

МЕДИЦИНСКИ УНИВЕРСИТЕТ
„ПРОФ. Д-Р ПАРАСКЕВ СТОЯНОВ” - ВАРНА
ФАКУЛТЕТ ПО МЕДИЦИНА
КАТЕДРА ПО ПСИХИАТРИЯ И МЕДИЦИНСКА ПСИХОЛОГИЯ

СВИЛЕН ПЛАМЕНОВ ЕНЕВ

Специфика на преживяване и поведение на младежи, развиващи
зависимост към виртуалното пространство

А В Т О Р Е Ф Е Р А Т

**НА ДИСЕРТАЦИЯ ЗА ПРИСЪЖДАНЕ НА
ОБРАЗОВАТЕЛНА И НАУЧНА СТЕПЕН „ДОКТОР”**

НАУЧНИ РЪКОВОДИТЕЛИ:

ПРОФ. ИВАНКА БОНЧЕВА, Д.ПС.

ПРОФ. ГЕОРГИ ПОПОВ, Д.М.Н.

ОФИЦИАЛНИ РЕЦЕНЗЕНТИ:

ПРОФ. ВАНЯ МАТАНОВА, Д.ПС.Н.

ПРОФ. РИНАЛДО ШИШКОВ, Д.М.Н.

Дисертационният труд е с обем 194 стандартни страници включително библиография и приложение от методичния материал. Онаягледен е с 81 таблици и 13 фигури. Номерата на включените в автореферата фигури и таблици съвпадат с тези в дисертационния труд.

Библиографията съдържа 257 източника, от които 22 на кирилица и 235 на латиница. Състои се от увод, първа глава – „Теоретико-методологични аспекти и феноменология на зависимостите и зависимото поведение във виртуалното пространство“, втора глава – „Материал и методи на изследването“, трета глава – „Анализ и обсъждане“, изводи, заключение, приноси, библиография и приложения.

Официалната защита ще се проведе на г. от часа в Аудитория „Проф. д-р Владимир Иванов“ на УМБАЛ „Св. Марина“ – Варна.

Материалите по защитата се намират на разположение на Научен отдел на МУ – Варна.

І. УВОД

Факт е, че определението прирастеност във виртуалното пространство касае един относително нов и недобре проучен проблем в клиничната и консултативната психология и е предизвикателство за всеки съвременен специалист. Виртуалното пространство обхваща всички видове интерактивни реалности, където потребителят участва не като наблюдаващ, както е в киното или телевизията например, а като участник в процеса. Това включва, от една страна, интернет с всичките му ролеви аспекти – месенджъри (програми за чат, като Skype, ICQ, Miranda, IRC и др.), уебпространството – www (страници за запознанства, за видеообщуване, медии, сайтове с порнографско съдържание, уебалбуми за музика, филми и торенти, социални мрежи като Фейсбук, Туитър, интернет магазини, информационни и правителствени портали, енциклопедии и т.н.), и от друга – видеоигрите, които могат да бъдат на различни платформи – компютър или конзола (XBOX360, Nintendo Wii, Сони Плейстейшън, мобилен телефон и други). Затова, поради сходните характеристики на зависимостта и проблемите, които всичките тези модерни технологии създават, ще ги наричаме с общото име виртуална реалност (ВР), а зависимостта към тях – виртуална зависимост (ВЗ).

Първите случаи на зависимост от компютърни игри са документирани през 1983 година, но научното изследване на въпроса е от средата на 90-те години (Fisher, 1994; Griffiths & Dancaster, 1995; Griffiths & Hunt, 1998). В първите години на бума на интернет и игрите има различни мнения как да се дефинира тази зависимост, като често се определя като близка до хазартната зависимост (Tejeiro Salguero & Bersabé Morán, 2002), което обединява двете форми на зависимост в по-общото понятие поведенческа зависимост.

Първоначално като проблем във виртуалното пространство фокусът на психолозите и психиатрите е падал върху патологичната интернет прирастеност (на английски Internet Addiction Disorder

– IAD, или Pathological Internet Use – PIU). По-късно обаче, с усъвършенстването на видеокартите, по-мощните процесори и конкуренцията в гейминдустрията, зависимостта към видеоигрите се превръща в не по-малък социален и здравен проблем, като се използва терминът игрова пристрастеност – Video Game Addiction (Hauge, M. R., Gentile, D., 2003).

Според най-разпространеното определение интернет пристрастеност е обесивен стремеж на пациента да влезе в мрежата и неспособността му да излезе навреме оттам. За пръв път това състояние е описано в средата на 90-те от нюйоркския психиатър д-р Айвън Голдбърг. В САЩ е създаден и първият Center for Online Addiction под ръководството на проф. Кимбърли Янг от Питсбъргския университет. Списъкът с видовете нехимически зависимости е попълнен с компютърната, но не всички специалисти са съгласни с класифицирането на IAD и като психическо разстройство. Според някои терапевти това не е самостоятелно заболяване, а симптом за сериозни проблеми на пациента като депресия или затруднения в общуването (Greenfield, 1999). Други твърдят, че тъкмо пристрастяването към виртуалното пространство води до самоизолация, а оттам – към депресия и други опасни последици за психическото и физическото здраве на нетохолиците (Amichai-Hamburger, 2002).

Компютърът в контекста на теориите на Маслоу и Мъри и изследователите след тях може да се разглежда като средство за удовлетворяване на процесите на афилиация, от една страна, и отдръпване от групата – от друга. Потребностите от приятелство, емоционална близост с връстници, които имат близки интереси, постигане на успехи чрез обучение или чрез първенство по точки в игри за знание или такива на бързите рефлексии, организиране на благотворителни кампании, участие в групи, обединени в името на хуманна или социално полезна тема, могат да интегрират човека към позитивни взаимоотношения с другите, духовна близост и постигане на уважение. В същото време компютърът може да е остров за дистанциране от непреодолимите семейни и лични взаимоотношения, място за избягване на неуспехи (в компютърната игра нивото може да се преиграе безброй пъти, дори и героят да е бил убит, за разлика от реалния живот),

за алиенация, изразяване на агресията във форуми и чатове и т.н. И тъй като компютърът като модерно комуникационно и развлекателно средство навлиза все повече в живота на всеки човек с различните си функции и приложения, той е възприеман като проблем все по-често в много семейства.

Поведенческите зависимости, като например онлайн пристрастяването към игри, обикновено са категоризирани в рамките на разстройства на навиците и влеченията – поведенчески разстройства – категорията F63 на МКБ 10. Това включва разстройства на поведението, които не могат да бъдат класифицирани в други рубрики. Те се класифицират с повтарящи се действия, които нямат ясна рационална мотивация и обикновено накръняват собствените интереси на лицето или тези на други хора. Лицето твърди, че поведението му е свързано с импулси, които то не може да контролира. Причините за тези състояния са неизяснени и те са групирани поради сходната им картина, а не защото имат други общи важни характеристики. Компютърната пристрастеност обаче се отличава от тази дефиниция с логиката на повтарящия се престой в игри или в интернет пространството – той задоволява емоционални и преживелищни състояния, заради които желанието на индивида да ги предизвиква отново и отново са обясними и характерни за поведението на човека и бозайниците въобще – наслаждаващият се Аз се стреми към удоволствие и предпазване от вреда (Фройд, З., 1992), но пристрастеният пренебрегва вредата от своите простъпки, подобно на хазартно зависимия, чието поведение е известно като компулсивно комарджийство, но всъщност поведението не е компулсивно по своя механизъм, нито разстройството принадлежи на обесивно-компулсивната невроза (МКБ10 – Психични и поведенчески разстройства F63.0, СЗО 1992). Макар че понятието Dependence syndrome в *Lexicon of Psychiatric and Mental Health Terms, 2nd Edition (WHO 94)* означава съвкупност от поведенчески, когнитивни и психологични явления, които се развиват при редовна употреба на субстанция, като е уточнено, че синдромът може да се развие към дадена субстанция като алкохол, тютюн, опиати или широк спектър от психоактивни вещества, все повече автори са на мнение, че към дефиницията трябва да се включват и зависимости, несвързани

с употребата на ПАВ, като хазартната зависимост (Griffiths, 1995) и зависимостта към интернет (Charlton, 2002; Young, 2002; Tao, 2010) и компютърни игри (Yee, 2006).

Терминът „пристрастяване“ към компютри е предложен през 1979 г. в книгата „An Introduction to Educational Computing“ от Nicholas Rushby. Според него хората могат да се пристроят към компютри и страдат от симптоми на отнемане. Терминът се използва също и от M. Shotton през 1989 г. в книгата „Computer Addiction“. В изследванията, свързани със зависимостите към интернет, са се обособили две категории, които се предлагат да влязат в МКБ – Патологично интернет пристрастяване (Internet addiction disorder) /IAD/ и Патологично пристрастяване към видеоигри (Video game addiction) /VGA/. Те все още не са включени в МКБ, нито в DSM. Повечето автори (Block, J. J., 2007; Young, K. S., 1998; Huang, H., Leung, L., 2009; Griffiths' M. D., 1998; Ferraro, Caci, D' Amico, & Di Blasi, 2007; Khazaal et al., 2008; Yuan, K.; Qin, W.; Wang, G.; Zeng, F.; Zhao, L.; Yang, X.; Liu, P.; Liu, J. et al., 2011 и др.) при определяне на критериите на поведенческите разстройства, свързани с компютъра и подобни приложения, използват термина addiction (пристрастяване). В същото време други автори (Goldberg, I., 1995, Bishop, J., 2006) разглеждат проявите на зависимост към виртуалната среда като симптоми на други психични разстройства. Терминът „зависимост“ се използва от повечето автори предимно като синоним и с описателна функция относно поведенческото разстройство „Патологично пристрастяване към интернет“ (и/или видеоигри) (Kandell, 1998), но в теста на К. Янг например като „зависими“ са определени хората с висока степен на риск да станат пристрастени.

През 1998 г. М. Orzak (Orzack, 1998 г.) определя следните психологически и физически симптоми, свързани с интернет прирастеността:

Психични симптоми:

- Наслада или еуфория пред компютъра.
- Невъзможност да се прекъсне престоят пред компютъра.
- Постоянно нарастване на времето, прекарано пред компютъра.
- Пренебрегване на семейството и приятелите.

- Чувство за празнота, депресия и гняв, когато индивидът не е пред компютъра.
- Лъгане на работодателите или членове на семейството за своята дейност.
- Проблеми с работата или училището.

Физически симптоми:

- Карпално-тунелен синдром (CTS) (неврологичен проблем на ръцете, обвързан с притискане на нерв в китката – болезнено и прогресивно състояние).
- Сухо око.
- Мигренозно главоболие.
- Болка в гърба.
- Нередовно хранене, пропускане на хранения.
- Пренебрегване на личната хигиена.
- Нарушения на съня, промени в моделите на съня.

Орзак добавя към тази симптоматика и ефектите от зависимостите към компютърни игри и по-специално от масовите мултиплейър онлайн игри. Нещо повече, тя твърди, че 40% от играещите *играта World of Warcraft* са зависими към нея и обвинява компанията-разработчик Blizzard Entertainment, че целенасочено я моделира и структурира така, че да държи потребителите ѝ в психическа зависимост (от която компанията печели месечни такси).

II. ИЗЛОЖЕНИЕ

Цел на изследването

Обект на настоящата работа са младежи на възраст 14-18 години, като предметът на изследването е емоционалният им свят и техните преживелищни и поведенчески реакции във виртуалната среда посредством употребата на новите функционални софтуерни приложения и интернет.

Цел

Целта на изследването е проучване и предоставяне на обосновани хипотези за психологичното функциониране и социалната активност на пристрастени към виртуалното пространство младежи, предвид спецификата на тяхното преживяване и поведение в контекста на виртуалната зависимост (патологично пристрастяване към интернет и към видеоигри).

