствует о том, что антисоциальный креативный потенциал в виде лжи, злых шуток реализуется в виртуальном пространстве.

10. Злые шутки и интегративный показатель антисоциальной креативности (Коэффициент корреляции – 0,587; Эмпирические значения

коэффициента корреляции значимы на уровне 0,01; сильная и прямо пропорциональная взаимосвязь). Попытки зло пошутить являются одним из видов проявления антисоциальной активности наряду с нанесением вреда и ложью.

Вполне логично, что чем «злее» будет шутка, и чем чаще будут осуществляться попытки подобной формы девиантной активности, тем выше будет суммарный показатель антисоциальной креативности в целом. Чаще всего, люди, склонные к злым шуткам, страдают недостатком внимания и таким способом пытаются обратить на себя внимание общества или отдельно взятого индивида.

Обобщая всё вышесказанное, мы видим, что между двумя явлениями действительно существует определённая взаимосвязь. Наиболее сильные взаимосвязи выявлены между параметрами «Интегративный показатель антисоциальной креативности и Вербально-визуальная киберагрессия», а также «Злые шутки и Интегративный показатель антисоциальной креативности». Наименьший коэффициент корреляции был показан между «Нанесение вреда и Имперсонация» и «Нанесение вреда и Имперсонация». Данные, полученные в ходе эмпирической части исследования, лишь подтверждает тезис, высказанный многими из исследователей о наличии прямой взаимосвязи вступления человечества в компьютерный век и ростом числа девиантных отклонений. Особенно это касается подростков и современной молодежи в целом. Поэтому особенно важно заниматься просвещением молодого поколения всеми доступными институтами общества. Внутри семей, школах и в высших учебных заведениях, важно проводить беседы о недопущении ненависти к другим людям, а также организовывать уроки цифровой грамотности и развивать уровень эмоционального интеллекта у подрастающего поколения.

На наш взгляд, также было бы неплохо осуществлять более серьёзный надзор за активностью в соцсетях. Ужесточение наказаний за цифровые

преступления, такие как кибербуллинг и киберсталкинг, может служить сдерживающим фактором для потенциальных агрессоров.

Таким образом, гипотеза о том, что исследуемые нами виды девиантной активности в реальной или виртуальной среде и показатели антисоциальной креативности взаимосвязаны между собой подтвердилась.