

**Личностные особенности юношей, зависимых и независимых от компьютерных игр**

**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*

В наше время игры выполняют различные функции – от простого переключения и релаксации до значимого социального взаимодействия. Достигнуты значительные успехи в проведении и популяризации киберспортивных соревнований. Однако следует отметить, что игры несут определенные риски для развития личности, особенно у детей и подростков. Зависимое поведение, вызванное играми, является серьезной проблемой, требующей внимания. Более того, влияние игр на развитие детей в раннем возрасте до конца еще не изучено. Растущая виртуальность в жизни молодого поколения может привести к измененному восприятию реальности и потенциальным опасностям [2]. Игры навсегда и неотъемлемо вошли в человеческую жизнь. Однако необходимо осознавать и принимать во внимание их потенциальные риски и опасности, особенно в отношении молодых людей [2-3].

По Ивановой О.В., «компьютерная игра является средством моделирования виртуальной среды, которая поддается восприятию и отражению человеческой психикой, благодаря чему может осознаваться и восприниматься как реальность [3]». Во взглядах Глинкиной Л.С., Василенко В.Е. на увлеченность КИ выделяются такие типы: аддикция, чувство сообщества, эмоциональная поддержка, погружение, потоковость и идентификация. Относительно аддикции, выделены уровни – низкий, средний, высокий. Вовлеченность в компьютерные игры по типу аддикция, погружение и потоковость в большей части объясняется чертами личности [1].

Цель – описание личностных особенностей каждого уровня аддикции, позволяющее провести профилактику и выстроить работу с зависимыми.

Для определения уровня увлеченности компьютерными играми использовалась «Анкета увлеченности компьютерными играми для юношей и взрослых» (Глинкина Л.С., Василенко В.Е.) [1]. Для диагностики степени выраженности пяти факторов темперамента и характера использовался «Пятифакторный опросник личности» МакКрае Р., Коста П. Устанавливается выраженность факторов: экстраверсия-интроверсия, привязанность-обособленность, самоконтроль-импульсивность, эмоциональная неустойчивость-устойчивость, экспрессивность-практичность.

База исследования: исследование проводилось в МБОУ СОШ № 2 и № 9 г. Вязники Владимирской области. Выборку исследования составляли учащиеся 10-х классов (n=87).

В данной статье описаны результаты методики Глинкиной Л.С., Василенко В.Е. только по шкале аддикция. Согласно результатам исследования выборка была разделена на три группы. Группа 1 составила 26,4 % (23 чел.) и включала в себя зависимых от игр. Группа 2, которая составила 33,4 % (29 чел.), включала играющих, но не зависимых от игр. Группа 3 – 40,2 % (35 чел.), включала людей, не увлекающихся играми.

Рассмотрим среднее значение по пяти личностным факторам каждой группы. Среднее значение по фактору «экстраверсия-интроверсия» в группе №1 (зависимые) составляет 48,6 ед., в группе №2 (играющие, но не зависимые) – 48 ед., в группе №3 (неиграющие) –

50,4 ед. Среднее значение по фактору «привязанность-обособленность» в группе №1 – 50,8 ед., в группе №2 – 52 ед., в группе №3 – 51. Среднее значение по фактору «самоконтроль-импульсивность» в группе №1 – 44 ед., в группе №2 – 55,9 ед., в группе №3 – 56,9 ед. Среднее значение по фактору «эмоциональная устойчивость-эмоциональная неустойчивость» в группе №1 – 43,8 ед., в группе №2 – 47,3 ед., в группе №3 – 46,8 ед. Среднее значение по фактору «экспрессивность-практичность» в группе №1 – 54,2 ед., в группе №2 – 56 ед., в группе №3 – 55,6 ед.

Группа зависимых людей обладает определёнными личностными особенностями, которые имеют значительное влияние на их жизнь и поведение. Каждую из групп по шкале «аддикция» отличает среднее значение по шкале «экстраверсия-интроверсия». Привязанность – ещё одна характеристика, характерная для каждой из групп по шкале «аддикция». Импульсивность – это ещё одна черта, отличающая зависимых людей. Они часто принимают решения на основе моментальных эмоциональных реакций. Для групп №2 и №3 характерен самоконтроль. Самоконтроль предполагает умение управлять собственными реакциями и сделать осознанный выбор в пользу более конструктивного поведения. Эмоциональная неустойчивость – ещё одна особенность, обнаруживаемая в группе зависимых. Эти люди могут быстро менять своё настроение, переживать глубокие эмоциональные колебания и испытывать чувство неуверенности в своих собственных эмоциях. Для группы №2 и №3 характерно среднее значение. Каждую группу по шкале «аддикция» также можно охарактеризовать по такой черте личности как практичность. Они часто стремятся к конкретным и практическим целям.

Далее устанавливались статистически достоверные различия между тремя группами по личностным факторам.

Использование U-критерия Манна-Уитни установило достоверные различия: между результатами группы 1 (зависимые от игр) и группы 3 (неувлекающиеся играми) по фактору «самоконтроль-импульсивность» ( $U_{\text{эмп}} = 114,5$ , при  $p < 0,05$ ); между результатами группы 1 (зависимые от игр) с группой 2 (играющие, но не зависимые) по фактору «самоконтроль-импульсивность» ( $U_{\text{эмп}} = 109$ , при  $p < 0,05$ ). Для группы 1 характерна импульсивность, для групп 2 и 3 – самоконтроль. Юноши, проявляющие высокую степень зависимости от компьютерных игр, отличаются ярко выраженной импульсивностью. Одновременно с этим, среди участников, уровень увлеченности которых оценивается как средний или низкий, наблюдается повышенный уровень самоконтроля.

Импульсивность является базовой чертой личности, которая, по мнению МакКрае и Коста, проявляется через отсутствие аккуратности, настойчивости, безответственности, беспечности, а также спонтанные решения и действия. В современных научных представлениях причины импульсивности могут быть различными: недостаток когнитивных навыков, травматические опыты, высокая агрессивность, нарциссические черты. Особого внимания требует импульсивность как клинический симптом синдрома дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ). Недостаток контроля над своими решениями, эмоциями и поведением в целом требует грамотного психолого-педагогического сопровождения на всех этапах онтогенеза, иногда даже медицинского, со стороны работников образования и обученных родителей. Это особенно важно, так как эта группа детей находится в зоне высокого риска по формированию игровой и компьютерной зависимости.

Таким образом, импульсивность, эмоциональная неустойчивость, перепады настроения и частая смена интересов – эти характерные черты отличают зависимых от игр от большинства людей. Когда игры становятся неотъемлемой частью жизни человека, они могут вызывать в нем сильные волны эмоций и провоцировать непредсказуемые реакции. На основе данного исследования можно предложить уточненные методические рекомендации для родителей/психологов/педагогов по сопровождению групп детей, особенно уязвимых

к формированию игровой компьютерной зависимости.

### Источники и 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) Глинкина Л.С., Василенко В.Е. Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости // Мир науки. Педагогика и психология. 2022. Т. 10. №2. С. 1-16
- 3) Журавлева А.Е., Потапенко М.Н. Личностные особенности юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью // Векторы психологии – 2020: психолого-педагогическое сопровождение личности в современной образовательной среде: международная научно-практическая конференция. Гомель, 2020. 457 с. С. 103-106