Задачи и хипотези

Във връзка с поставената научна цел в дисертационния труд се поставят следните задачи:

1. Да се оцени дялът на пристрастените към интернет и компютърни игри младежи на възраст между 14 и 18 години.
2. Да се установят характерните поведенчески модели при удовлетворяване на пристрастеността към виртуалното пространство и да се изведат водещите емоционални състояния на зависимите.
3. Да се определят ощетените области от социалното функциониране на пристрастените.
4. Да се оцени факторното влияние и да се изведат рискови и протективни фактори за виртуална пристрастеност във възрастта 14-18 години.

Хипотези

Научните хипотези, които се проверяват в хода на изследването, са:

Хипотеза 1: Пристрастените към виртуалното пространство, подобно на хазартно зависимите, имат определени личностови предизпозиции и характерови особености, свързани с емоциите (възбудими, хипертимни, циклотимни и тревожни типове личност) и с общуването – интровертна или екстровертна личност.

Хипотеза 2: За пристрашеност към виртуалното пространство трябва да е налице понижен самоконтрол с неговите основни характеристики – готовност за украсяването и игнорирането на истината, изразяващо се в склонност към фантазии и лъжи, склонност към разточителство или прахосничество, разпиляност, стремеж към удобства и удоволствия.

Хипотеза 3: Пристрашеността към виртуалното пространство е съгласувана с незрялата личност, липсата на активни социални контакти и достъпа до подходящ хардуер и софтуер, както и е свързана с пола и възрастта.

Контингент

Изследването е проведено през периода м. юни 2012 г. – м. януари 2013 г. В него попадат 314 ученици, от които от гр. Варна 245 и от гр. Долни чифлик, обл. Варна – 69. Обемът на извадката е планиран според принципите на простия случаен подбор, с отчитане на разпределението на учениците в Област Варна по години и планирания прием в отделните училища. Необходимият обем на извадка за оценка на относителния дял на „зависими към виртуалното пространство“ е изчислен при планирана допустима грешка от 5%. Общият брой на учениците във възрастовата група 14-18 г. към 31.01.2013 г. е 14,3 хил. ученици.

В изследваната съвкупност (таблица 2.2) жените са 132 или 42%, а мъжете 182 или 58%. След направените изчисления (поместени в таблицата) се установи, че учениците от Математическа гимназия „Д-р Петър Берон“ – Варна представляват – 37,3% от изследваните общо 314 и 47% от анкетираните от Варна, спрямо целия випуск 8-12 клас този процент е 1,03%. Тази група ученици представлява 11% от всички ученици в гимназията.

Таблица 2.2.

Разпределение на анкетирани ученици по пол и училище

Училище	Структура на учениците	Пол		Общо анкетирани по училища
		Жени	Мъже	
Първа езикова гимназия – гр. Варна	Брой ученици	38	19	57
	% от извадката в съответното училище	66,7%	33,3%	100%
	% от извадката по пол	28,8%	10,4%	18,2%
	% от цялата съвкупност изследвани	12,1%	6,1%	18,2%
Математическа гимназия „Д-р Петър Берон“ – гр. Варна	Брой ученици	27	90	117
	% от извадката в съответното училище	23,1%	76,9%	100%
	% от извадката по пол	20,5%	49,5%	37,3%
	% от цялата съвкупност изследвани	8,6%	28,7%	37,3%
СОУ „Васил Левски“ – гр. Долни чифлик	Брой ученици	43	26	69
	% от извадката в съответното училище	62,3%	37,7%	100%
	% от извадката по пол	32,6%	14,3%	22%
	% от цялата съвкупност изследвани	13,7%	8,3%	22%
ПГСАГ „Васил Левски“ – гр. Варна	Брой ученици	24	31	55
	% от извадката в съответното училище	43,6%	56,4%	100%
	% от извадката по пол	18,2%	17%	17,5%
	% от цялата съвкупност изследвани	7,6%	9,9%	17,5%
ВМГ „Св. Николай Чудотворец“ – гр. Варна	Брой ученици	0	16	16
	% от извадката в съответното училище	0%	100%	100%
	% от извадката по пол	0%	8,8%	5,1%
	% от цялата съвкупност изследвани	0%	5,1%	5,1%
Общо изследвани ученици	Брой ученици	132	182	314
	% от цялата съвкупност изследвани	42%	58%	100%

Втората голяма група в извадката са ученици от Първа езикова гимназия – Варна – техният относителен дял в извадката е 18,20%, а спрямо учениците в цялото училище – 5,94%; по отношение на випуск 8-12 клас – 0,49%. Професионална гимназия по строителство, архитектура и геодезия (ПГСАГ) „Васил Левски“ е училище с традиции в гр. Варна. Това, което прави впечатление, е, че броят на учениците във випуски 12-8 клас драстично намалява. Докато в 12-ти клас в училището се обучават 200 ученици, то в 8-ми – техният брой е едва 80. Извадката от ПГСАГ включва 55 ученици, които представляват 8,89% от общия брой ученици в училището, 22% от анкетираните от извадката за град Варна и 17% от анкетираните от общо анкетираните.

Друго училище, което сме включили в изследването, е Варненска морска гимназия „Св. Николай Чудотворец“. В него са анкетирани едва 16 ученици или 6,5%. В СОУ „Васил Левски“ в град Долни чифлик са анкетирани 69 ученици или 21,77% от цялата съвкупност.

Демографска характеристика на изследваната съвкупност

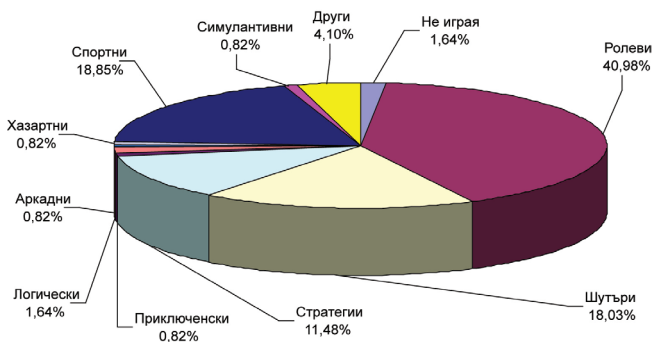
Една от характеристиките на всяка една съвкупност от лица е разпределението им по пол и възраст. В изследването попадат 132 момичета и 182 момчета. Хистограмата на възрастта показва, че съществена част от анкетираните са на 16 години (39,94%).

Тази възрастова група е разпределена между 9 и 10 клас. Относителният дял на жените в тази възрастова група е 33,3%, а този на мъжете – 39,6%. Разпределението по пол и възраст е представено и таблично (вж. таблица 2.3). Относителният дял на 17-годишните в извадката е 38%, на 15-годишните е 26,6%, на 14-годишните – 6,4%. Най-нисък е относителният дял на лицата, навършили 18 години – 1,9%. Един от основните акценти в работата е поставен върху използването на компютъра като средство за комуникация, развлечение, обучение, но и като дейност, предизвикваща психологична зависимост. Дейностите, които могат да имат връзка с адиктивното въздействие на компютъра и са субективно преживявани като удоволствени, са много и в много

аспекти на употребата на компютър и друг хардуер с интерактивни възможности.

Във връзка с поставената цел на дисертацията е изследвано освен разпределението на учениците според техните предпочитания за компютърни жанрове – и видът на жанровете компютърни игри. В тази част на изследването е извършено разпределение на учениците, които са отговорили положително на въпроса „Използвам компютър за игра на компютърни игри“ (въпрос 4.3) и видовете компютърни игри (въпрос 7). В изследваната съвкупност от 314 ученици броят на отговорилите положително на въпроса „Използвам компютъра приоритетно за игра на компютърни игри“ е 38,9% от анкетираните (122 ученици).

Резултатите от изследването на структурата показват, че 40,98% от учениците, които предпочитат компютърните игри, играят на т. нар. ролеви игри (RPG), 18,03% играят на шутъри, 18,85% – спортни игри, 11,48% – стратегии.



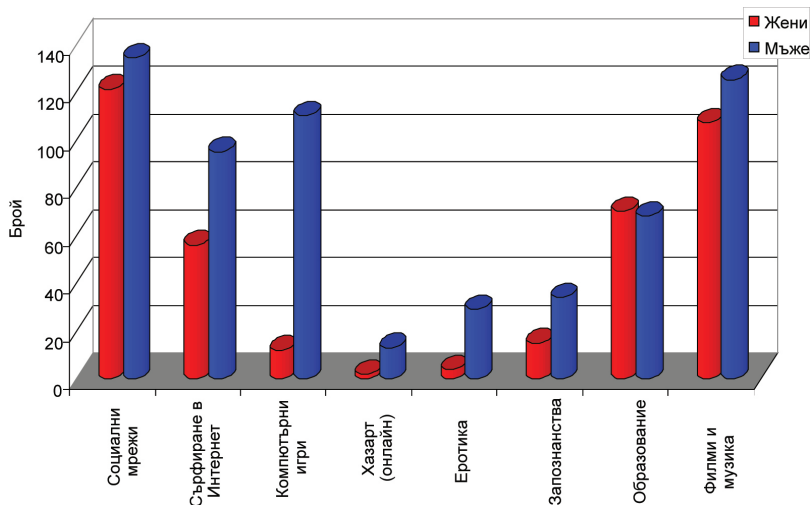
Фигура 2.4. Структура на ученици според предпочитани жанрове компютърни игри

Игрите по принципа на участие на играча в тях се делят на ролеви и неролеви игри. Ролевите, от своя страна, са през погледа на компютърния герой (най-често от типа RPG – Role Playing Games и

3D шутърите), извън погледа на компютърния герой (сред които някои спортни симулации) и стратегиите. Неролевите игри са аркадните, игрите на бързите реакции и на знания, настолните игри и традиционните хазартни игри. Машабните и агресивно рекламираните от гейминдустрията заглавия обаче са предимно в областта на ролевите игри. Според някои изследователи (Аветисова, А., 2005; Авилов, Г. М., 2004; Иванов, М., 1999) именно ролевите игри са най-рискови по отношение на пристрастяването към виртуалното пространство.

В рамките на дескриптивния анализ е обособена още една подсъвкупност от ученици, които престояват осем и повече часа пред компютъра и играят на компютърни игри. Тази съвкупност обхваща 34 ученици. От тях 17, или 50%, играят на ролеви игри (RPG), 14,72% играят шутъри и 11,8% – стратегии в реално време. Предвид факта, че проучването дава възможност да се избере само един жанр игра, следва да се предположи, че изследваните лица играят и други жанрове, но най-желани са ролевите игри от първо лице (където играчът „гледа“ през погледа на героя) и от трето лице (където героят наблюдава игралното поле „отгоре“). От таблица 2.6 се вижда, че всички дейности пред компютъра заемат приблизително еднакъв процент у повечето отговорили, независимо от престоя пред монитора. Единствено по-голям дял има времето, прекарано през компютъра по отношение на компютърните игри при лицата, които престояват 4 и повече часа. От това може да се направи допускането, че тези часове в повече от среднодневния престой в сравнение с останалата популация се дължат на играене на игри, и то основно ролеви. Интересът към компютърните жанрове е изследван и по пол. Разпределението на учениците от извадката според приоритетното използване на компютъра и по пол е поместено последователно на фигури 2.5 и 2.6. Установи се, че 31,27% от жените използват компютъра за връзка със социалните мрежи. Този процент при мъжете е значително по нисък – 22,04%. Компютърните игри заемат 18,08% от времето от престоя на компютъра на мъжете, докато този процент при жените е 3,10%. След извършените групировки може да се направи извод, че за жените използването на компютъра е предимно за връзка със социалните мрежи, сърфиране в интернет, образование, гледане на филми и слушане на музика. За мъжете

от изследването предпочитанията са освен цитираните и играенето на компютърни игри. Анализът на структурата показва, че са налице от умерени до съществени структурни различия между структурата на мъжете и жените според приоритетното използване на компютъра. Коефициентът на структурни различия е $Ks(F \text{ vs } M) = 0,329$. Стойността на този коефициент се дължи на по-голямата тежест, която отдават мъжете от изследването на компютърните игри, еротиката и хазарта като предпочитани компютърни жанрове, срещу тази на социалните мрежи, сърфирането, образованието, гледането на филми и слушането на музика от страна на жените (отговори на въпрос 4).



