

Психологический портрет подростка с игровой зависимостью

Научный руководитель – Алексеева Полина Степановна

Егоров Степан Николаевич

Студент (специалист)

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Институт психологии, Кафедра Общая психология, Якутск, Россия

E-mail: esn.dm.95@gmail.com

В современном обществе можно нередко встретить с таким явлением, как игровая, или компьютерная зависимость. Данное пристрастие у людей является актуальным и проблематичным в настоящее время. Подростковый возраст является более подверженным к данному типу поведения, потому что современные подростки не представляют жизнь, досуг без компьютера, и он занимает первое место в значимости, что часто прибегает к стоящей перед нами проблеме. Подростков в играх привлекает не только веселое времяпровождение, но и азарт, то есть соревновательный эффект, что может послужить также причиной пристрастия к компьютеру [1]. Некоторые подростки в играх могут быть более раскрепощенными, чем в реальной жизни, что также является одной из причин данной проблемы.

В числе основных причин ухода подростка в виртуальную реальность исследователи указывают:

1. Жажда приключений, которую он может удовлетворить в компьютерных играх.
2. Детская безнадзорность, к примеру, если родители заняты решением своих проблем, что у них не хватает времени на ребенка [4]. Как отмечает Юрьева, такие родители не интересуются личной жизнью ребенка, его успехами и неудачами, они не знают, чего он хочет и нет хочет, и таким образом, ребенок имеет полную свободу действий. Если ребенка не устраивает атмосфера дома или в школе у него развивается чувство отчуждения и тем самым, компьютер компенсирует недостаток внимания и отношения с семьей [3].
3. Наличие ситуаций эмоционально-психологического напряжения в семье: постоянная ссора родителей или развод.
4. Проявления элементов буллинга в подростковой среде, физическое или эмоционально-психологическое насилие со стороны сверстников [2].
5. Важную роль играет самооценка, от которой тоже может зависеть желание обращения к виртуальной реальности.

У детей при постоянном взаимодействии с виртуальным миром может нарушиться режим питания и сна, они теряют чувство времени [3].

В нашем исследовании мы рассмотрели две группы подростков - с нормативным поведением и с наличием игровой зависимости. Для оценки индивидуально-психологических особенностей личности, мы использовали методику многофакторного анализа личности Кэттелла (подростковый вариант). Для определения увлеченности подростков компьютерными играми использовался опросник А.В.Гришина на кибераддикцию.

Провели сравнительное исследование личностных особенностей подростков, которые посещают и не посещают компьютерные клубы. Компьютерная зависимость выявлена у 20% школьников, не посещающих компьютерный клуб и у 80% завсегдатаев клубов. Выборка уравнивается по уровню компьютерной зависимости, возрасту и полу (мужской)

Обе группы наиболее схожи в факторе D, что говорит нам о том, что для подростков характерна сдержанность, неторопливость и спокойствие. Они постоянны в своих интересах и упорны в достижении своей цели. Высокий показатель фактора J в обеих группах

говорит нам о том, что характерна внутренняя сдержанность, обычно они имеют свое мнение, интеллектуально развиты. Подростки характеризуются сдержанностью в выражении собственного мнения и обладают узким кругом друзей и знакомых.

В результате исследования, мы выявили, что у подростков с нормативным поведением преобладает высокая степень самоконтроля и более повышен уровень сензитивности и осторожности. Но в данной группе зафиксировали низкий уровень эмоциональной устойчивости.

По среднестатистическим показателям подростков с игровой компьютерной зависимостью, можно сказать, что они проявляют высокую эмоциональную чувствительность, выражена тенденция к избеганию от проблем, от ответственности в деятельности и личных отношениях.

Таким образом, сравнивая данные двух опрошенных групп, мы отмечаем:

1. Группа подростков с нормативным поведением отличается по степени осторожности в их поведении (высокой), более повышенной чувствительностью к событиям, которая может проявляться в повышенной тревожности и высокой степени самоконтроля за своим поведением и взаимодействием с окружающим миром.

2. В группе подростков с нормативным поведением имеет показатель волевого контроля оказался выше, чем у подростков с компьютерно-игровой зависимостью, что может частично объяснить наличие подобной компьютерно-игровой аддикции.

Источники и литература

- 1) Иванов М.С, Авилов Г.М. Психологическая характеристика ролевой компьютерной игры как особого вида деятельности // Сибирская психология сегодня. - Кемерово: Кузбассвузиздат. - 2002. - С. 41-55.
- 2) Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал - 1999. - Т. 20.- № I
- 3) Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Дн.: Пороги, 2006.
- 4) Мулик Е. О. Коломиец А. А., Мулик Ю. В. Пограничные психические расстройства у подростков, возникшие в результате компьютерной зависимости / Материалы научного симпозиума. - Л., 2003.