

Социально-педагогическое предупреждение компьютерной игровой зависимости подростков

Алексеев Владимир Валерьевич, магистрант 2-го курса психолого-педагогического факультета, профиль подготовки «Менеджмент социально-педагогической деятельности» Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева ул. К. Маркса, д.38, г. Чебоксары, Чувашская Республика, 428000 e-mail: @vladleks16@gmail.com)

Аннотация. Решение проблемы компьютерной зависимости невозможно без понимания характера влияния компьютерных игр на поведение и личность субъекта. Это связано с тем, что чрезмерное увлечение компьютерными играми как форма поведенческих девиаций в последнее время значительно активизировалось в подростковой среде. Анализ современных исследований показал, что влияние увлечения подростков видеоиграми оценивается двояко: с одной стороны, они способствуют его самореализации и самоутверждению в группе, помогают приспособиться к новым социальным условиям, расширяют мировоззрение, развивают способности, с другой стороны, они могут иметь и вполне реальные негативные последствия, которые приводят к формированию психологической зависимости. Традиционно выделяют три группы последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних: последствия на физиологическом, психологическом и социальном уровнях. В статье представлены результаты исследования социально-психологических последствий увлечения компьютерными играми в подростковом возрасте. Были использованы диагностические методики, направленные на: определение степени увлечения подростков компьютерными играми, выявление коммуникативных склонностей подростков, определение уровня агрессивности и враждебности. Полученные результаты позволили сделать вывод, что увлечение

компьютерными играми повышает риск формирования игровой зависимости в подростковом возрасте и приводит к таким негативным социально-психологическим последствиям, как: снижение уровня социальной адаптированности подростка, ограничение его социальной активности, проявление агрессивности, склонность к реализации разных форм девиантного поведения.

Ключевые слова: подростковый возраст, девиантное поведение, компьютерные игры, зависимость, увлечение компьютерными играми, социально-психологические последствия.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами. Интерес к теме влияния компьютерных игр на подрастающее поколение в последнее время вызывает широкий интерес в научных кругах. Не меньше тревожит эта проблемы родителей, педагогов и психологов, сотрудников правоохранительных органов и работников сферы социальной защиты населения.

В России нет официальной статистики по компьютерной игровой зависимости, но по данным СММИ компьютерно-игровая зависимость выявляется приблизительно у 10-14% российских подростков. [7]. По результатам выборочного опроса учеников городских школ было выявлено, что увлекаются компьютерными играми – 80 % из них, а дети в возрасте 10-12 лет уже имеют "игровой опыт" от 4 до 6 лет [8]. Опрос пользователей Facebook показал, что из 250 миллионов его пользователей 19 % признались, что чувствуют сильную игровую зависимость [4]. По данным исследований «Лаборатория Касперского», 83% российских детей старше семи лет сегодня играют в компьютерные игры почти каждый десятый из них (9%) посвящает этому всё свободное время, а примерно половина (47%) — пару часов ежедневно. При этом каждый пятый

играющий ребёнок сообщил, что других хобби, кроме онлайн-игр, у него нет. Это развлечение иногда даже становится и отдельной статьёй в семейном бюджете. Так, пятая часть детей, проводящих время на игровых платформах, совершают покупки в процессе игры и тратят на это ежемесячно от 500 до 1000 рублей [9].

Широкому распространению компьютерных игр и повышенному интересу прежде всего подростков, способствуют такие факторы, как: высокая степень реалистичности, великолепная графика и звуковое сопровождение современных компьютерных игр. Благодаря современным техническим возможностям компьютерные игры практически полностью погружают подростка в пространство игры, создавая иллюзию полного присутствия в виртуальном мире.