Фигура. 2.5. Разпределение на ученици по пол според използването на компютъра

В предходни части на дескриптивния анализ се установи, че учениците от изследването най-често престояват пред компютъра по четири часа. Такива са и резултатите, получени при изследването по пол. Видно е, че най-голям е относителният дял и при мъжете (47,25%), и при жените (43,94%), които престояват по четири часа пред компютъра. В съответствие с казаното горе може да се обобщи, че тези че-

тири часа престой пред компютъра жените от извадката приоритетно използват за връзка със социалните мрежи и сърфиране в интернет, а мъжете – и за игра на компютърни игри.

Таблица. 2.9.

Разпределение на ученици по пол и престой пред компютър

Престой пред компютър	Показатели		Пол	
			Жени	Мъже
Часове брой	1	Брой анкетирани % по пол	12 9,09	19 10,44
	2	Брой анкетирани % по пол	32 24,24	37 20,33
	4	Брой анкетирани % по пол	58 43,94	86 47,25
	8	Брой анкетирани % по пол	20 15,15	31 17,03
	10	Брой анкетирани % по пол	10 7,58	9 4,95
Общо		Брой анкетирани % по пол	132 100,00	182 100,00

Близо 22% от двата пола престояват по осем и повече часа пред компютъра. По-висок е относителният дял при жените – 7,58% от тях престояват по десет и повече часа, докато този процент при мъжете е 4,95%.

Използвани статистически методи

За обработка на емпиричните данни от проведените изследвания в дисертацията са приложени различни статистически методи. Подборът на методите е направен съобразно целите и задачите на емпиричното изследване, от една страна, и вида и обема на получените данни, от друга. Изпълнението на всички статистически методи в ди-

сертацията е осъществено с помощта на специализиран статистически софтуер SPSS 13.0, Statistica 6.0 и MedCalc 11.6.

В дисертацията последователно са използвани статистическата групировка – с цел подредба на данните за последващите статистически анализи, както и за нейното графично и таблично представяне. Анализът на емпирични разпределения цели оценката на основните характеристики на разпределенията на изследваните лица по основни демографски показатели. Същият анализ е използван и за оценка на разпределенията на анкетираните лица според отделни показатели от анкетната карта, тест на Рубинщайн, Интернет теста за зависимост, както и теста на Гийсен.

В дисертацията са използвани и методите за статистическа проверка на хипотези – параметрични и непараметрични тестове. Един от методите за анализ, който е използван в дисертацията, е този на Крускал-Уолис. Това е техника за проверка на разликата между средни величини, при които признаците са представени върху слаби скали. Тестът позволява да се провери хипотезата за равенство на математическите очаквания на повече от две независими извадки.

За сравняване на разлика в потреблението на интернет в отделни населени места е използван тестът на Ман-Уитни. Тестът на Ман-Уитни е аналог на теста на Стюдънт за независими извадки, но не поставя непременно изискване към разпределението на признаците, не поставя изискване и по отношение на обема на извадката. Този тест е от групата на т.нар. „непараметрични тестове“ или „свободни от разпределение“ (distribution free), именно защото не поставя изискване към познаването на параметрите на разпределението на единиците от изследваната съвкупност.

Освен непараметричните тестове за оценка на разликата в средното време реално и желано по дейностите от теста на Рубинщайн в дисертацията е използван параметричният t-тест при зависими извадки, известен като тест на Студент при зависими (взаимосвързани) извадки.

Всички проверки са осъществени при равнище на значимост $\alpha = 0,05$. За оценка на границите, в които се изменя средната разлика между реално и желано време за отделните дейности, са използвани

и възможностите на репрезентативното изследване в частта му интервални оценки.

За оценка на влиянието, което оказват различни характеристики на личността, изведени чрез Гийсен-тест върху вероятността за развитие (поява) на една или друга зависимост към виртуалното пространство, са използвани възможностите на Logit-регресията.

РЕЗУЛТАТИ

Резултати по отношение на градската среда

За целите на работата е направен подробен анализ на съвкупността от малък и голям град. Изложението до тук разглежда цялата съвкупност от изследвани лица – 314 ученици. Необходимо е да се отчита фактът, че общото между тях е единствено възрастовата група 14-18 години. Местоживеенето на учениците е един от основните белези, по които те се различават.

Дескриптивният анализ е проведен паралелно за двете населени места с цел да се разкрият влиянията, които оказват особеностите на големия и малкия град. Един от основните мотиви за включването на ученици от толкова различни населени места е как те се справят с виртуалното пространство и доколко населеното място може да се възприема като фактор за различия между тях. Една от хипотезите, които се проверяват в изследването, е: Учениците от големия град са по-малко склонни ежедневието им да се определя от виртуалното пространство, следователно вероятността те да се окажат пристрастни към него е по-малка или дори липсва такава.

Резултатите от дескриптивния анализ показват, че с най-висок относителен дял са онези ученици, които престояват четири часа пред компютъра, независимо от населеното място. Видно е (вж. таблица 2.10), че лицата, които престояват осем и повече часа пред компютъра, са с по-голям относителен дял в малкото населено място. За гр. Долни чифлик този показател е със стойност е 13,04%, а за гр. Варна – 4,08%.

Таблица 2.10

**Разпределение на ученици според среднодневен престой
пред компютър и населено място**

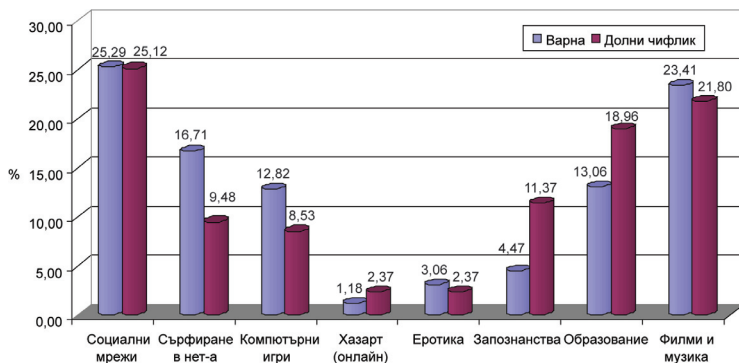
Населено място	Показатели	Престой пред компютър (бр.ч./ср.дневно)					Общо
		до 1	2	4	8	10 и повече	
гр. Варна	Анкетирани (бр.)	25	57	112	41	10	245
	% от анкетираните в града	10,20%	23,27%	45,71%	16,73%	4,08%	100,00%
гр. Долни чифлик	Анкетирани (бр.)	6	12	32	10	9	69
	% от анкетираните в града	8,70%	17,39%	46,38%	14,49%	13,04%	100,00%

Резултатите от проверката показват, че има основание да се отхвърли Нулевата хипотеза и на това основание да се приеме хипотезата за съществуване на разлика в среднодневния престой пред компютъра от ученици в малкия и големия град. Тази разлика може да се обясни с местоживеенето. Ако това твърдение е вярно при по-висок риск за грешка ($\alpha = 0,0785 > \alpha = 0,0500$), то може да се приеме хипотезата, че учениците от малкия град са по-склонни да прекарват по-дълго време във виртуалното пространство в сравнение с тези от град Варна.

Разпределение на учениците според използването на компютъра по населени места

Във връзка с поставените изследователски задачи в дисертацията е проучено разпределението на учениците според използването на компютъра по приоритет и по населени места. Не са установени съществени различия в структурата на отговорите на учениците от гр. Варна и гр. Долни чифлик. Разлика се наблюдава в относителните дялове в частта:

- „Използвам компютъра за образование“ (като една от трите най-често практикувани дейности) е налице статистически значима разлика от близо 6%. Анкетираните от гр. Долни чифлик по-често използват компютъра за образование (18,96%) в сравнение с тези от гр. Варна (13,06%).
- „Използвам компютъра за игра на компютърни игри“ – за Варна процентът на играещите в извадката е 12,82%, докато в Долни чифлик – 8,53%.



Фиг. 2.8. Разпределение на учениците според използването на компютъра по населени места

Първоначалните ни предположения, че малкото населено място ще стимулира по-силно желание и по-често обръщане към компютъра за връзка със социалните мрежи, както и гледането на филми и слушането на музика не се оправдаха. Видно е, че процентите на отговорите не се различават съществено.

Разпределението по среднодневен престой пред компютъра и неговото използване в малкия и големия град е представено в следващата таблица 2.13.

Таблица 2.13.

Структура на използването на компютъра по часове – град Варна					
Използване на компютър (отг. въпрос 4)	Престой на компютъра (бр. часове/ср. дневно)				
	до 1	2	4	8+	10+
Социални мрежи	23,81	24,58	26,20	26,67	22,68
Сърфиране в нета	13,10	16,76	17,46	17,78	15,46
Компютърни игри	9,52	10,61	13,80	15,56	12,37
Хазарт (онлайн)	3,57	0,56	0,85	0,74	2,06
Еротика	4,76	1,68	1,97	6,67	3,09
Запознанства	7,14	6,15	3,10	2,96	6,19
Образование	14,29	15,64	12,68	6,67	17,53
Филми и музика	23,81	24,02	23,94	22,96	20,62
Общо:	100	100	100	100	100

Структура на използването на компютъра по часове – град Долни чифлик					
Използване на компютър (отг. въпрос 4)	Престой на компютъра (бр. часове/ср. дневно)				
	1	2	4	8	10
Социални мрежи	26,67	26,47	26,09	25,71	20,00
Сърфиране в нета	13,33	8,82	8,70	14,29	5,71
Компютърни игри		5,88	10,87	5,71	11,43
Хазарт (онлайн)		5,88	1,09	2,86	2,86
Еротика	6,67	2,94	1,09	2,86	2,86
Запознанства	6,67	11,76	5,43	11,43	28,57
Образование	20,00	23,53	21,74	14,29	11,43
Филми и музика	26,67	14,71	25,00	22,86	17,14
Общо:	100	100	100	100	100

Резултатите от двумерното разпределение показват, че анкетираните ученици в малкия град престояват осем и повече часа пред компютъра основно за запознанства и образование. Разликите, които се наблюдават по отделни периоди на престой на компютъра, са статистически значими при достатъчно добри нива на значимост ($\alpha = 0,02$, $\alpha = 0,013$). Това, което установихме като разлика в общото разпределение (без оглед на часовете, прекарани пред компютъра), се дължи основно на тези анкетираните, които престояват по осем и повече часа във виртуалното пространство. По-високите стойности на процентите за учениците във Варна се дължат основно на занимания като „социални мрежи“, „сърфиране в интернет“ и „компютърни игри“.

Характеристики по отношение на физическото здраве при употребата на компютър и други ИТ устройства

В хода на изследването е проведена и проверка за различие на средното време, което учениците отделят за спорт и разходки. Резултатите от описателния анализ показват, че учениците от изследваната съвкупност заделят по-малко време за спорт в сравнение с това за престой пред компютъра.

Учениците от гр. Варна заделят за спорт едва 1,55 ч. при отклонение $\pm 1,37$ ч., а тези от гр. Долни чифлик – 2,21 ч. $\pm 2,30$ ч. За възраст-

товата група 14–18 год. в 95% от случаите във Варна времето за спорт не надхвърля два часа (1,38 – 1,73 ч.), докато в малкия град този интервал е с по-широки граници и по-високи стойности (1,66 – 2,77 ч.)

Задълбоченото изучаване на въздействието, което оказва престоят пред компютъра върху здравословното състояние на учениците от двата града, налага конструирането на двумерни групировки по признаците престой пред компютъра, време за спорт и стойностите на ИТМ. Първичните резултати (вж. таблица 2.16) показват, че относителният дял на ученици с наднормено тегло в малкото населено място е значително по-нисък (7,25%) от този на учениците от Варна (18,78%). В същото време по-висок е и относителният дял на учениците, които са с тегло под приетото за нормално на тази възраст (съобразено с пола) (5,80%) в гр. Долни чифлик, срещу същия във Варна 2,04%. Дори без проверка на статистическа хипотеза за разликата в съответните относителни дялове се вижда, че тя е достатъчно голяма, за да се търси причина за нея само и единствено в населеното място и престоя пред компютъра. Този първичен резултат не дава основание да се предполага, че по-дългият престой пред компютъра, който бе регистриран в малкото населено място, може да бъде причина за по-високи стойности на ИТМ.

