

**Взаимосвязь типов увлеченности компьютерными играми и личностных особенностей юношей**

**Научный руководитель – Малова Елена Николаевна**

***Андреева Анастасия Дмитриевна***

*Студент (бакалавр)*

Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых, Педагогический институт, Владимир, Россия

*E-mail: nastya\_andreeva\_02@mail.ru*

Проблема компьютерной и игровой зависимости как опасного для психического развития ребенка влияния сохраняет свою актуальность. Увеличивается распространенность игрового поведения (Ермакова О.Е., Долгова А.А., 2020), снижается возраст вовлечения в игру, учитывая, что начальным считается дошкольный возраст (Шведчикова Ю. С., 2015), увеличивается количество и виды предлагаемых игровых продуктов (Шаманаева М. А., Белобрыкина О. А., 2019), увеличивается привлекательность игр их красочностью и реалистичностью (Колотилова И. В., 2009), релевантность инструментария для диагностики снижается (Глинкина Л. С., Василенко В. Е., 2022). Это «требуется создания новых подходов к профилактике и коррекции» [2, с. 524].

Объект исследования - игровая зависимость у юношей, а предмет - взаимосвязь игровой зависимости и личностных особенностей юношей.

Цель исследования - изучение взаимосвязи игровой зависимости и личностных особенностей учащихся 10-х классов.

Гипотеза исследования: уровни типов увлеченности компьютерными играми взаимосвязаны с личностными особенностями учащихся 10 классов.

Практическая значимость: результаты, полученные в ходе исследования уровни типов увлеченности компьютерными играми и критерии выраженности пяти факторов темперамента и характера, позволят составить практические рекомендации для педагогов и родителей по профилактике игровой зависимости у юношей.

Исследование проводилось в МБОУ СОШ № 2 и № 9 г. Вязники Владимирской области. Выборка исследования - учащиеся 10 классов (n=65). Время исследования - январь 2023 г.

Психодиагностический инструментарий: для определения уровня типов увлеченности компьютерными играми использовалась «Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых» (Глинкина Л.С., Василенко В.Е.) [1]. Личностные особенности устанавливались с помощью «Пятифакторного опросника личности» (МакКрае, Коста).

Вначале устанавливалось среднее значение типов увлеченности участников исследования компьютерными играми: тип «аддикция» (-0,26); тип «чувство сообщества» (0,27); тип «эмоциональная поддержка» (-0,19); тип «погружение» (-1,13); тип «потокость» (0,88); тип «идентификация» (-0,84).

Далее установлены уровни выраженности типов увлеченности компьютерными играми учащихся 10 классов.

Табл. 1.

Уровни выраженности типов увлеченности компьютерными играми учащихся 10 классов

Низкий уровень (%)

Средний уровень (%)	
Высокий уровень (%)	
Аддикция	
38,5	
33,8	
27,7	
Чувство сообщества	
26,2	
40	
33,8	
Эмоциональная поддержка	
44,6	
27,7	
27,7	
Погружение	
83,1	
16,9	
0	
Потоковость	
4,7	
20	
75,3	
Идентификация	
15,4	
30,8	
53,8	

Далее были изучены критерии выраженности пяти факторов темперамента и характера по методике «Пятифакторный опросник личности» (МакКрае, Коста). Среднее значение фактора «экстраверсия-интроверсия» - 49 б., фактора «привязанность-обособленность» - 51 б., фактора «самоконтроль-импульсивность» - 54 б., фактора «эмоциональная устойчивость-неустойчивость» - 47 б., фактора «экспрессивность-практичность» - 55 б. Результаты шкал «экстраверсия-интроверсия» и «эмоциональная устойчивость-эмоциональная неустойчивость» в зоне средних значений, у остальных шкал среднее в зоне высоких значений («привязанность», «самоконтроль», «экспрессивность»).

Далее анализировалась выраженность личностных особенностей в выборке, приводим значимые результаты. По шкале «экстраверсия-интроверсия» 46,2 % выборки экстравертов, по шкале «привязанность-обособленность» - 63,1 % в полюсе «привязанность», по шкале «самоконтроль-импульсивность» - 70,7 % «самоконтроль», по шкале «эмоциональная устойчивость-эмоциональная неустойчивость» - 38,4 % находятся в зоне средних значений, по шкале «экспрессивность-практичность» - 83,1 % «экспрессивность».

В результате корреляционного анализа получены достоверные корреляционные связи между шкалами использованных методик:

фактор «привязанность-обособленность» ( $\rho_{(65)}=-0.27, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub> со шкалой «чувство сообщества»;

фактор «самоконтроль-импульсивность» со шкалой «аддикция» ( $\rho_{(65)}=-0.29, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub>, со шкалой «чувство сообщества» ( $\rho_{(65)}=-0.32, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub>, со шкалой «эмоциональная поддержка» ( $\rho_{(65)}=-0.3, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub>, со шкалой «потоковость» ( $\rho_{(65)}=-0.29, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub>, со шкалой «идентификация» ( $\rho_{(65)}=-0.26, p\leq 0.05$ )<sub>65</sub>;

фактор «эмоциональная устойчивость-неустойчивость» со шкалой «потоковость» ( $\rho_{(65)} = -0.29$ ,  $p \leq 0.05$ )<sub>65</sub>;

фактор «экспрессивность-практичность» со шкалами «эмоциональная поддержка» и «потоковость» ( $\rho_{(65)} = -0.33$ ,  $p \leq 0.01$ )<sub>65</sub>.

По шкале «аддикция» выборка делилась на 3 группы: № 1 зависимые (27,7%), № 2 среднее значение по шкале (33,8%), № 3 не играющие (38,5%).

Использование U-критерия Манна-Уитни установило достоверные различия зависимых в сравнении с группой не зависимых по факторам «самоконтроль-импульсивность» ( $U_{эмп} = 114.5$ , при  $p < 0,05$ ) и «привязанность-обособленность» ( $U_{эмп} = 229.5$ , при  $p < 0,05$ ): участникам группы №1 свойственны привязанность и импульсивность, участникам группы №3 - обособленность и самоконтроль. У юношей с высокой и средней игровой зависимостью различия также по фактору «самоконтроль-импульсивность» ( $U_{эмп} = 109$ , при  $p < 0,05$ ): группа №1 - импульсивность, группа №2 - самоконтроль.

Установленные в ходе исследования результаты позволяют сделать следующие выводы.

Игровая зависимость установлена у 27,7 % участников исследования.

Установлены статистически достоверные корреляции со шкалой «самоконтроль-импульсивность» с большинством типов увлеченности компьютерными играми (аддикция, чувство сообщества, идентификация, потоковость, эмоциональная поддержка).

Статистически достоверные различия зависимых с группой среднего уровня аддикции по фактору «самоконтроль-импульсивность», с группой независимых еще и по фактору «привязанность-обособленность». Гипотеза доказана.

Результаты эмпирического исследования могут позволить разработать программу психолого-педагогической профилактики игровой зависимости среди юношей, ориентируясь на их личностные особенности.

## Литература

1. Глинкина Л.С., Василенко В.Е. Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых: психометрические характеристики // Известия Саратовского университета. - 2022. - Т. 11. - №2 (42). – С. 154 - 167.

2. Ермакова О.Е., Долгова А.А. Игровая зависимость и тенденции ее формирования в юношеском возрасте // Эпистемологические основания современного образования: актуальные вопросы продвижения фундаментального знания в учебный процесс. Материалы Международной научно-практической конференции 2020 Борисоглебского филиала ФГБОУ ВО «ВГУ». - М.: «Перо», 2020. 751 с. - С. 522 - 525.