

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ В МЛАДШЕМ ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

Работа представлена кафедрой социальной психологии.

Научный руководитель – доктор психологических наук, профессор Е. Н. Волкова

В статье представлен анализ современных подходов к исследованию психологических факторов формирования компьютерной зависимости и рассмотрены психологические особенности развития младших подростков, нарушения которых возможно являются причинами игровой компьютерной зависимости на данном возрастном этапе развития.

Ключевые слова: *увлеченность, зависимость, психологические факторы формирования зависимости.*

PSYCHOLOGICAL FACTORS OF COMPUTER DEPENDENCE FORMING AT YOUNGER JUVENILE AGE

The analysis of the modern approaches to studying psychological factors of computer dependence forming is presented in the paper. The author views the psychological features of development of younger teenagers, whose disorder may be the reason for game computer dependence at this age-specific stage of development.

Key words: *enthusiasm, dependence, psychological factors of dependence forming.*

Зависимость от компьютерных игр широко распространена во всем мире, и в частности в России. Сейчас компьютерные игры становятся доступными для разных слоев населения, и в них вовлекаются различные по возрастному признаку лица (от подростков до пожилого возраста), по материальному обеспечению, по кругу общения, по этнической принадлежности и т. д. [5, 7, 8, 9]. Этот факт объясняется широчайшим разнообразием видов и форм компьютерных игр, рассчитанных на разные категории населения с различным уровнем дохода и интересами [6, 7].

Целью нашей работы является выявление психологических факторов, которые могут способствовать формированию зависимости от компьютерных игр в младшем подростковом возрасте.

Изучению специфики взаимодействия детей и подростков с компьютерами посвящено множество научных исследований (О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский, С. А. Шапкин, М. Коул и др.). Однако, по нашему мнению, без должного внимания остался вопрос о психологических факторах формирования игровой компьютерной зависимости на разных этапах онтогенеза, в частности в подростковом возрасте.

Несмотря на общность базовых психологических характеристик общего подросткового периода, каждый этап подростничества имеет свои психологические особенности. На наш взгляд, все более очевидной становится актуальность исследования проблемы игровой компьютерной зависимости на этапе младшего подросткового возраста как начального этапа общего подросткового периода развития.

Мы предположили, что психологические особенности и личностные черты младших подростков, имеющих патологическую склонность к компьютерным играм, существенно отличаются от таковых у младших подростков, не проявляющих такой склонности.

В процессе работы нами были использованы следующие методы: теоретические (анализ психолого-педагогической литературы); эмпирические (наблюдение, анкетирование, опросы, тестирование); методы статистической обработки результатов с помощью пакета анализа в MS Excel и пакета STATISTICA.

Проанализировав современные подходы к исследованию психологических факторов формирования компьютерной зависимости и рассмотрев психологические особенности младшего подросткового возраста [1, 2, 4], мы выделили психологические факторы, которые, возможно, могут способствовать игровой компьютерной зависимости на данном возрастном этапе развития:

1. Индивидуально-личностные факторы: умственные способности; самооценка; коммуникативные способности; склонность к риску; субъектность; тревожность; волевой потенциал; пол.

2. Факторы социального окружения: детско-родительские отношения; отношения с одноклассниками (статус и место в группе); круг общения вне школы.

Умственные способности изучались с применением стандартизированного теста CF-2. «Культурно-свободный тест интеллекта по Кеттелу». Самооценка исследовалась по методу Дембо-Рубинштейна. Коммуникативные способности диагностировались с использованием методики КОС. Склонность к риску

изучалась с помощью опросника «Склонности к риску» СР-2. Субъектность исследовалась с применением разработанного и адаптированного нами опросника «Показатели субъектности» для младших подростков. Тревожность выявлялась с помощью теста «Исследование тревожности» (опросник Спилберга-Ханина). Диагностика волевого потенциала личности проводилась с использованием теста-опросника Н. П. Фетискина, В. В. Козлова и Г. М. Мануйлова. Степень увлеченности компьютерными играми выявлялась с помощью разработанного нами теста «Степень игровой компьютерной увлеченности».

Особенности общения младших подростков с родителями исследовались с применением авторской анкеты на выявление отношений в семье. Особенности общения с одноклассниками выявлялись с помощью социометрии по методике Морено. Особенности общения вне школы определялись с использованием анкеты на внешнюю референтометрию.