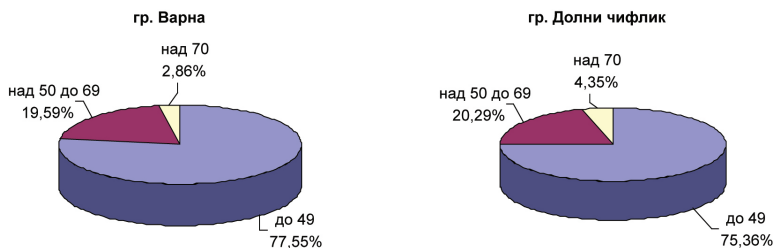
Според данните от анкетната карта разпределението на учениците според здравословното им състояние показва съществени различия в големия и малкия град. Установи се, че 13,06% (вж. таблица 2.17) от учениците във Варна, попаднали в изследването, имат здравословни проблеми с очите. По-горе бе казано, че общо 33 от 314 анкетирани имат здравословни проблеми именно в тази област. Този висок процент за възрастовата група 14–18 год. в гр. Варна може да се дължи и на по-ранното диагностициране, предвид възможността за по-лесен, по-бърз достъп до офталмолози. Висок е процентът на учениците, които имат други здравословни проблеми, които са и диагностицирани от специалист и общопрактикуващ лекар – за Варна този процент е 8,98%, а за Долни чифлик – 10,14%. В тези стойности са включени диагнози като остеохондрит, пиелонефрит, астма, язва на стомаха, болест на Wilson, обесивно разстройство и др.

Таблица 2.17

Здравословно състояние	гр. Варна		гр. Долни чифлик	
	Брой	%	Брой	%
Клинично здрави	191	77,96	61	88,41
Здравословни проблеми с очите	32	13,06	1	1,45
Други здравословни проблеми	22	8,98	7	10,14
Общо:	245	100,00	69	100,00

Резултати от теста за интернет зависимост

Тази част от дескриптивния анализ се концентрира върху въздействието на „потреблението“ на интернет от страна на анкетираните ученици от гр. Варна и гр. Долни чифлик, като за целите на нашето проучване използвахме теста за интернет зависимост, разработен от К. Янг. Обобщените резултати от теста за интернет зависимост се базират на сумата от ранговете, които са достигнати при всеки един от отговорите на 20-те въпроса. За оценка на зависимостта е използвана петстепенна ординална скала, от никога (рядко) до винаги. Максималната възможна сума от тези рангове възлиза на 100. Според създателите на теста, ако сумата от ранговете е в граници до 49, се приема за средно ниво на потребление, което не се определя като проблемно; ако сумата е в интервала 50–79 – проблемно високо ниво на потребление, и ако сумата е над 80 – много високо – адиктивно ниво на потребление в интернет мрежата. В съвкупността от 314 ученици много високо потребление на интернет трафик (сума от ранговете 84) е регистрирано само у един ученик – жена на 17 години от Варна. Приоритетно използване на компютъра за връзка със социални мрежи, сърфиране в интернет и образование. Броят на учениците със сума ранговете от тест за интернет зависимост над 50 в цялата съвкупност е 72. Структурата на учениците според резултатите от теста е представена на фиг. 2.9.



Фиг. 2.9. Структура на анкетирани според резултати от тест за интернет зависимост по населени места

Резултатите не дават основание за твърдение, че съществува значима разлика в структурата на съвкупността (като цяло) според резултатите от теста по отделните населени места. Това се потвърждава от изключително ниската стойност на интегралния коефициент на структурни различия. Видно е, че най-висок е относителният дял на онези ученици, чиято сума от ранговете на теста не превишава 49. За гр. Варна този процент е 77,55%, а за гр. Долни чифлик – 75,36%.

Разпределение на учениците според резултати от теста за интернет зависимост по населени места

Интерес в конкретното проучване представлява и какво е въздействието на пола върху потреблението и престоя в интернет, измерено чрез сумата от ранговете, достигнати от теста.

Сума от рангове над 50 от теста за интернет зависимост е регистрирана по-често при жените както в гр. Варна, така и в гр. Долни чифлик. Относителният дял на жените в гр. Варна възлиза на 34,55%, а този в гр. Долни чифлик е 30,23%. Мъжете със сума от ранговете на теста над 50, т.е. такива с проблемно ниво на потребление, представляват едва 12,59% от анкетираните в гр. Варна и 15,38% от тези в гр. Долни чифлик.

Таблица 2.19

Структура на анкетираните лица по пол и резултати от теста за интернет зависимост

Сума от рангове	гр. Варна		гр. Долни чифлик	
	жени	мъже	жени	мъже
до 49	65,45	87,41	69,77	84,62
над 50 до 69	31,82	9,63	23,26	15,38
над 70	2,73	2,96	6,98	
Общо:	100	100	100	100

Доколко полът може да въздейства за формиране на интернет зависимост е проверено с помощта на проверка на статически хипотези поотделно за двете населени места. Проверките са извършени при условие, че сумата от ранговете е сведена до две значения: до 49 и над 50. Това обединение е възможно предвид факта, че има едно-единствено лице с общ ранг над 80 и „поляризацията“ на анкетираните в двете населени места е силно изразена. Приложението на статистическите методи изисква броят на случаите в отделните клетки да бъде по-голям от пет единици, което е невъзможно да се достигне дори с корекцията за непрекъснатост.

Проверката е осъществена с помощта на χ^2 -метода за изследване на единични връзки. Проверяваната хипотеза е: между пола и потреблението на интернет (а оттам и зависимост към нета) не съществува обективна, закономерна връзка. Ако е установена такава, тя е плод на действието на случайни влияния. Алтернативната хипотеза: между пола и зависимостта към интернет мрежата съществува обективна, закономерна връзка. И още: жените в изследваната възрастова група 14-18 години са по-застрашени към зависимост от глобалната мрежа в сравнение с мъжете.

Резултатите от теста показват, че има основание да бъде отхвърлена нулевата хипотеза в полза на алтернативната: първо – полът въздейства върху по-интензивното потребление на интернет, второ: жените от изследваната съвкупност показват по-силно изразена зависимост към глобалната мрежа спрямо мъжете от изследването.

Относно сравняване в потреблението на интернет във възрастни групи 15- и 17-годишни в Долни чифлик: резултатите от теста дават основание при 10% риск за грешка да се приеме твърдението, че съществува разлика в месечното потребление на интернет в двете сравнявани възрастни групи 15-17 г.

Подобен резултат се получи и при сравняване на възрастните групи 16-17 години: при равнище на значимост, по-голямо от възприетото в изследването, може да се приеме, че 16-годишните имат по-високо потребление от това на 17-годишните.

Резултати от изследване на времето на С. Я. Рубинщейн Резултати за град Варна

Табл. 2.23

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 1: Време за сън	R1_real	7,21	245	1,35
	R1_desired	9,31	245	1,98
Pair 2: Продължителност на работния ден	R2_real	6,33	245	1,32
	R2_desired	4,00	245	2,15
Pair 3: Транспорт	R3_real	0,98	245	0,96
	R3_desired	0,56	245	0,86

Табл. 2.23 (продължение)

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 4: Хранене	R4_real	1,18	245	0,83
	R4_desired	1,34	245	1,19
Pair 5: Грижи за външността и личната хигиена	R5_real	1,15	245	0,88
	R5_desired	1,22	245	1,26
Pair 6: Покупки в магазин	R6_real	0,65	245	0,90
	R6_desired	0,72	245	1,02
Pair 7: Домакинство	R7_real	0,70	245	0,79
	R7_desired	0,58	245	0,79
Pair 8: Общуване с родители и родственици	R8_real	1,56	245	1,66
	R8_desired	1,76	245	1,88
Pair 9: Общуване с приятели на живо	R9_real	3,95	245	2,99
	R9_desired	5,34	245	3,53
Pair 10: Обучение и повишаване на квалификация	R10_real	1,48	243	1,83
	R10_desired	1,61	243	1,91
Pair 11: Четене на художествена литература, вестници, списания	R11_real	0,68	245	0,89
	R11_desired	1,12	245	1,31

Табл. 2.23 (продължение)

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 12: Посещение театър, кино	R12_real	0,67	245	1,10
	R12_desired	1,15	245	1,54
Pair 13: Радио и телевизия	R13_real	1,64	243	1,73
	R13_desired	1,66	243	1,72
Pair 14: Ползване на интернет-сърфиране	R14_real	2,90	245	2,17
	R14_desired	2,70	245	2,33
Pair 15: Игра на компютърни игри	R15_real	1,99	245	2,56
	R15_desired	2,16	245	3,08
Pair 16: Разходка	R16_real	1,45	245	1,43
	R16_desired	2,11	245	1,97
Pair 17: Спорт	R17_real	1,55	245	1,37
	R17_desired	2,49	245	2,19
Pair 18: Посещение на дискотеки	R18_real	1,35	245	1,94
	R18_desired	1,99	245	2,59
Pair 19: Пълен отдиш	R19_real	1,35	243	1,99
	R19_desired	2,78	243	3,34

- Real – реално. Desired – желано

Резултатите показват, че средното реално време, заделено за сън при анкетираните от Варна, е малко над седем часа при отклонение $\pm 1,35$ часа, докато средното желано време за сън е над 9 часа, при отклонение $\pm 1,98$ часа. От всички дейности, включени в теста на Рубинщайн, времето за сън е с най-дълга продължителност – както реалното, така и желаното, следва времето, прекарано в училище (продължителност на учебния ден), общуването с приятели и сърфирането в интернет. Тези дейности заемат по-голямата част от денонощието на анкетираните ученици. Съществена разлика е регистрирана между реалното и желаното време на продължителността на учебния ден. Реалната продължителност средно за анкетираните е в рамките на 6,33 часа при отклонение $\pm 1,32$ ч., т.е. тя съответства на предвидените в нормативна уредба продължителност на учебния ден в тази степен на обучение – гимназиален клас 8-12. Желаната продължителност на учебния ден е значително по-кратка – 4 часа, при отклонение $\pm 2,15$ ч. По отношение на времето за общуване с приятели – средно реално общуване – приблизително 4 часа, ± 3 , а желано – 5 часа, $\pm 3,53$ ч. Времето за сърфиране в интернет и играта на компютърни игри заемат над пет часа от средностатистическия обичаен ден на учениците на възраст 14-18 години. Един по-задълбочен поглед върху резултатите от дескриптивния анализ показва, че средното реално време за престой пред компютъра и играта на компютърни игри е 5,25 часа, при отклонение \pm приблизително 4 часа, а средното желано време за същите дейности е 5,35 часа, с отклонение ± 5 часа.

От друга страна – времето за общуване с приятели (на живо) е сведено до 4 часа (реално) 3 часа, а желаното – 5 часа, ± 3 часа. Общуването с родители за анкетираните ученици от гр. Варна е в границите на два часа, при отклонение от два часа и не се наблюдават съществени, значими разлики между реално и желано време. Това, което е тревожно от резултатите на теста на Рубинщайн, е изключително малкото време, което учениците са склонни да заделят за четене на книги, вестници и списания. Това време реално и желано е приблизително един час, с отклонение също приблизително час. По отношение на времето, отделено за обучение (което за дадената съвкупност може да е подготовка за учебните занятия или подготовка за

кандидатстудентски изпити), е едва 1,5 часа – както реално, така и желано с отклонение ± 2 часа.

Тези резултати провокираха изследователски интерес и дескриптивният анализ, конкретно по тези четири въпроса бе проведен по групи, формирани на база възраст в навършени години, т.е. 14, 15, 16, 17, 18 години.

