

**Особенности мотивационно–личностной сферы и значимых взаимоотношений у школьников с высокой степенью увлеченности компьютерными играми**

**Научный руководитель – Бурменская Галина Васильевна**

***Куренинова Анастасия Дмитриевна***

*Студент (специалист)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра возрастной психологии, Москва, Россия

*E-mail: kureninova.a@inbox.ru*

Проникновение электронных устройств - разнообразных гаджетов и девайсов - происходит повсеместно, дети знакомятся с устройствами уже в раннем и дошкольном возрасте и нередко проводят с ними много времени. Российские исследования семей с детьми от 0 до 8 лет показывают, что более 80% дошкольников играют в компьютерные игры [6].

Тем не менее, исследования эффектов увлечения детей видеоиграми на их психологическое развитие часто носят разобщенный, противоречивый характер. Так, существует мнение о том, что видеоигры развивают отдельные навыки, снижают уровень агрессии, предоставляют большое поле для экспериментов в самопрезентации и межличностной коммуникации [3,7]. Педагоги, заметив, как увлекательны видеоигры для детей, прибегают к использованию игр в учебном процессе - происходит геймификация образования [1].

В то же время, есть работы о связи долгих увлеченных игр с проблемами в сфере личностного благополучия, учебной деятельности и социальных взаимодействиях [2,5]. Современные игры представляют собой многопользовательские онлайн платформы, где дети способны создать целую виртуальную вселенную, новую реальность. Такая реальность может оказаться более интересной, чем реальная жизнь, а это может вести к патологическому «застреванию» в ней, и, возможно, к компьютерной игровой зависимости в будущем.

Большинство детей каждый день играют в видеоигры, которые становятся нормальной частью их жизни, темами для обсуждения со сверстниками, тем не менее, чрезмерная увлеченность развивается далеко не во всех случаях. Что же тогда побуждает часть детей уходить в другую, виртуальную реальность, какие мотивы стоят за их сильной увлеченностью играми?

Отправной точкой нашего исследования послужило предположение, что переход интереса младших школьников к компьютерным играм в повышенную увлеченность, т.е. обретение занятий видеоиграми для детей степени сверхзначимости (вплоть до развития игровой зависимости) прежде всего связан с существенными изменениями во всей мотивационно-личностной сфере, а также в системе значимых отношений. Особенно склонны к таким изменениям дети с повышенной неудовлетворенностью собой и неблагоприятными отношениями со сверстниками и значимыми взрослыми, так как уход в виртуальную реальность является доступным для них способом почувствовать себя успешными, получить положительные эмоции, избежать негативных переживаний.

*Целью* нашей работы было определение особенностей мотивационно-личностной сферы и системы значимых отношений младших школьников, сильно увлеченных играми на электронных устройствах, в сравнении с группой слабо увлеченных играми детей.

*Общей гипотезой* выступило предположение, что сильная степень увлеченности видеоиграми в младшем школьном возрасте связана с характерными особенностями мотивационно-личностной сферы и области значимых взаимоотношений.

Выборка составила 65 младших школьников Москвы и Московской области, из которых 36 девочек и 29 мальчиков.

В исследовании изучались следующие показатели:

- отношение к видеоиграм (степень интереса, время игры и др.);
- отношение к учебе и школе;
- преобладающие мотивы учебы (внешняя, внутренняя и др.);
- внешкольные интересы и увлечения;
- самоотношение;
- структура значимых отношений и уровень удовлетворенности ими.

В работе применялись *методы* беседы, мотивационного выбора, а также использовались *опросники* «Шкала академической мотивации» (Гордеева, Сычев, Осин, 2017), «Многомерная шкала удовлетворенности жизнью школьников» (Сычев, Гордеева, 2018) и др.

Полученные в ходе работы данные подтвердили исходную гипотезу о наличии различий в мотивационно-личностной сфере между школьниками, сильно и слабо увлеченными играми, отличается также структура отношений со значимым кругом лиц и удовлетворенность ими.

Например, дети, мало увлеченные устройствами, имеют более широкий круг интересов, более позитивное отношение к школе, друзьям, окружающему миру и себе. Кроме того, отмечают различия в академической мотивации: дети из группы увлеченных показывают более высокий уровень амотивации и экстернальной мотивации по сравнению с группой слабо увлеченных детей. Обнаруживаются и различия, связанные с полом: увлеченные играми мальчики демонстрируют большую степень неудовлетворенности жизнью и более низкий уровень познавательной мотивации по сравнению с девочками той же группы.

### Источники и литература

- 1) Белкин Ф.А. Геймификация в образовании // Современная зарубежная психология. 2016. Том 5. № 3. С. 28–34.
- 2) Костяк Т.В. Эмоционально-личностные особенности младших школьников, чрезмерно увлеченных компьютерными играми // Вестник Московского информационно-технологического университета – Московского архитектурно-строительного института. 2020. №1.
- 3) Макалатия А.Г., Матвеева Л.В. Субъективные факторы притягательности компьютерных игр для детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2017. №1(25). С.15-24.
- 4) Малкова, Е. Е., Калинин Н. И. Клинико-психологические феномены формирования компьютерной зависимости у современных подростков // Медицинская психология в России 4. 2012. С. 12-12.
- 5) Прихожан А.М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста // Психологические исследования: электрон. науч. журн. 2010. N 1(9).
- 6) Солдатова Г.У., Шляпников В.Н. Игры, мультики, учеба // Дети в информационном обществе. 2014. № 17. С. 44–47.
- 7) Kovess-Masfety et al. Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? // Social psychiatry and psychiatric epidemiology. 2016.