

М. Н. Потапенко

ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ ПОДРОСТКОВ И ЮНОШЕЙ С КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

Статья посвящена изучению особенностей эмоциональной сферы подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью. В ней описываются результаты эмпирического исследования, проведённого с использованием методов тестирования, диагностических методик, методов математической статистики. Результаты исследования показали, что для юношей и подростков характерен средний уровень ситуативной и высокий уровень личностной тревожности. Для подростков с компьютерно-игровой зависимостью характерны раздражительность, обида, высокая склонность к агрессивному поведению.

Активное внедрение информационных технологий в нашу жизнь повлияло на появление такого психического состояния, как зависимость от компьютерных игр. В связи с широким распространением и активным ростом популярности компьютерных игр, зависимость от оффлайн и онлайн видеоигр включена Всемирной организацией здравоохранения в обновленный перечень болезней.

Современные исследования показывают, что феномен компьютерно-игровой зависимости связан с патологическим использованием компьютерных игр для опосредования игровой деятельности. Отечественные и зарубежные психологи относят компьютерно-игровую зависимость к группе нехимических зависимостей, поскольку объектом данной зависимости является поведенческий паттерн. Тем не менее отдельные исследователи признают компьютерно-игровую зависимость одной из социально опасных аддиктивных форм поведения, так как она может быть причиной развития психопатологических изменений личности и нарушения поведения [1, с. 8–9].

Также известно о разной степени формирования данной зависимости, которая непосредственно связана с типологизацией игр. Считается наиболее вероятным ее возникновение в результате использования ролевых компьютерных игр, при том происходит это достаточно быстро. Обусловлено это тем, что виртуальный мир удовлетворяет большинство потребностей молодых людей, предлагая легкодоступность и большинство преимуществ перед реальностью за счёт возможности формирования нового идеального образа «Я», анонимности и большого количества информации [2, с. 86].

В современной психологии продолжает расти число различных исследований, направленных на изучение и описание зависимости от компьютерных игр, ее влияния на разные сферы личности игрока (А. Л. Венгер, Ю. Д. Бабаева, К. С. Янг, Н. И. Алтухова, К. Ю. Галкина). Также был проведен ряд исследований, затрагивающих проблему игр агрессивного характера, их влияния на психическое состояние играющего (В. И. Медведев, В. П. Казначеев, Ю. Д. Бабаева, А. В. Войскунский). Некоторые исследователи отмечают и

положительный эффект влияния игр на личность (В. Г. Болтянский, Е. П. Велихов, В. В. Рубцов, Е. Ю. Заничковский, Е. И. Машбиц, Ю. Д. Бабаева, А. Е. Войскунский). Вопрос о мотивационной привлекательности игр на данный момент не имеет однозначного ответа, несмотря на то, что исследования этого аспекта психологии компьютерной игры достаточно широко представлены как в отечественной, так и в зарубежной науке (А. Г. Макалатия, Н. Йи, К. Е. Диллом, М. Баллард).

Как считает К. С. Янг, компьютерной зависимости особенно подвержены тинэйджеры и молодые люди. В связи с увеличением числа «компьютерных» форм досуга за последнее пятилетие с 29,3 % до 44,9 % увеличилось количество несовершеннолетних геймеров, а количество подростков, блуждающих по компьютерной паутине, – с 4,6 % до 12,8 % [3].

Удовлетворение значимых для подростков и юношей потребностей в виртуальном пространстве игры вызывает негативные изменения личности – появление обидчивости, рост конфликтности и подозрительности, склонность говорить неправду, повышение тревожности, мнительности, агрессии в прямой и косвенной формах [4].

Важнейшим фактором, определяющим изменение поведения, являются эмоции. Эмоции возникают и функционируют для сохранения целостности личности и организма как единой системы. Содержание, качество и динамика эмоций личности, способы их регуляции образуют эмоциональную сферу. Эмоциональная сфера отражает субъективное отношение личности к значимым для человека предметам и явлениям.

В современной психологии эмоциональную сферу изучали И. К. Анохин, Н. Д. Левитов, Л. В. Куликов, А. О. Прохоров, Ю. Е. Сосновикова, Е. А. Черкевич, В. К. Вилюнас, Б. И. Додонов, Е. П. Ильин, А. Н. Леонтьев, Г. Х. Шингаров и др.

Для подростков с компьютерной зависимостью характерен высокий уровень тревожности, агрессивности и враждебности. Большую склонность к данному рода зависимости демонстрируют подростки, чаще всего выбирающие специфические по содержанию компьютерные игры, связанные с насилием и агрессией в разных формах. Подростки учатся агрессивному поведению через систему прямых подкреплений и наблюдение агрессивных действий, воспринимаемых как более эффективные в сравнении с «мирными», в решении различных проблем. Кроме этого, дисгармоничные виды воспитания и коммуникаций в семье, проблемы в отношениях с одноклассниками или однокурсниками также могут быть основанием появления компьютерно-игровой зависимости и в дальнейшем активно развиваться в последующих возрастных этапах.