Видно е, че съществена разлика между отделните възрастови групи има при показателя „Време за общуване с родители“. Анкетираниите на възраст 14 години общуват с родители и родственици среднодневно над 2 часа при отклонение ± 2 часа, докато анкетираниите на възраст 17, 18 години това общуване е сведено до 1-1,5 часа, $\pm 1,5$ часа. Времето за общуване с родители е „заменено“ с „време за общуване с приятели (на живо). Докато във възрастовата група 14-15 години това общуване е в граници между 3-4 часа, то в по-горната възраст то достига до 4-5 часа. Казаното се отнася както за реалното, така и за желаното време за общуване.

Тези резултати са важни предвид възрастовите промени както от гледна точка на психиката на ученика при израстването му, така от гледна точка на формирането на контакти, които биха били полезни, респективно вредни за предстоящия живот. Учениците в малките класове, от една страна, повече общуват с родители и родственици, повече стоят в нета, но и повече четат, както и общуването с приятели също е по-дълго. 18-годишните вече „не“ общуват с родителите, те не стоят пред компютъра, за да играят игри, но пък не намаляват интереса си към общуването с приятели. В същото време намаляват времето за обучение и повишаване на квалификацията спрямо по-малките си съученици. Един от резултатите заслужава особено внимание – времето, прекарано за сърфиране в интернет и играенето на компютърни игри „рязко“ намалява с увеличаването на възрастта. Четиринадесетгодишните от гр. Варна заделят реално за сърфиране и игра на компютърни игри почти 6 часа, ± 5 ч., докато тези на възраст 17-18 години заделят реално 4-5 часа, с отклонение $\pm 3,9$ часа. Това показва, че рискът от пристрастеност към интернет и виртуалното пространство е по-голям при ученици на възраст 14-15 години и с напредване на възрастта този риск намалява.

Резултати за град Долни чифлик

Проверката на статистически хипотези за разлика в средното реално и желано време за дейностите от теста на Рубинщайн преминават през същите етапи. Дефинирани са аналогични хипотези – единствено различното в случая е населеното място. Резултатите от описателния анализ, предшествващ същинския тест, са следните:

Резултати от изследване на времето на С. Я. Рубинщайн Резултати за град Долни чифлик

Таблица 2.26

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 1: Време за сън	R1_real	7,33	69	1,51
	R1_desired	9,58	69	2,09
Pair 2 Продължителност на работния ден	R2_real	6,50	69	1,39
	R2_desired	4,80	69	2,23
Pair 3: Транспорт	R3_real	1,35	69	1,31
	R3_desired	1,49	69	1,63
Pair 4: Хранене	R4_real	1,68	69	1,31
	R4_desired	1,75	69	1,38
Pair 5: Грижи за външността и личната хигиена	R5_real	2,43	69	1,80
	R5_desired	2,61	69	2,08
Pair 6: Покупки в магазин	R6_real	1,75	69	1,78
	R6_desired	1,92	69	1,99

Таблица 2.26 (продължение)

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 7: Домакинство	R7_real	1,81	69	1,61
	R7_desired	1,33	69	1,25
Pair 8: Общуване с родители и родственици	R8_real	3,05	69	2,78
	R8_desired	3,24	69	2,82
Pair 9: Общуване с приятели на живо	R9_real	4,24	69	2,83
	R9_desired	5,27	69	3,53
Pair 10: Обучение и повишаване на квалификацията	R10_real	1,81	69	1,50
	R10_desired	2,16	69	2,09
Pair 11: Четене на художествена литература, вестници, списания	R11_real	1,28	69	1,32
	R11_desired	1,48	69	1,45
Pair 12: Посещение на театър, кино	R12_real	1,34	69	1,52
	R12_desired	2,01	69	2,34
Pair 13: Радио и телевизия	R13_real	2,93	69	2,41
	R13_desired	2,88	69	2,42
Pair 14: Ползване на интернет-сърфиране	R14_real	4,06	69	3,03
	R14_desired	4,39	69	3,81
Pair 15: Играене на компютърни игри	R15_real	2,44	69	3,28
	R15_desired	2,69	69	3,64

Таблица 2.26 (продължение)

Сравнявано време		Средно време	Брой случаи	Стандартно отклонение
Pair 16: Разходка	R16_real	2,46	69	1,85
	R16_desired	3,28	69	2,33
Pair 17: Спорт	R17_real	2,21	69	2,30
	R17_desired	2,83	69	2,71
Pair 18: Посещение на дискотеки	R18_real	2,33	69	1,98
	R18_desired	3,24	69	2,90
Pair 19: Пълен отдиш	R19_real	2,44	69	2,45
	R19_desired	3,28	69	3,05

Резултатите от проверката за наличие на разлика в средното реално и желано време по дейности от теста на Рубинщейн показват, че има съществено различие в ежедневието на анкетираните лица от гр. Варна и гр. Долни чифлик. При много по-голям брой от дейностите, залегнали във въпросника на Рубинщейн, се открива отсъствие на разлика между реално и желано време по отделни дейности. Видно е, че съществува „покрытие“ между реално и желано време по осем от въпросите в анкетната карта. Характерна особеност, която и при лицата от гр. Долни чифлик се наблюдава, е, че времето за сън реално-желано е с два часа по-малко. С близо два часа реално е по-продължителен учебният ден в сравнение с предпочитанията. Вариацията при тази разлика достига до 2,3 часа. Това са най-големите наблюдавани разлики именно при тези две дейности.

Анкетираните лица успяват да задоволят желанията си по отношение на слушането на музика и гледането на телевизия, сърфирането в интернет, играта на компютърни игри – при тези признаци има основание да бъде приета хипотезата за отсъствие на разлика между реално и желано време. Подобен резултат се получи и при времето за общуване с родителите, приготвянето на храна и други.

Резултати от Гийсен тест

Резултатите от теста на Гийсен са предхождани от оценка на вътрешната съгласуваност на скалите (надеждност на скалите) чрез Алфата на Кронбах.

Таблица - Анализ на надеждност – Cronbach's Alpha

Групи по Гийсен	Reliability Statistics			
	гр. Варна		гр. Долни чифлик	
	Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
Социален резонанс	0,671	8	0,652	8
Доминантност	0,726	6	0,438	6
Интрапсихичен контрол	0,628	6	0,437	6
Биотонус	0,592	7	0,280	7
Способност за общуване	0,605	7	0,288	7
Социална потентност	0,749	6	0,496	6
Тест (общо)	0,823	40	0,537	40

Резултатите от изчисленията са противоречиви. По отношение на град Варна показват приемливи нива на съгласуваност. По отношение на качествата на теста на Гийсен – като тест за изследване на личността, е видно, че той има добри качества и високо ниво на съгласуваност (надеждност). Що се отнася до резултатите, получени при анкетираните ученици от гр. Долни чифлик, тестът на Гийсен не може да се приеме като техника за надеждна оценка на по-голямата част от групите, формирани според теста. За две от групите стойностите на Алфата достигат едва до 0,28. С най-висока стойност на Алфата е първата група, която е формирана от въпроси, оценяващи социалния

резонанс на анкетираните ученици. По отношение на целия тест и неговите възможности за оценка на личността – то би могло да се приеме, че има незначително ниво на съгласуване (слаба надеждност на скалата). Установената видна разлика между отделните населени места по отношение на съгласуваността (надеждността) на отделните скали може да се обясни и със затруднението при попълването на теста от страна на учениците от гр. Долни чифлик. Установи се по време на емпиричното изследване, че голяма част от учениците трудно разбираха смисъла на отделните въпроси, а от там им бе трудно попълването на конкретните отговори.

В гимназията в град Долни чифлик до завършено средно образование достигат едва 25% от юношите, постъпили в училището, като учениците отпадат постепенно в годините от 9 до 12 клас. Много от учениците са от околните села или от малцинствени групи (основно роми), което създаде известни трудности при осъществяването на изследването. Въпреки заявения интерес към проучването, много от изследваните лица не успяваха да запазят вниманието си, да изчетат до край и да отговорят съзнателно на зададените въпроси от приложената методика. По тази причина се налагаше при някои от тях времето да бъде удължено и да се приложат допълнителни обяснения за целта и значимостта на изследването с молба да не бъдат давани фиктивни отговори.

Оценката на личността на анкетираните ученици е осъществена с помощта и на Гийсен теста, но като са използвани не средните значения на баловете, а най-често срещаните значения, тези, които са с най-голямо тегло. По този начин се тушират екстремните отклонения и се получават по-точни резултати, като се има предвид, че скалата е от тип ординална скала. Още един мотив съществува по отношение на този избор – резултатите от теста за съгласуваност по отделните групи (под тестове) на Гийсен – Алфата на Кронбах. Ниските нива на Алфата са резултат и от алгебричните действия с баловете по теста на Гийсен – от една страна, те се включват в изчисляването на алгебрична средна от всички балове, от друга страна – вече изчислената средна алгебрична се включва в стандартното отклонение и спрямо нея се оценява вариация.

В резултат от приложението на теста на Гийсен и описателните статистически показатели групите, които са обособени по тази скала, са:

Първата група – „**Социален резонанс**“ с две подгрупи – „Негативен“ и „Позитивен“. Двете подгрупи са обособени на база най-често срещания отговор (мода – като „заместител“ на средна аритметична величина). В зависимост от стойностите на модата са обособени три подгрупи: „негативен социален резонанс“ – със стойности на ранговете 1, 2, 3 в зависимост от конкретната група въпроси; „позитивен социален резонанс“ – съответно със значения 5, 6, 7, и „неутрален резонанс“ – 4. Изчисленията показват, че 58,0% от анкетираните в гр. Варна са с позитивен социален резонанс, докато в гр. Долни чифлик те представляват 63,8% от анкетираните. 8,7% от анкетираните в Долни чифлик са определени като лица с негативен социален резонанс, докато във Варна този процент е 19,6%. Като неутрален тип социален резонанс във Варна са 22,4% от анкетираните, а в Долни чифлик – 27,5%, което сочи и по-ниска амбивалентност в малкия град.

Втората група според теста на Гийсен е „**Доминантност**“ с подгрупи съответно „Доминантен тип“ „Подчиняем тип“ и „Неутрален тип“. Тези три подгрупи са определени по аналогичен начин на цитирания горе при „Социален резонанс“. Към доминантния тип принадлежат близо 43% от учениците във Варна за разлика от Долни чифлик, където процентът е малко над 36. В същото време стойностите на подчиняемия тип са сходни – малко над 40% и в двата града са в скалата на подчиняемия тип. В графата неутрален (или в норма) има съществени разлики – във Варна тя обхваща по-малко от 15% от изследваните лица, докато в Долни чифлик се отнася за почти всеки четвърти ученик.

Интрапсихичен контрол. По отношение на интрапсихичния контрол изследваните лица във Варна показват значително голямо отклонение по отношение на понижен самоконтрол – 49%, спрямо малко под 38% в Долни чифлик. Стойностите на т.нар. висок самоконтрол са почти идентични, но интересно е, че измерението в средната стойност е също драстично – 12,7% във Варна спрямо 21,7% в малкия град.

По скалата „**Биотонус**“ обаче данните дават по-малко влияние на депресивността при учениците във Варна – 31% спрямо 42% в Долни чифлик, а хипоманийните и стандартните стойности не се движат драстично между изследваните лица в двата града.

Според скалата „**Способност за общуване**“ интровертните лица в големия град са повече от 25%, докато в Долни чифлик те са едва 13% от изследваните лица. С близо 10% повече са екстревъртните в малкия град спрямо големия.

По скалата „**Социална потентност**“ статистическите разлики в двата града са незначими. Прави впечатление обаче добре изразеният дял на социално потентни младежи като цяло спрямо стойностите на социално „импотентните“ – 71% спрямо 14,6% в общата популация.

III. АНАЛИЗ И ОБСЪЖДАНЕ

Анализ на тест за интернет зависимост

При проведеното проучване за употребата и навиците пред компютъра и подобни интерактивни приложения в град Варна и областта правят впечатление няколко съществени аспекта, които дават картината на потребление с нейните типични психологически характеристики. Изведоха се различия на употребата по пол, населено място, фокус на потреблението спрямо софтуерните продукти, отделено време за престой във виртуалното пространство и възрастова диференциация.