В исследовании принимали участие 146 учащихся 5–6 классов общеобразовательных средних школ г. Нижнего Новгорода, из них – 76 мальчиков и 71 девочка в возрасте от 10 до 12 лет.

На первом этапе исследования по результатам разработанного опросника на выявление степени игровой компьютерной увлеченности младшие подростки были разделены на две группы: в первую группу вошли младшие подростки с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности, во вторую группу – с низкой степенью игровой компьютерной увлеченности.

Сравнительный анализ результатов исследования показал, что индивидуально-личностные факторы и факторы социального окружения различны для подростков двух групп.

По результатам исследования было установлено, что младшие подростки с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности имеют более низкие показатели умственных способностей ($M \pm Q = 87,83 \pm 16,24, p < 0,01$), чем их сверстники ($M \pm Q = 93,73 \pm 14,89, p < 0,01$). Возможно, это связано с тем, что в отличие от реальных игр со сверстниками компьютерные игры несут деструктивную компоненту для полноценного развития

младшего подростка. Компьютерные игры, разработанные по заданному (шаблонному) сценарию, не могут полноценно отобразить жизненные ситуации, упрощают способы решения различных задач, не содержат нравственные задачи и тем самым содействуют примитивизации мышления.

При исследовании самооценки мы рассматривали показатели по таким критериям, как: уверенный, способный, счастливый, общительный, трудолюбивый, сообразительный. Было установлено, что младшие подростки с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности более уверены ($M \pm Q = 70,61 \pm 22,83, p < 0,01$) и менее общительны ($M \pm Q = 48,818 \pm 29,399, p < 0,001$), по сравнению с обычными сверстниками.

Расхождения уровня интеллекта младшего подростка с его самооценкой могут свидетельствовать о неадекватном отношении к себе в результате существенных расхождений «Я реального» и «Я виртуального».

Во время игры психика младшего подростка образует свой собственный виртуальный мир, который имеет определенную степень устойчивости. Игровая реальность выступает своеобразным трансформатором сознания ребенка. При этом эмоции сконцентрированы вокруг персонажа компьютерной игры и действий, происходящих с ним. Измененное состояние сознания чутко реагирует на малейшие изменения в игровом пространстве. Победы виртуального персонажа воспринимаются как личные достижения, ребенок чувствует себя героем. Победа – это положительная самооценка и положительные эмоции. Игра становится средой формирования личностных качеств, показателем успешности. Подростки, не прошедшие ролевую идентификацию в социальной действительности, находят свой образ в игре.

Анализ коммуникативных способностей показал, что уровень различий между двумя выделенными выборками незначителен. Возможно, нормативное проявление коммуникативных навыков связано с тем, что младшие подростки, часто играющие в компьютерные игры, довольно активно взаимодействуют между собой. Объединяются в группы, делятся своими достижениями и успехами, активно об-

суждают новинки компьютерных игр, имеют свою терминологию и понятия и т. д.

Выявлено преобладание склонности к риску у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности ($M \pm Q = 8,861 \pm 1,945$), по сравнению с младшими подростками с низкой степенью ориентированности ($M \pm Q = 7,486 \pm 1,777$), на уровне значимости $p < 0,001$.

Компьютерная игра позволяет ребенку испытать особое возбуждение – ощущение собственной успешности и значимости. Восторг от получения желаемого результата и возбуждение от его ожидания становятся привлекательнее, чем все остальные радости жизни. Мотивация компьютерного игрока основана на принципе: оперативный ответ на мгновенный запрос. Ребенок все больше времени начинает посвящать компьютерным играм, он постоянно думает, размышляет о них. Он все чаще стремится играть и при этом становится все более рискованным.

При исследовании параметров субъектности было установлено, что у детей с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности низкие показатели по таким параметрам субъектности, как: способность к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, понимание и принятие другого, саморазвитие.

Младшие подростки с высокой степенью компьютерной увлеченности отличаются в недостаточной степени развитым самообладанием и самоконтролем в процессе деятельности. Результаты исследования свидетельствуют о слабо сформированной у компьютерных игроков способности к рефлексии, являющейся средством самопознания, в жизненных ситуациях они затрудняются вариативно выбирать виды деятельности, круг общения и способы самовыражения

Уровень различий между показателями тревожности у выделенных выборок незначителен. Волевые качества у младших подростков первой группы значительно ниже ($M + Q = 8,50 + 2,81$, $p < 0,01$), чем во второй группе ($M + Q = 9,70 + 2,42$, $p < 0,01$).