Чрезмерное увлечение играми с элементами агрессии, порнографии, экстремизма, употребления наркотиков и алкоголя, а также отсутствие чувства меры и контроля за временем, проведенным за игрой может существенно подрывать физическое и психическое здоровье потенциальных игроков. Именно поэтому актуальной становится проблема влияния компьютерных игр на поведение и социально-психологические стороны личности подростка.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных раньше частей общей проблемы. Изучению вопроса компьютерной игромании свои работы посвятили такие ученые, как И.В. Бурлаков, Ш.Л. Ван , Э.Н. Гайнуллина, А.М. Демильханова, М.С. Иванов, О.В. Литвиненко, Н.В. Омельченко, О.А. Степанцева, А.Ф. Шайдулина, Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот и др.

Проблемой влияния компьютерных игр на подрастающее поколение занимались М.В. Бредихина, А.В. Гришина, В.Н. Друзин], Ю.М.

Евстигнеева, В.С. Собкин, Л.И. Колесникова, И.В. Колотилова, С.К. Рыженко, Ю.В. Серебrenикова, А.В. Урсу, Л.И. Шакирова и др.

Распространенность и популярность компьютерных игр специалисты оценивают двояко: с одной стороны — нельзя не восхищаться возможностями современных компьютеров, развитием технологий, с другой стороны — во многих публикациях можно обнаружить суждения об опасном влиянии компьютера в целом и компьютерных игр в частности на психику и поведение человека. Часто можно столкнуться с рассуждениями о том, что занятия с компьютером стоит классифицировать как психологическую зависимость, которая имеет свои симптомы, а именно: неспособность человека переключаться на другие виды деятельности, завышенная самооценка, тревожность, нарушение режима труда и отдыха. К отрицательным последствиям увлечения компьютерными играми также относят ограниченность круга интересов, уход в другую, виртуальную реальность. Негативную картину дополняют соматические нарушения (снижение остроты зрения, быстрая утомляемость, гиподинамия), которые являются прямым следствием «компьютеризации» свободного времени человека [1]. По мнению некоторых авторов, занятия с компьютером в ущерб общения с окружающими людьми, приводят к социальной изоляции и трудностям в межличностных взаимодействиях. С другой стороны, закомплексованный человек, с трудностями в общении, может наоборот, найти друзей в игровых сообществах, сформировать коммуникативные навыки и навыки лидерства в процессе игровой деятельности [2].

С точки зрения А. Шмелева игровая компьютерная зависимость представляет из себя нездоровое увлечение компьютерными играми, в которых игрок берет на себя роль виртуального персонажа и живет его жизнью, чувствуя себя в реальности дискомфортно [6].

Наиболее уязвимыми от компьютерных игр остаются подростки, поскольку их отличает повышенная эмоциональная нестабильность, потребность в признании, самостоятельности, в общении со сверстниками и взрослыми, повышенный интерес к своим чувствам. Им не всегда удается найти верные стратегии поведения в отношениях со взрослыми и сверстниками, они порой испытывают трудности в социальной адаптации, в поиске решения собственных проблем, что может их подталкивать к уходу от реальности в виртуальный мир игры.

С. В. Фадеева рассматривает формирование компьютерной зависимости как поэтапный процесс, включающий в себя 4 стадии: стадия легкой увлечённости, на которой происходит первоначальная адаптация к новому виду деятельности; стадия увлечённости (период резкого роста, быстрого формирования зависимости); стадия зависимости - характерно проявление максимального количества психологических и физических симптомов компьютерной зависимости; стадия привязанности (сила зависимости на определенный промежуток времени остается устойчивой, а затем идет на спад и опять же фиксируется на определенном уровне, оставаясь устойчивой в течение длительного времени) [5].

Обобщая результаты теоретических и экспериментальных исследований, Л. Н. Никитина выделяет три группы последствий чрезмерного увлечения компьютерными играми у несовершеннолетних: 1) последствия на психофизиологическом уровне; 2) последствия на психологическом уровне; 3) последствия на социально-психологическом уровне [3]. При этом автор пристальное внимание уделяет социально-психологическим аспектам, которые реализуются в процессе общения и взаимодействия подростков с окружающими. Длительное пребывание за компьютером часто провоцирует конфликты подростков с родителями и родными. Возможен шантаж в ответ на запреты, который может

проявляться в угрозах уйти из дома, покончить жизнь самоубийством, отомстить за отказ в получении желаемого. Снижается уровень социальной активности ребенка, так как на фоне видеоигр другие увлечения (игра в шашки, шахматы, футбол с друзьями) кажутся скучными и неинтересными. Отсутствие реального живого общения, потеря контакта с главными для этого возраста институтами социализации, которыми являются семья и школа, готовность реализовывать разные формы делинквентного поведения, - все это приводит к социальной дезадаптации подростка и еще более усугубляет его психологическую зависимость от компьютерных игр.