Въз основа на приложените методики на проучване се откриха и някои статистически значими факти и съществени за психологичната интерпретация закономерности. В хода на проучването се обособи една основна група, която би могла да бъде наречена група на зависими към виртуалното пространство ученици и в която диференцирахме две подгрупи – на зависими към игрите и на зависими към интернет.

В така оформените групи се забелязва, че с по-голяма честота попадат определени типове личности. Въз основа на критериите за зависимост, които определихме, както и превид критериите на други автори, в тях поставяме неуверените в своите способности индивиди,

имащи трудности при контактите с други хора, интровертни, с по-ниско самочувствие, с понижен самоконтрол и в същото време афективни и хипоманийни личности. Хора с такива черти имат по-висок риск да се себеосъществяват във виртуалната среда пред убедените в личния си чар и привлекателност хора. Младешите с позитивен социален резонанс във Варна според модела са с 66,8% процента по-нисък риск да развият зависимост към виртуалната среда спрямо тийнейджърите, които са нехаресвани, непривлекателни и неоценени. От резултатите се установи и че социално потентните, които лесно създават интимни отношения и функционират в тях адекватно, са по-малко застрашени да останат патологично „онлайн“ спрямо интровертните в двойката, които изпитват страх от свободното общуване с партньора и не са способни на активно конкуриращо отношение. Според получените данни от теста „Гийсен“ шансът на лицата от интровертен тип е 3,11 пъти по-голям спрямо нормата да развият зависимост към виртуалното пространство.

По отношение на употребата на компютърни игри в изследваната популация 18,08% от времето на престоя пред компютъра се пада на мъжете, докато този процент при жените е едва 3,10%. Това е описано като закономерно социално явление (Sherry, J. L., 2012), но в настоящото, както и в повечето международни проучвания, компютърната игра е дефинирана като целенасочено инсталиран софтуер, разработен и продаван единствено като компютърна игра. Момчетата в изследването дават своите предпочитания на ролевите игри, в т.ч. шутъри (екшън от първо лице) и стратегии.

Сред неролевите игри единствено значим е делът на спортните игри, но тъй като при тях има заглавия с ролеви елементи, а изследването не проучва предпочитани игри, а предпочитани жанрове като цяло, може да се предположи, че много от играещите спортни симулации са привлечени именно от това им качество.

Спортните игри обхващат характерната за пола надпревара в надмощие, сила и физически умения, като посредством симулацията (не случайно подобни игри са и официален тренажор, на който се тренират пилоти и войници в много модерни армии) се постигат самочувствие и „награди“, заложили и от софтуерния разработчик.

Както се установи в изследването, хипоманийните, афективните и емоционални младежи са по-застрашени от зависимост към витруалното пространство. Нещо повече – за да бъдат въввлечени в нереалния свят на игровия сюжет, тези младежи трябва да са и интроверти и да имат затруднения с общуването. Именно на това равнище игровата реалност се „разширява“ с навлизането на ролеви игри и екшънните от първо лице. Чрез тях младежите не само се развличат, симулирайки надпревара, борба или ловкост като алтернатива на възможностите, които могат да реализират в реалния живот, но и надграждат една фантазна реалност, където са поставени в ситуация да бъдат герои, търговци и изобретатели без страха да излязат лице в лице с реална личност. Затова повечето ролеви игри имат митологичен и приказен сюжет. Дори и интегриран в модерна фабула, този сюжет моделира самочувствието, изпитва волята и предоставя евристични решения за изхода от ситуацията (нивото), в която играчът е попаднал. Може да се предположи, че посредством игрите младежите моделират самочувствие, което е необходимо за удовлетворяване на определени личностови характеристики, като например неувереността в собствените способности или нерешителността за рискуване на живо, където вероятността от публичен провал е прекалено травмираща за тях.

Макар че съществуват игри, много популярни сред момичетата, които са част от онлайн приложения, например Фейсбук, едва 3% от жените декларира, че използват компютъра за игри. От резултатите на проучването става ясно, че съществува друга факторна половина диференциация при пребиваването във виртуалната среда – 31,27% от жените използват компютъра за връзка със социалните мрежи. Този процент при мъжете е значително по-нисък – 22,04%. Социалните мрежи имат няколко съществени характеристики, които ги отличават от игрите – чрез тях се споделят контакти, новини, връзки към интересни статии, снимки, видео, музика, лична информация и собствени снимки, преживявания и предпочитания. По-застрашеният пол за развитие на пристрастеност към виртуалното пространство – женският – е привлечен генерално към интернет, вместо към игрите, като първата подгрупа на зависими към виртуалното пространство, които пребивават осем и повече часа пред компютъра, и сумата от рангове-

те им според „Теста за интернет зависимост“ е над 50, се доминира от представители на женския пол. Както се вижда от изследването, момичетата отделят голяма част от времето си за комуникация посредством интернет. Това може да се дължи на невъзможността да осъществяват релевантни на израстването си емоционални взаимоотношения с момчетата от випуска си, както и на ограниченията, които семейството налага за излизане до късно, общуване с непознати компании и характерната за социалните мрежи ефективна мигновена комуникация и споделяне на новини, статуси и снимки, които се харесват на момичетата. Това се потвърждава и от изследователи на половите различия в тийнейджърска възраст като Франсоаз Долто, според която общуването на деvojките в тийнейджърската възраст е фокусирано в голяма степен върху сложните междуличностови взаимоотношения (Долто, Ф., 1995).

Сред най-характерните конфликти, свързани с пристрастеността към компютъра, са интеракциите в семейството и в обществото. Тези критерии, разработени от Young (2009) и Marks (1990), се припокриват и от част от изследваната популация в настоящата работа. Именно тя е и групата на пристрастените, която се характеризира с конкретни психосоциални проблеми. Оценката на родителите към поведението на младежите спрямо компютъра е важен показател за степента на злоупотреба. Критичните родители в малкия град са видимо повече спрямо тези в големия по отношение на недоволството, което изразяват към престоя във виртуалното пространство на своите деца. Това може би има отношение към характерните семейни взаимоотношения в малкото населено място, където контактите в семейството са свързани с междупоколенческа комуникация, нетипична за големия град. Почти два пъти по-малко време отделят младежите от Варна за общуване с родителите и за вършене на домакинска работа у дома в сравнение с връстниците си в Долни чифлик, както е видно от резултатите в глава II. В този смисъл критичността на родителите от малкия град е логична, тъй като се нарушават културни стереотипи от базисното ниво на семейната динамика. Но пренебрегването на домашните задължения заради престой онлайн като цяло се случва във висока степен при около 15% от учениците в двата града и средно изразено при

19,2% от учениците. Общият дял на недоволни родители от престоя на изследваните лица надминава 40%, което показва, че прекомерното взаимодействие на тийнейджъра с компютъра е видимо и към него има емоционален отговор от страна на семейството (независимо от населеното място).

Сред типичните прояви на виртуалната пристрастеност са нежеланието да се осъществяват трайни интимни взаимоотношения и общуването да е опосредствано от компютъра. Макар че едва 10% от изследваните ученици в настоящата работа предпочитат компютъра пред близостта с интимен партньор, цели 30% от анкетираните декларират, че често, а малка част от тях винаги намират приятелства посредством компютъра. Водещите афективни състояния, които в международните проучвания са критерий за зависимост, се доказват и сред младежите във Варна и областта. 20% от учениците изразяват агресия, ако ги притесняват, докато са онлайн или се опитват да ги лишат от престоя им пред компютъра. Можем да допуснем, че това е симптом за изградена зависимост, тъй като пристрастяването е свързано с обезпечаването на непрестанната връзка с адиктивния агент, какъвто се явяват интернет и игрите, макар че може и да е проява на отстояване на личното пространство, което е характерно за възрастта. Въпреки това според чуждестранни автори, които поставят научни критерии за зависимост към виртуалната среда, острите афективни реакции при опит да се прекъсне престоят пред компютъра са маркер, който при наличието и на други сигнали е прогностичен за оценка на виртуална зависимост (Young, K., 1996, Roberts, L., 2009). Такива сигнали са например недоспиването поради престой в интернет – също показателно за изградена зависимост, тъй като изследваното лице осъзнава, че не си доспива, но не може да превъзмогне пребиваването си във виртуалната среда. Около 30% от учениците в изследваната съвкупност декларират, че имат проблем с продължителността на съня заради престой пред компютъра, като над 20% от тях определят недоспиването си като хронично.

Сред най-значимите резултати в дисертацията е доказателството, че има фактори за естествен спад на зависимостта към компютъра, но най-вече към игрите. Степента на зависимост намалява по естествен

път с годините, като четиринадесетгодишните отделят около 6 часа в денонощието на компютъра, докато учениците на възраст 17-18 години заделят реално 4,5 часа. Причините за това могат да се търсят в контрола от страна на родителите, който в тази междинна възраст е още засилен, но по-същественият фактор е индивидуалното психосоциално развитие на тийнейджъра при постъпването му в средното училище. В тази възраст младите хора все още нямат изградени социални взаимоотношения като тези при възрастните, нещо повече – може да допуснем, че те „бягат“ от дома посредством компютъра, без да се конфронтират със семейството, без да се налага да дават обяснения с кого и защо общуват. В процеса на израстване и усложняване на комуникацията техните лични контакти се отдалечават необратимо от сферата на детските взаимоотношения и се конструират на сцената на общуването при възрастните. Младият човек започва да се интересува от междуполовите контакти, участва в субгрупи по интереси, профилира се социално и това води до промяна в неговите житейски възгледи и нагласи. Може да предположим, че с израстването компютърът се превръща от предимно способ за „бягство“ от семейната среда в средство за социална адаптация и комуникация. Затова при процеса на създаване младият човек не изоставя активния престой пред компютъра, а просто се променя интензитетът и формата на употреба.

Обобщено, има основание да се предположи, че динамиката на развитие на компютърната зависимост има следния вид: в началото на увлечението е етапът на адаптацията, после настъпва период на рязък ръст и бързо формиране на зависимост. В резултат на ръста величината на зависимост достига някаква точка на максимума, положението на която зависи от индивидуалните особености на личността и факторите на средата. По-нататък силата на зависимост за известно време остава устойчива, а после започва да спада и отново се фиксира на определено ниво и остава стабилна продължително време.

Подобно обяснение за причините за намаляването на престоя пред компютъра се намира и у автори като Михаил Иванов (Иванов, М. С., 2002), който изследва младежи, зависими към компютърни игри, на възраст 18-23 години. Играчите оценяват намаляващата не-

обходимост от компютъра като свързана с процеса на съзряване, на израстване като личност, с повишаването на образователното равнище и жизнения опит и казват, че заедно с израстването им е настъпил и някакъв вътрешен прелом, преоценка на ценностите. Факт е обаче, че даже след осъзнаване на практическата безполезност на игровата дейност човек не може напълно да се откаже от нея, което говори в полза на достатъчно високата устойчивост на психологическата зависимост от компютърни игри, въпреки че нейната дълбочина и сила на влияние върху човека след преминаването на кризата не са така съществени (Асмолова, Е. А., 2011).

Сравняването на зависимостите към психоактивни вещества и игровата пристрастеност е възможно само на определени равнища. В периода на своето израстване и в състоянието на устойчивост игровата зависимост по своите психологически аспекти е твърде близка до наркотичната. Обаче в случая с игровата зависимост след кризата настъпва спад, което изобщо не е свойствено за динамиката на наркозависимостта.