Определив степень увлеченности компьютерными играми у мальчиков и девочек, мы выявили весьма характерные различия между

ними. Результаты исследования показывают, что мальчики чаще играют за компьютерами, чем девочки.

При исследовании факторов социального окружения было выявлено, что в семьях, в которых родители часто покупают своим детям компьютерные игры, риск возникновения повышенной увлеченности подростками компьютерными играми значителен. У большинства родителей сформировано положительное отношение к тому, что их ребенок имеет данную форму увлечения, они не видят деструктивных функций компьютерных игр, специально покупают различные игры, чтобы ребенок больше времени находился дома под родительским присмотром.

При исследовании особенностей общения с одноклассниками было установлено, что у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности более высокий статус ($M + Q = 0,32 + 0,17$, $p < 0,01$), чем у подростков с низкой степенью игровой компьютерной увлеченности ($M + Q = 0,24 + 0,13$, $p < 0,01$). Потребность в достойном положении в младшем подростковом возрасте настолько велика, что пятиклассники используют любую возможность для ее удовлетворения. Одной из форм удовлетворения данной потребности может являться стремление к достижению все более и более высоких результатов в компьютерной игре и, как следствие, повышение своего статуса за счет уважения и дружбы сверстников.

Круг общения у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности в основном сводится к общению с друзьями и героями компьютерных игр. Весь досуг таких детей в основном сводится к игре за компьютером. Были получены низкие показатели общения с родственниками и литературными героями.

Компьютерная игра служит средством, позволяющим удовлетворить те потребности младшего подростка, которые не удовлетворены в реальной жизни, средством компенсации жизненных проблем. Личность начинает реализовываться в иллюзорном игровом мире, а не в реальном, это влечет ряд серьезных проблем в развитии личности, в формировании само-

сознания и самооценки, а также высших сфер структуры личности.

Учитывая такие возрастные особенности младших подростков, как слабая волевая регуляция, становится очевидным тот факт, что компьютерные игры провоцируют детей на систематическое невыполнение домашних заданий, а также пропуски школьных занятий, возможен и психологический отрыв ребенка от школы со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Проблема профилактики игровой компьютерной увлеченности в младшем подростковом возрасте в настоящее время особенно значима, поскольку современный ребенок взрослеет и развивается в напряженной социальной обстановке. Жизнь младших подростков наполнена различными эмоциями, связанными со слож-

ностями в отношениях с родителями или неблагоприятием семьи, влиянием молодежной субкультуры, средств массовой информации, отсутствием материального достатка в семье и т. д. Следовательно, ребенок организует свое свободное время в связи со своими интересами, потребностями и возможностями. Таким образом, задача психологов заключается в разработке психолого-педагогической программы, цель которой заключается в профилактике патологического интереса к компьютерным играм, а также направлении деятельности младших подростков и освоение окружающего ребенка мира в положительное конструктивное русло. По возможности, минимизировать отрицательные социальные воздействия, связанные с компьютерными играми.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Аверин В. А.* Психология детей и подростков. СПб.: Изд-во Михайлова В. А., 1998. 379 с.
2. *Боброва В. Г.* Общая характеристика развития личности подростка (из курса лекций по психологии). Ростов-на-Дону, 1966. 147 с.
3. *Ванюхина Н. В.* Особенности психических состояний детей подросткового возраста: Дис. на соис. учен. степ. канд. псих. наук. Казань: Изд-во ин-та экономики теории и права, 2004. 146 с.
4. *Выготский Л. С.* Педология подростка // Собр. соч.: В 6 т. М.: Педагогика, 1984. Т. 4. 432 с.
5. *Иванов М. С.* Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психологический журнал. 1999. Т. 20. № 1. С. 94–102.
6. *Стерледева Т. Д.* Мир человека в виртуальной реальности. Пермь: Изд-во Пермского гос. ун-та, 2003. 147 с.
7. *Титов В. Г.* Игра в жизнь: размышления о виртуальной реальности. М.: Изд-во Моск. Подворья Свято-Троицкой Сергиевой лавры, 1998. 121 с.
8. *Тихомиров О. К., Бабанин Л. Н.* ЭВМ и новые проблемы психологии. М.: Изд-во МГУ, 1986. 203 с.
9. *Фомичева Ю. В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В.* Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер. 14 (Психология). 1991. № 3. С. 27–39.