Формирование целей статьи (постановка задания). Целью нашего исследования стало изучение влияния компьютерных игр на социально-психологические особенности подростков, анализ методов психодиагностики, а также выявление последствий чрезмерного увлечения подростков компьютерными играми.

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов. Программа исследования включала в себя проведение методик, направленных на выявление показателей компьютерной зависимости в подростковом возрасте: определение степени увлечения подростков компьютерными играми (Массачусетский опросник в авторской модификации А. В. Фокиной); выявление коммуникативных склонностей подростков (методика КОС, разработанная В. В. Синявским и Б. А. Федоришиным), выявление уровня агрессивности и враждебности подростков (опросник А. Басса и Э. Дарки). В исследовании принимали участие обучающиеся 7 классов средней общеобразовательной школы г. Чебоксары в общем количестве 50 человек.

Результаты Массачусетского опросника увлечения компьютерными играми показали, что 64% испытуемых (32 человек) играют в компьютерные игры, и делают это регулярно. Подростки, которые играют в видеоигры, одними из любимых жанров определили «шутеры» и массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры. Среди предпочитаемых игр ими были выделены игры, которые в принципе популярны в игровом сообществе: «Контр-страйк», «Dota 2», «GTA», «PlayerUnknown's Battlegrounds». Среди привлекательных аспектов компьютерных игр чаще всего упоминались следующие: захватывающий игровой процесс; снятие напряжения, отвлечение; отдых; интересный сюжет; удовольствие.

В группе подростков, которые играют в видеоигры, 54% (27 человек) они не вызывают психологической зависимости, однако 46% (23 человек) имеют риск формирования такой зависимости. Респонденты с ярко выраженной игровой зависимостью не выявлены. В группе подростков, которые не играют в видеоигры, у всех испытуемых отсутствуют компьютерная зависимость и риск её возникновения. Интересно, что в обеих группах подростки в целом неадекватно оценивают возможность негативного влияния увлечения видеоиграми на их поведения. Только 23,6 % испытуемых утверждают, что компьютерные игры негативно влияют на учебу. Остальные подростки предполагают, что компьютерные игры не оказывают отрицательного влияния на их поведение (30,1%), либо затруднились ответить на этот вопрос (43,7%), а некоторые испытуемые (2,6%) считают, что видеоигры оказывают только положительное влияние на поведение и взаимоотношения с окружающими. Результаты показывают, что увлеченность компьютерными играми больше характерна для мальчиков (62%), чем для девочек (36%). То есть риск формирования у мальчиков игровой

компьютерной зависимости выше, чем у девочек. Причина повышенного интереса мальчиков к компьютерным играм, по сравнению с девочками, может заключаться в том, что девочки психологически раньше мальчиков взрослеют. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт и способность увлекаться. Они стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым получая чувство риска и другие эмоции.

В обеих группах подростков встречаются все уровни развития коммуникативных способностей - от низкого до самого высокого, однако среди подростков, играющих в компьютерные игры, больше респондентов с ярко выраженными уровнями ниже среднего. В группе, где увлечение компьютерными играми не выявлено, наоборот преобладающими стали средний и высокий уровни.

По результатам опросника Басса-Дарки величина индекса агрессивности и враждебности находится в пределах нормы только у 32,2% подростков, играющих постоянно в видеоигры, и у 73,6% испытуемых в группе не увлекающихся компьютерными играми подростков. Среди видов агрессивного поведения у подростков первой группы наиболее часто встречается: физическая агрессия, обидчивость, а также словесная агрессия. У не играющих в видеоигры подростков, по результатам исследования, наиболее ярко выражена такая сфера агрессивного поведения, как негативизм.