Анализ на използване на времето по С. Я. Рубинщейн

Данните от прилагането на този метод показват, че времето за сърфиране в интернет и играта на компютърни игри заемат повече от пет часа от среднестатистическия обичаен ден на учениците на възраст 14-18 години. Това се потвърди и от анкетната част на изследването, според която най-често учениците пребивават около 4 часа на денонощие пред компютъра. Като се има предвид, че в тези часове те отделят по-малко от 1/5 за онлайн обучение, а в същото време денонощието им се обхваща от основно сън (над една трета от денонощието), ходене на училище (продължителност на учебния ден с включените почивни дни) и общуване с приятели, се оказва, че след неизбежните изисквания (биологически и социални) сън, храна и ходене на училище, следващите две дейности учениците поделят между контактите с връстници и пребиваването пред компютъра. За водещите емоци-

онални преживявания на младежите и избора им на свободно време можем да съдим и от резултатите за времето, което отделят за четене на книги, обучение и повишаване на квалификация, дори разходки. То е пренебрежимо малко в сравнение с времето, прекарано с приятели и пред компютъра. Всъщност тези две както желани, така и реално осъществявани събития са по същество хедонистични. Те функционират в живота на младежите с „нулево съпротивление“, за разлика от дейности, които предполагат социална отговорност – активен спорт, обучение, четене на художествена литература, посещение на театри и дори кино (с малък дял в интереса на учениците, които използват компютъра и за това), както и общуването с родителите и семейството. В този стадий на изследването прави впечатление, че преживяването и поведението на младежите, при това не само у пристрастените към виртуалното пространство, но и при основната група от пребиваващи средно 4 часа пред компютъра (47,25% при момчетата и 43,94% при момичетата), е фокусирано върху удоволствените преживявания, като компанията с приятелите, участието в социалните мрежи, сърфирането и тегленето на музика и филми са основните занимания на младежите във Варна и проучвания град в областта.

Преживяването на времето у учениците е свързано със скоростта на вътрешния часовник (Попов, Г., 2012), като забавеното време – или разминаването между желано и реално време за конкретна дейност в изследването се отнася обикновено за дейностите, които са наложени отвън или задължителни поради естествени причини, например престой в училище или време за сън, където има сериозни разминавания между желано и реално време както сред учениците във Варна, така и в Долни чифлик. Забавеният вътрешен часовник е характерен за изпълнението на трудна задача или работа. Времето се преживява като протяжно, когато е обвързано с принуда – например учебният ден. Той сякаш няма край и затова учениците и от двата града искат да го скъсат до 4 часа дневно. Обратно – времето за сън се преживява като недостатъчно, защото е свързано с лесна задача, след която се влиза в неудоволствени преживявания (учебния ден). Учениците масово декларираат, че биха искали да имат 2 часа повече на денонощие за сън, което е нереалистично.

По отношение на престоя в интернет и играенето на компютърни игри, както и при други дейности, свързани с положителни емоции – театър, кино, разходка, спорт, дискотека, общуване с връстници, е налице отсъствие на разлика между реално и желано време. Младешите живеят така, както желаят. Те играят на компютъра, колкото им се играе, общуват с връстниците и близките, колкото имат необходимост от това. Тъй като няма критерий, по който да се определи нормалното време за престой пред компютъра – още повече че смартфоните са постоянно в джоба и се ползват за същите дейности като компютъра – може да се приеме, че усредненото време за престой между 3 и 5 часа дневно на българските тийнейджъри не е патологично. Първо, няма данни да съществуват епидемиологични проблеми по отношение на психологическото развитие (когнитивно или социално) на тийнейджърите, както и на физическото здраве на големи групи от младежи в сравнение с времето отпреди 20 години и – второ – часовете, които младежите използват за „лични“ нужди, преди са били свързани с игри навън, събирания при приятели, гледане на телевизия, но това количествено не променя „изгубеното“ за образователни дейности и лично усъвършенстване време.

Времето пред компютъра е същото, което учениците са използвали за себе си и преди навлизането на новите технологии. Например през 90-те години 29% от свободното си време учениците са отделяли на игрите с приятели и 24% от свободното си време на телевизията (Hofferth, S., Sandberg, J., 2001). Доколко разпределението на времето пред компютъра е обвързано конкретно със зависимо или проблемно поведение, може да се обоснове с припокриването на комплекса от критерии за виртуална зависимост, описани в настоящата работа.

Анализ на Гийсен тест

Гийсен тест дава възможност за синдромна оценка на невротичните разстройства в поведенчески аспект. По скалите, които са заложени в него и при които намерихме значими резултати, ще анализираме характеристиките на личността спрямо поведението във виртуалното

пространство. Първата скала е „социален резонанс“ – позитивен или негативен, като групата на усреднените отговори (стандарт) нарича-ме неутрален. Тя проучва интеракциите от гледна точка на това, как е приет и как се реализира индивидът на социалната сцена в полюсите на нарцистичното позициониране. Младежите във Варна, които имат добро самочувствие, оценени са от семейството и връстниците си, лесно печелят симпатии и се възприемат като привлекателни, са в значително по-благоприятна ситуация да не развият виртуална зависимост (66,8% по-малък риск) в сравнение с тийнейджърите, които нямат висока самооценка, не са приети в микро- или макросоциума по някаква причина или не се възприемат като привлекателни. Дори и стандартната – усреднена стойност – на скалата се определя с 54,2% по-малък риск от развитие на зависимост спрямо попадащите в определението „негативен социален резонанс“, което показва, че за превенция на риска съществена роля имат подходите към личността – дидактически, общообразователни, психотерапевтични и културни въобще – които стимулират уменията на индивида, осветляват субективно социално-приемливите му страни и акцентират върху себerealизацията и самочувствието.

Втората скала – доминантност, разглежда двете страни на класическите типове на авторитарните роливи взаимоотношения във взаимната им обусловеност. В единия полюс се намира доминантният тип с неговата агресивна готовност и активна адаптивност, а на другия полюс се намира отстъпващият тип с неговата неспособност за агресия, търпеливост, стремеж към приспособяване и покорност. Според получените резултати става ясно, че и двата полюса имат поведенчески риск от виртуална зависимост, като нормата (неутралният тип) е най-защитена. Вероятността за развитие на пристрастеност към виртуалното пространство на лицата, определени като доминантен тип, е 3,2 пъти по-висока за Варна и 3,062 за Долни чифлик спрямо лицата, определени като неутрален тип, а вероятност към зависимост за лицата, определени като подчиняем тип, е 4,778 пъти по-висока за Варна и 3,40 за Долни чифлик спрямо неутрален тип. За генералната съвкупност – ученици на възраст 14-18 години, достига до 5,014 за Варна и 4,564 за Долни чифлик (за доминантен тип) и 7,941 за Варна и 5,108

за Долни чифлик (за подчиняем тип) спрямо лицата, определени като неутрален (норма). Тези резултати подсказват различна мотивация за пристрастяване към компютъра, тоест в скалата доминантност-подчинение има темпераментно предразположение към дадени емоционални отговори (Mehrabian, A., 1968).

При третата скала – интрапсихичен контрол – учениците с понижен самоконтрол имат между 3,4 пъти (за Долни чифлик) и 3,8 пъти (за Варна) по-висока вероятност за развитие на пристрастеност към виртуалното пространство спрямо лицата, които са определени като норма. Много по-ниска е вероятността за развитие на подобна зависимост от учениците, които имат висок самоконтрол. За 95% от учениците с понижен тип интрапсихичен контрол в Долни чифлик например шансът за развитие на зависимост е пет пъти по-голям спрямо тези, определени на неутрален тип. Шансът на учениците с повишен самоконтрол да развият зависимост към виртуалното пространство е по-малък спрямо тези от неутрален тип (приблизително 49%). Следователно учениците, които са импулсивни, склонни към рискове, стремящи се към удобства и удоволствия, склонни да фантазират и лъжат (понижен интрапсихичен контрол), са застрашени от виртуална пристрастеност в значителна степен, като тази скала на теста Гийсен може да се ползва като маркер при определяне на риска и диагностицирането на състоянието.

Както показват резултатите от изследването по скалата „основно настроение/биотонус“, най-висок дял от дейностите, които тийнейджърите извършват посредством компютъра, са свързани с емоционални преживявания – споделяне на настроения, впечатления, слушане на музика, гледане на филми, влизане в роля посредством игрите или чатовете. Това подсказва, че лицата с по-афективни черти ще са и по-активни консуматори на компютрите. Шансът от развитие на зависимост към виртуалното пространство е три пъти по-висок при лицата с хипоманиен тип в сравнение с лицата, определени с биотонус в норма. Проучването доказва, че в профила на пристрастения към виртуалното пространство попадат некритични, активни, със засилена психомоторна ажитация, разсеяни, бързо променящи настроението си и лесно адаптивни младежи.

Относно лицата с депресивен тип – техният шанс за развитие на зависимост е 35,6% по-нисък в сравнение с лицата с неутрален тип.

По скалата „Способност за контакт и общуване“ същественото по отношение на виртуалното пространство е, че шансът за развитие на пристрастеност е по-голям при лицата от интровертен тип спрямо лицата от екстровеертен тип, отнесени към тези с неутрален тип по отношение на способността им за общуване.

Предложената методика (тест за интернет зависимост, тест на Рубинщейн и Гийсен тест) и резултатите от дескриптивния анализ по въпроси от анкетната карта, както и резултатите от корелационния анализ и проверката на статистически хипотези дават основание да бъдат формирани две основни групи на пристрастени ученици към виртуалното пространство, като критериите, които предлагаме за обособяване на група, се припокриват с тези от международни изследвания:

Първа група – тя би могла да бъде назована „Група на зависими към виртуалното пространство“ – в нея попадат лица, които престояват осем и повече часа пред компютъра и сумата от ранговете им според теста за интернет зависимост е над 50. Разпределението им по населени места е следното:

Таблица 3.2

Зависимост към виртуалното пространство	Населено място		Общо
	гр. Варна	гр. Долни чифлик	
НЕ	159	43	202
ДА	86	26	112
Общо:	245	69	314

Тази група включва както мъже, така и жени, но превес имат жените, които са по-адикивният пол по отношение на престоя в интернет. Групата включва около 1/3 от изследваната популация и е еднакво представена и в големия, и в малкия град.

Втора група – би могла да бъде наречена „Група на зависими към компютърни игри“. Включва лица, които престояват осем и повече часа пред компютъра и отговарят положително на следните

въпроси: „Използвам компютъра предимно за игра на компютърни игри“ и „Предпочитам да играя на ролеви игри и шутъри“ от анкетната карта. Разпределението им по населени места е:

Таблица 3.3

Зависимост към компютърни игри	Населено място		Общо
	гр. Варна	гр. Долни чифлик	
НЕ	161	43	204
ДА	84	26	110
Общо:	245	69	314

Втората група включва предимно мъже, които са пристрастени към игрите (игромани, геймъри). Тя се характеризира с интерес към определен жанр игри – шутъри и ролеви – което се потвърждава и от международни изследвания. Характерното за групата е, че застрашени са по-младите ѝ представители, като с възрастта интензивността на процеса бавно, но категорично намалява.

И двете групи покриват критерии, цитирани от Marks 1990, Charlton 2002; Young 2002, Block 2007 и други, заради което използваме именно наименованието групи на зависими към виртуалното пространство младежи. В англоезичната литература се ползват два термина за означаване на зависимост – Dependence и Addictions, които се разглеждат като синоними. В българския език съответните термини са „зависимост“ и „пристрастеност“, които в настоящото изследване също се използват като синоними.

Така анализът на получените резултати дава следната картина – до 30% от младежите във Варна и региона на възраст 14-18 години имат различни по степен прояви на пристрастеност към виртуалното пространство. Някои от тях осъзнават, че имат проблем с престоя пред компютъра, а други не признават, но декларират, че семейството намира поведението им пред компютъра за проблематично. Това се отнася по-специално за малко над 22% от момчетата и малко под 22% при момчетата, които са активни ползватели на технологията и пребива-

ват 8 и повече часове на денонощието пред монитора. В този план се обособиха две основни групи прирастенени, като психологическите им характеристики са сходни – младежите имат по-ниска самооценка и самочувствие в сравнение с нормата, трудно печелят симпатии и интегритет в суб- и макрокултурното си обкръжение, имат или ярко изразен доминантен, или категорично оформен подчиняем характер, понижен самоконтрол и се стремят към удобства и удоволствия на всяка цена.