Для изучения эмоциональной сферы подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью было проведено эмпирическое исследование, в котором приняли участие 98 человек, из них 41 школьник и 53 студента факультета психологии и педагогики, филологического факультета и факультета математики и технологий программирования. Средний возраст принявших участие школьников составил 15 лет, средний возраст студентов – 20 лет.

Для выявления уровня агрессивности у подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью был использован опросник А. Басса и А. Дарки.

Результаты изучения различий по шкалам агрессивности у юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью представлены в таблице 1.

Анализ показателей в таблице 1 позволяет говорить о достоверно значимых различиях в группах юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью между такими параметрами, как «физическая агрессия», «вербальная агрессия», «индекс агрессивности».

Полученные результаты свидетельствуют о том, что подросткам с компьютерно-игровой зависимостью по сравнению с юношами более свойственны:

– выраженная физическая агрессия, т. е. подросткам с компьютерно-игровой зависимостью свойственно проявлять насилие, направленное на других людей;

Таблица 1 – Результаты исследования различий по шкалам агрессивности у юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью.

Шкалы	Статистика Т-критерия Стьюдента	Среднее значение
Физическая агрессия*	3	0,040
Косвенная агрессия	1,9	0,018

Раздражение	1,1	0,002
Негативизм	0,5	0,010
Обида	1,3	0,006
Подозрительность	0,2	0,012
Вербальная агрессия*	2,8	0,034
Чувство вины	1,6	0,012
Индекс агрессивности*	3,1	0,042
Индекс враждебности	0,9	0,002

Примечание: * – достоверно значимые различия между группами испытуемых

– подростки более склонны к косвенной агрессии, которая проявляется в сплетнях, злых шутках, а также она может быть безадресной в форме взрыва ярости, крика, топая ногами, и т. п. Эти взрывы характеризуются неправильностью, ненаправленностью и неупорядоченностью;

– респонденты-подростки более раздражительны, они зачастую бывают вспыльчивы, резки и грубы;

– у них зачастую проявляется чувство обиды, вызванное завистью и ненавистью к окружающим, обусловленное горечью, гневом на весь мир за действительные или мнимые страдания;

– у школьников также более выражена вербальная агрессия, проявляющаяся как в виде негативных чувств (ссоры, крики, визги), так и через содержание, словесные угрозы, проклятия, ругань;

– у подростков более выражен индекс агрессии, что говорит об активном проявлении внешних реакций агрессии по отношению к конкретным лицам, чего не скажешь о юношах.

Для выявления уровня личностной и ситуативной тревожности у подростков и юношей с компьютерно-игровой зависимостью была использована методика Ч. Д. Спилбергера.

Выявленные различия по шкалам ситуативной и личностной тревожности у юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Показатели различий по шкалам ситуативной и личностной тревожности у юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью

Шкалы	Уровень	Статистика Т-критерия Стьюдента	Среднее значение
Личностная тревожность	низкий	1	0,012
	средний	0,8	0,001
	высокий	1,5	0,008
Ситуативная тревожность	низкий	0	0,018
	средний	0,6	0,009
	высокий	0,6	0,009

Примечание: * – достоверно значимые различия между группами испытуемых

Анализ показателей в таблице 2 может говорить о том, что наличие достоверно значимых различий в группах юношей и подростков с компьютерно-игровой зависимостью не было выявлено.

Таким образом, юношам и подросткам с компьютерно-игровой зависимостью характерен средний уровень ситуативной тревожности, что говорит о наличии таких переживаемых эмоций, как напряжение, беспокойство, озабоченность, нервозность. Большинству респондентов с компьютерно-игровой зависимостью свойственен высокий уровень личностной тревожности, которая проявляется в наличие страхов, в

постоянном ощущении угрозы, в восприятии обычных событий как неблагоприятных и опасных. Юноши и подростки постоянно находятся в встревоженном и подавленном настроении, им трудно устанавливать контакты с окружающим миром, который воспринимается ими как небезопасный. У подростков с компьютерно-игровой зависимостью, по сравнению с юношами с компьютерно-игровой зависимостью, в большей степени присутствует раздражительность, обида, также у них была обнаружена более высокая склонность к агрессивному поведению, т. е. им более присуща косвенная, физическая и вербальная агрессия. Заниженный показатель чувства вины у подростков говорит о том, что они не склонны брать на себя ответственность за совершенные ошибки.

Литература

1 Короленко, Ц. П. Психосоциальная аддиктология / Ц. П. Короленко, Н В. Дмитриева. – Новосибирск : НГПУ, 2001. – 159 с.

2 Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. – С. 8–88.

3 Hull, M. Video Game Addiction Statistics / M. Hull. [Электронный ресурс] – Режим доступа : <https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-addiction/related/https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-%D0%B0ddiction/related/gaming-addiction-statistics>. – Дата доступа : 23.02. 2021.

4 Леонова, Л. Г. Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте / Л. Г. Леонова, Н. Л. Бочкарева. – Новосибирск : НГУ, 2012. – 160 с.