

**Индивидуально-психологические особенности подростков с компьютерной
игровой зависимостью**

Ковалева Юлия Валентиновна

Студент

**Белорусский государственный педагогический университет им. Максима
Танка, Факультет психологии, Минск, Беларусь**

E-mail: julysinchroniya@yandex.ru

Компьютерные информационные технологии с каждым десятилетием совершенствуются и преобразуются. Человечество уже не мыслит свое существование без персонального компьютера. В связи с этим возникает новый вид зависимого поведения, который английский психолог М. Гриффитс назвал «компьютерной зависимостью». На сегодняшний день компьютерная зависимость является одним из видов девиантного поведения, рассматривается как вид аддиктивной (зависимой) реализации и в зарубежных странах (Голландия, США, Китай) приравнивается к наркотической и алкогольной зависимостям. Особый интерес представляет один из видов такой зависимости – игровая зависимость, которую А.Г. Шмелев определил как «болезненное увлечение ролевыми компьютерными играми, где играющий принимает на себя роль виртуального персонажа и живет его жизнью, ощущая себя в реальности некомфортно» [1, с. 31]. Зачастую такое увлечение приносит ущерб другим видам деятельности.

Компьютерные игры приобрели огромную популярность в XXI веке, в особенности среди людей подросткового возраста. Так называемый «игровой бум», с одной стороны, обусловлен массовым развитием компьютерной игровой индустрии, с другой – существующими проблемами личности и общества. Так, появляются исследования, направленные на изучение особенностей данного феномена (И.В. Бурмистрова, К. Бютнер, Г. Гибб, М. Гриффитс, К.Ю. Галкин, Р.М. Грановская, С.Э. Давтян, Т.Б. Дмитриева, М.С. Иванов, Ц.П. Короленко, Х. Лукеш, Н. Петрова, Г.Ф. Тагирова, Ю. Фомичева, С.А. Шапкин, А.Г. Шмелев, Д. Шпанхель, и др.). Кроме того, исследовались возможные причины компьютерной зависимости подростков (К. Мезяная, Е.И. Могдалева, А.В. Минаков, Н.В. Чудова и др.). Н.В. Чудова отмечает, что индивидуально-психологические особенности подросткового периода имеют под собой основу формирования компьютерной зависимости.

Подростковый возраст является значимым фактором риска формирования зависимого поведения. Такие факторы, как проблемы общения, социальная, психологическая, и физиологическая неоформленность, нестабильность самооценки, высокая подверженность стрессам, а также склонность к экспериментированию, стремление быть принятым какой-либо социальной группой могут стать во многом решающими в формировании и развитии у подростков синдрома компьютерной игровой зависимости.

В связи с этим мы провели исследование индивидуально-психологических особенностей подростков с компьютерной игровой зависимостью. В исследовании приняло участие 83 подростка 14-15 лет: 43 человека – зависимые от компьютерных игр (группа «И»), 40 – независимые (группа «Н»). В работе было использовано 4 методики: 1) анкета на определение зависимости от компьютерных игр; 2) опросник «Шестнадцать

личностных факторов» 16PF Р. Кеттелла (форма С); 3) тест тревожности Спилбергера-Ханина; 4) методика диагностики типа эмоциональной реакции на воздействие стимулов окружающей среды В.В. Бойко;

На основе опросника «Шестнадцать личностных факторов» 16PF Р.Кеттелла (форма С)) были получены следующие результаты. Сравнительный анализ факторных данных группы И с группой «Н» показал достоверность различий по факторам М+, М-, Q₂-, Q₄+и Q₄- ($p < 0,01$; Н1 на $p < 0,05$ и Н0 на $p > 0,01$). Различия позволяют говорить о том, что подростки с компьютерной игровой зависимостью обладают *практичны* (управляют внешними реальными обстоятельствами), а независимые подростки – *мечтательны* (самотивированны, обладают творческим воображением). Независимые подростки в отличие от подростков, зависимых от компьютерных игр, предпочитают работать и принимать решения вместе с другими людьми, любят общение и восхищение. У зависимых от компьютерных игр подростков выявлено высокое энергетическое напряжение (фрустрированность, возбудимость), в то время как подростки группы Н склонны к расслабленности, уравновешенности, удовлетворенности.

Результаты исследования подростков с компьютерной игровой зависимостью:

1) По методике «Тест тревожности Спилбергера-Ханина». Показатели по шкале «личностная - ситуативная тревожность» выявили следующие группы испытуемых: 28 человек (70%) имеют высокий уровень личностной тревожности, 10 человек (25%) – высокий уровень ситуативной тревожности, 2 человека (5%) – умеренный уровень ситуативной и личностной тревожности. Данные свидетельствуют о том, что большая часть подростков группы «И» имеют высокий уровень тревожности (личностной и ситуативной). Причем у подростков, склонных к компьютерной игровой зависимости, преобладает тревожность как черта личности;

2) По методике диагностики типа эмоциональной реакции на воздействие стимулов окружающей среды В.В. Бойко. Показатели по шкале «типы эмоциональной реакции на воздействие стимулов окружающей среды» позволили определить следующие группы испытуемых: с преобладанием дисфорического типа эмоциональной реакции на воздействие стимулов окружающей среды – 27 человек (67,5 %), с преобладанием рефрактерного – 8 человек (20%), эйфорического – 3 человека (7,5%). Исходя из данных, можно сказать, что большинству подростков группы «И» (67,5%) свойственны следующие характеристики: стремление к разрушению, враждебная активность, пессимизм, недовольство, разочарование, доминирование злобы и неприятия. Для 20% подростков свойственны такие характеристики, как размеренный образ жизни избирательность контактов, предпочтение подчиненных ролей, склонность к одиночеству, фантазирование, изобретательность, размышления о мрачном, закрытость чувств. Для наименьшего количества подростков данной группы свойственны созидательная и конструктивная активность, стремление к коллективным формам деятельности, созидательные идеи, предложения, нескрываемый оптимизм, умение радоваться, проявление положительных чувств, безусловная любовь к ближнему (принятие его таким, какой он есть).

Таким образом, для подростков с компьютерной игровой зависимостью характерен высокий уровень личностной тревожности и дисфорический тип реакции (стремление к разрушению, враждебная активность, пессимизм, недовольство, разочарование, доминирование злобы и неприятия). Данные индивидуально-психологические особенности

необходимо учитывать в процессе диагностической, психопросветительской, профилактической и психокоррекционной работы.

Литература

1. Бурмистров И.В., Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ, Сер 14. Психология. 1991. 3. С. 27-39.