Таблица 3.4

Характерови черти	Поведенчески стратегии
Недоверчив, неотзивчив, дистантен	Получава награди за постижения, които са обвързани с удоволствени дейности
С бързо променящо се настроение	Получава комфорт, който не може да си осигури в реалността и бягство от фрустриращи задължения
Егоистичен	Постига признание и положителна оценка от компютърно моделирани събеседници
По-слабо изживява любовните си чувства	Чрез компютъра се компенсира липсата на сполучливо осъществена интимност
Интровертен	Нормалният диалог с хората се измества от виртуалното общуване
Деен, динамичен	Влизане в роля посредством игрови персонаж или чрез създаване на виртуален Аз-образ

Сред прирастенените се открояват и чертите на хипоманийната личност с характерните за нея бързо променящи се настроения. Прирастенените към виртуалното пространство и в двете групи изразяват агресия при опита да им бъде отнет достъпът до компютъра или устройството за връзка с виртуалната среда, нямат или пък намират приятели предимно чрез интернет, и ако намерят, общуват с тях предимно посредством софтуера. Прирастенените имат депривация на нощния сън, като или се лишават от него, или го изместват в други часове, с което се нарушава циркадният ритъм и социалното им

функциониране. Сред спецификите на двете групи са диференциацията по пол. Пристрастените към интернет младежи са и от двата пола, но предимно от женския, които са ангажирани най-вече в социалните мрежи, докато втората група – пристрастените към игри, е съставена почти изцяло от младежи, които имат предпочитания и към определен софтуер – ролеви и екшън игри от първо лице, като пристрастеността има тенденцията да отслабва по естествени причини, свързани със съзряването на личността.

IV. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Очертава се специфичен профил на пристрастения към интернет и игрите младеж в гимназиална възраст. Зависимите ученици имат типични характерови черти и поведенчески стратегии за справяне с вътрешни конфликти и социални интеракции посредством пребиваването си във виртуалното пространство. Компютърът и подобните му устройства се проявяват като средство за реализиране на компенсаторно поведение. Например неудовлетвореният от своите стереотипи ще се представи в интернет по начин, който го доближава до очакванията от културата и ще има по-висока увереност и самочувствие.

Изследваната група позволява да се оформи профил на зависимия към две основни функции на ИТ устройствата – пристрастеност към интернет и пристрастеност към игри. Психическият профил на пристрастения към виртуалното пространство човек е обикновено затворен, игнориращ събитията, които му се предоставят от личната и професионалната среда. Нормалният диалог с хората се измества от виртуалното общуване. По степента на отчуждение от семейството и социалното функциониране компютърната пристрастеност има много сходства с влечението към хазартните игри, алкохола и наркотиците. При пристрастените има типична съпротива към опитите да бъдат отделени от обекта на зависимостта.

Влизането в роля, което е културален похват да се снижи индивидуалното напрежение (а оттам и общественото), се постига във виртуалната среда и е особено удобно за хора, които са неуверени в прекия

контакт с други хора или ситуации, интровертните, подчиняемите, дистантните, недоверчивите, неспособните или незрелите да изграждат трайни и афективно ангажиращи връзки личности, като има характерна полова диференциация на използвания за това софтуер.

От резултатите се установи, че времето, прекарано за сърфиране в интернет и играенето на компютърни игри, намалява с увеличаването на възрастта. Рискът от пристрастеност към интернет и виртуално пространство е по-голям при ученици на възраст 14-15 години и с напредване на възрастта този риск намалява, като намалява и рисковото поведение онлайн. Пристрастените към виртуалното пространство момчета във Варна и региона отдават най-голямо значение на еротиката, а в същото време най-малко – на запознанствата, което може да се обясни като компенсация на липсата на сполучливо осъществени контакти и интимност. Момчетата в изследваната възрастова група 14-18 години обаче са по-заstrasени към пристрастеност от глобалната мрежа в сравнение с момчетата, и то по отношение на престоя им в интернет заради социалните му приложения.

Въпреки че все по-категорично се говори за компютърната пристрастеност като съставна част от групата на поведенческите зависимости, не всички специалисти са съгласни с класифицирането на IAD (Internet Addiction Disorder) като психическо разстройство. Явлението е възприемано като симптом за сериозни проблеми на пациента, например депресия или затруднения в общуването, отколкото като самостоятелна диагноза. Но други изследователи твърдят, че пристрастяването към виртуалното пространство води до самоизолация, а следствие от това е депресията и други опасни последици за психическото и физическото здраве. Така през 90-те години се правят и първите класификации на виртуалната зависимост. Сред болестните симптоми са посочени неспособността да се възприема адекватно времето, абстинентните синдроми, в т.ч. агресия при липса на компютър или интернет, необходимост от актуални приложения и хардуер, съчетани със социална изолация (Block, J. J., 1994).

Последващите научни изследвания се обединяват около тезата, че интернет и виртуалното пространство въобще променят човешкото поведение и способността на човека да общува. Акцентира се върху

мозъчната дейност, която се видоизменя при продължителната работа в интернет и с видеоигри: мозъчната активност става по-интензивна по отношение на намиране на информация в интернет, а въввлеченият в процеса индивид по-лесно открива необходимата информация. В същото време той доста по-трудно разпознава мимичната комуникация и има трудности в реалните контакти.

Научните хипотези, които се провериха в хода на изследването, са, че пристрастените към виртуалното пространство имат определени личностови предиспозиции и характерови особености, свързани с емоциите (възбудими, хипертимни, циклотимни и тревожни типове личност) и с общуването – интровертна личност, недоверчиви, дистантни. Второ, че за пристрастеност към виртуалното пространство трябва да е налице понижен самоконтрол с неговите основни характеристики – готовност за украсяването и игнорирането на истината, изразяващо се в склонност към фантазии и лъжи, склонност към разточителство или прахосничество, разпиляност, стремеж към удобства и удоволствия и, трето, пристрастеността към виртуалното пространство е свързана с незрялата личност, липсата на активни социални контакти и достъпа до подходящ хардуер и софтуер, както корелира и с пола.

Очертахта се две основни групи на виртуално пристрастени младежи, като и при двете са налице сходни характерови черти и емоционални реакции, както и продължителен – над 8 часа в денонощието – престой пред компютъра. Разликата между двете групи е основно полово – като в първата се открояват индивиди и от двата пола, но с превес на женския, като фокусът на пристрастените е интернет, докато втората е доминирана почти изцяло от мъжкия пол, а пристрастяващият софтуер са основно игрите.

Изследването потвърждава, че сред учениците във Варна и региона се откриват между 20 и 30% пристрастени младежи (към интернет, от една страна, и към компютърните игри – от друга), които притежават дискутирания в литературните данни профил за зависимия към виртуалното пространство. По-заstrasнени за развитие на виртуална зависимост по отношение на интернет сред учениците на възраст 14-18 години са лицата от женски пол, а по отношение на компютърните игри – мъжкия пол.

Доказа се още, че шансът за развитие на пристрастеност към виртуалното пространство корелира с определени типове характер и че рискът е по-голям при лицата от интровертен тип спрямо лицата от екстровеертен тип, като шансът на първите е 3,11 пъти по-голям спрямо нормата. Тоест преди всичко са застрашени недоверчивите, неотзивчивите, егоистичните, по-слабо изживяващите любовните си чувства младежи.

V. ИЗВОДИ

Въз основа на събраните данни, чуждестранни и български изследвания и предвид резултатите на настоящото проучване достигнахме до няколко съществени извода: по-застрашеният пол за развитие на зависимост към интернет е женският, въпреки че мъжете имат същите навици при престой във виртуалната среда, както жените, плюс още две дейности, към които жените не проявяват съществен интерес – компютърните игри и еротиката.

Зависимите компенсират неблагоприятия в социалния, семейния и личния живот посредством реалността, която преживяват пред монитора, като комутация на връзките си със субекти – живи (предимно в интернет) или компютърно моделирани (предимно в игрите), за да постигнат признание, удоволствени преживявания, бягство от фрустриращи задължения и очаквания към тях.

Влизането в роля е съществен компонент от преживяването във виртуалната среда, като неуверените, интровертни или хипоманийни личности, индивидите, които не умеят добре да владеят емоциите си и контакта с околните, постигат посредством компютъра субективно задоволителна социална реализация.

Компютърът може да служи като средство за удовлетворяване на компенсаторното поведение. Посредством компютъра личността може да компенсира потребността от самостоятелност и отказ от сближаване с другите, както и да се противопостави при намеса в личното ѝ пространство. Сред съществените елементи на компенсаторното поведение при употребата на компютър е потребността от избягване на неуспехи.

Рисковият профил е на ученик на възраст между 14-15 години, с негативен социален резонанс независимо от населеното място, с добре изразен или доминантен, или подчиняем тип и понижен самоконтрол (също независим от населеното място). Шансът от развитие на зависимост към виртуалното пространство е три пъти по-висок при лицата с хипоманиен тип в сравнение с лицата в норма.

В големия град шансът ученик във възрастовата група 14-18 години с позитивен тип социален резонанс да развие пристрастеност към виртуалното пространство е с 66,8% процента по-нисък спрямо ученик с негативен социален резонанс. Рискът при лицата, определени като доминантен тип, е 3,2 пъти по-висок спрямо лицата, определени като неутрален тип, а вероятността към зависимост за лицата, определени като подчиняем тип, е 4,778 пъти по-висока спрямо неутрален тип.

VI. ПРИНОСИ

Приноси с научен характер:

- Потвърден е описаният в научната литература рисков профил на зависим към виртуалното пространство сред българските младежи между 14-18 години.
- Изведени са съществените различия между ползвателите на интернет и игрови софтуер, от една страна, и рисково прирастените към виртуалното пространство – от друга.
- Извършен е задълбочен научен анализ на специализираната литература сред англо- и рускоезичните публикации по проблема със зависимостите към виртуалното пространство от първите проучвания и дефиниции през 90-те години на XX век до днес.

Приноси с научно-приложен характер:

- За първи път в България е създаден инструментариум за оценка на зависимост към виртуалното пространство на база статистическа извадка посредством анкетна карта и тестова методика.
- Разработен е модел за установяване на рисков профил при ученици в средношколска възраст посредством анкета за оценка на факторни влияния върху възможността за развитие на пристрастеност към виртуалното пространство.
- Разработен е профил с два подварианта на зависими към виртуалното пространство младежи във възрастта 14-18 години, които могат да бъдат предложени за бърза качествена оценка от клиничните психолози и психолозите в училищата.

БЛАГОДАРНОСТИ

Благодарности за създаването на настоящата дисертация изказвам:

- Към моите научни ръководители – проф. Иванка Бончева и проф. Георги Попов
- Към Катедрата по психатрия и медицинска психология в Медицински университет – Варна и нейния ръководител проф. Риналдо Шишков
- Към преподавателите ми от Софийския университет „Св. Климент Охридски“
- Към гл. ас. д-р Мариана Кънева, Икономически университет – Варна, катедра “Статистика”
- Към колегите-психолози от Софийския университет, Медицинския университет – Варна и Варненския свободен университет
- Към директорите на училищата във Варна и Долни чифлик, където осъществих научния експеримент
- Към семейството и приятелите ми за търпението и подкрепата.

ПУБЛИКАЦИИ ПО ДИСЕРТАЦИОННАТА ТЕМА:

1. Изследване на физическото здраве и навиците при употреба на компютър. Автор: Свилен Енев, гл. ас. д-р Мариана Кънева. Списание “Клинична и консултативна психология”, бр. 1 (15), 2013
2. Родителски грешки към детето при компютърна зависимост. Автор: Свилен Енев. Списание “Психиатрия”, бр. 2/2012
3. Консултиране при зависимост към интернет във възрастта до 19 години – причини, проблеми и подходи за терапия. Автор: Свилен Енев. Списание “Психиатрия”, бр. 1/2012
4. Зависимост към компютърни игри – механизми за формиране и подходи за лечение. Автор: Свилен Енев. Списание “Клинична и консултативна психология” бр. 2 (8), 2011
5. Организационни политики за превенция и терапия на виртуалната зависимост. Автор: Свилен Енев. Списание “Здравна икономика и мениджмънт”, брой 4, 2010 г.
6. Интернет зависимост – симптоми, оценки и лечение. Кимбърли Янг. Превод: Свилен Енев. Списание “Клинична и консултативна психология”, бр. 2 (4), 2010