Наблюдение за поведением подростков в естественных условиях и опрос классных руководителей, работающих в данных классах, позволили выделить преобладающие формы девиантного поведения. Чаще всего случаи поведенческих девиаций были выявлены в группе подростков, увлеченных компьютерными играми. Среди форм отклоняющегося от социальных норм поведения в данной группе испытуемых преобладают:

грубость и сквернословие, нарушения правил поведения в школе, критика учителей. В отдельных случаях фиксировались такие девиации в поведении, как: побеги из дома, мелкое воровство.

Обобщая полученные результаты, можно утверждать, что компьютерные игры широко охватывают подростковую аудиторию: среди испытуемых более половины подростков регулярно играют в видеоигры. Подростки предпочитают играть в модные, популярные и наиболее распространённые игры. Среди испытуемых игровая зависимость не выявлена, хотя у большинства любителей компьютерных игр существует высокий риск формирования такой зависимости. Также подростки, увлекающиеся компьютерными играми, характеризуются высокими показателями индекса агрессивности и враждебности, при этом одни и те же ребята проявляют склонность к разным типам агрессивного поведения. Чаще, чем у подростков, не интересующихся видеоиграми, у таких лиц фиксируются поступки и действия, отклоняющиеся от нормы.

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления. Проведенное в рамках научной работы исследование позволяет сделать вывод, что увлечение компьютерными играми в подростковом возрасте повышает риск формирования игровой зависимости и приводит к разного рода негативным социально-психологическим последствиям. В частности длительное пребывание за компьютером снижает уровень социальной адаптированности подростка, ограничивает его социальную активность только общением в виртуальном мире, а любая жизненная ситуация вызывает страх и тревогу, что в свою очередь замедляет процесс формирования социально-коммуникативной компетентности подростка. Также, подростки-игроманы в процессе непосредственного взаимодействия с окружающими людьми (сверстниками, родителями, родными и учителями) склонны проявлять

агрессивность, враждебность, эмоциональную несдержанность и чаще других готовы реализовывать разные формы девиантного поведения.

Перспективным мы считаем продолжение изучения данной проблемы в направлении раскрытия социально-психологического содержания игровой и компьютерной зависимости, создание специальных психокоррекционных методик с целью предупреждения компьютерной игромании подростков, увлечение компьютерными играми которых имеет тенденцию к формированию психологической зависимости.

Список использованных источников:

1. Воеводскова Е. Е. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности // Проблемы педагогики. – 2015. – № 2. – С. 112-114.
2. Малый Д. В., Иноземцева Ю. В. Компьютерная игра как способ социализации личности // Национальные приоритеты России. – 2017. – № 1 (23). – С. 68-75.
3. Никитина Л. Н. Чрезмерное увлечение компьютерными играми как фактор девиантного поведения несовершеннолетних // Прикладная юридическая психология. – 2017. – № 1. – С. 86-92.
4. Питерцева М. Ставка - или жизнь / М. Питерцева // Журнал практических советов. – 2008. – № 5. – С.16.
5. Фадеева С. В. Компьютерная зависимость как фактор риска развития агрессивного поведения у подростков // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. – 2010. – № 3. – С. 250-257.
6. Шмелев А. Г. Мир поправимых ошибок // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка – Москва, 1988 – №3. – С. 27-39.

7. Бажин П. Шокирующая статистика Facebook / П. Бажин // [Электронный ресурс]. / Журнал Игромания. – Режим доступа: <http://www.igromania.ru>. Дата обращения: 18.11.2021.

8. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.medicinform.net>. Дата обращения: 18.11.2021.

9. Официальный сайт «Лаборатория Касперского» / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/2019_laboratoriya-kasperskogo-kazhdyj-desyatyj-rossijskij-shkolnik-gejmer. Дата обращения: 18.11.2021.