

ИЗУЧЕНИЕ СТЕПЕНИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ

Титков И.В.,

научный руководитель канд. ист. наук Катцина Т.А.

Сибирский федеральный университет

Изучение социальных проблем и причин распространения игровой компьютерной зависимости, сущности и особенностей данного отклонения отражены в исследованиях различных авторов. Впервые расстройство было описано в 1995 г. доктором А. Голдбергом в контексте расстройств, связанных со злоупотреблением психоактивными веществами; результатом чего стало выделение основных симптомов этого расстройства и критериев для диагностики.

В России исследования подобного рода только начинают появляться. В ряде диссертационных работ акцентируется внимание на медицинских и психологических аспектах Интернет-аддикции, а система ее профилактики в образовательных учреждениях строится на использовании разработанных в психологии коррекционных методик (В. А. Лоскутова, Ф. А. Саглам). Отдельные стороны данной проблемы рассматриваются в трудах социологов (С. А. Галич, Ю. В. Шепель), однако они не имеют большой значимости при организации ее профилактики. Исследования феномена игровой компьютерной аддикции нашли отражение в ряде диссертаций, посвященных профилактике игровой зависимости подростков. В частности, М. В. Бредихина и Л. И. Колесникова анализируя профилактику игровой зависимости подростков в образовательных учреждениях затрагивают вопросы компьютерной аддикции, однако не предлагают комплексных программ ее профилактики, уделяя недостаточное внимание ее психолого-педагогическим аспектам, диагностике и устранению причин возникновения аддикции. В настоящее время сложилось противоречие между нарастающей потребностью образовательных учреждений в осуществлении системной педагогической профилактики игровой компьютерной аддикции подростков и не достаточной разработанностью комплексных педагогических средств данной деятельности, актуализации ее психолого-педагогической составляющей.

Для выявления подростков с компьютерной зависимостью нами был выбран метод скрининговой диагностики компьютерной зависимости Л. Н. Юрьевой и Т. Ю. Большот, основанный на критериях доктора Морессы Орзак.

Методика предусматривает адаптацию вариантов ответов к национальной социально-общественной сфере деятельности, что повышает объективность конечного результата при ее использовании; косвенным образом результаты тестирования позволяют выделить «группу риска» с признаками компьютерной зависимости.

Для расширения информативности методики и возможности дифференцировать время, проводимое за компьютером, методика была расширена следующими вопросами:

1. Ф.И.О. и Никнейм
2. За компьютером Я обычно... (формы работы за компьютером)
 - А) Интернет-серфинг
 - Б) играю в компьютерные игры
 - В) смотрю фильмы
 - Г) работаю с программами

- Д) нахожусь в социальных сетях
3. Какие компьютерные игры вы предпочитаете?
4. Посещаете ли вы дополнительные секции\кружки?
5. Какое количество времени в день вы проводите за компьютером?
- А) меньше часа
- Б) час – три часа
- В) от трех до шести часов
- Г) более шести часов

Использование модифицированной методики в нашем исследовании позволило произвести эффективную диагностику в школьной среде и получить достоверную и информацию об уровне сформированности компьютерной зависимости у учащихся 7–9 классов и ее степени.

В эксперименте приняло участие 112 учащихся, из них 62 девочки и 50 мальчиков в возрасте от 13 до 15 лет. Исследование проводилось на базе МБОУ СОШ № 82 города Красноярск Красноярского края.

Сроки проведения исследования: ноябрь–апрель 2012 г.

Количественный анализ данных опроса выявил среди подростков наличие четырех уровней развития компьютерной зависимости (см. рисунок):

- 1) подростки, у которых отсутствует риск возникновения компьютерной зависимости;
- 2) подростки, увлеченные компьютером;
- 3) подростки, с риском возникновения компьютерной зависимости;
- 4) подростки, имеющие компьютерную зависимость.

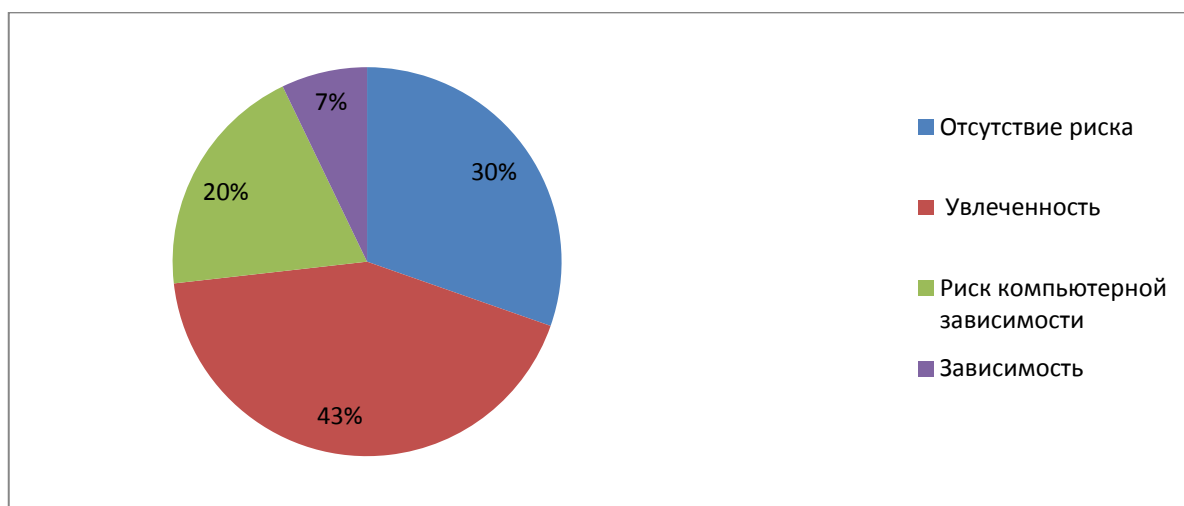


Рисунок 1 – Соотношение уровней компьютерной зависимости (по методике Л.Н. Юрьевой и Т.Ю. Больбот)

Из рисунка видно, что у 30% опрошенных нами учеников отсутствует риск возникновения компьютерной зависимости. Никто из них не испытывает предвкушения пребывания за компьютером, не ощущает потребности вернуться к компьютеру для улучшения настроения и не у кого не было потребности лгать о количестве времени проведенном за компьютером. У учеников данной группы не было проблем с

прекращением работы за компьютером и регуляцией времени проводимого за компьютером. Ответы на дополнительные вопросы позволяют заключить, что основной областью применения компьютера является учеба – компьютер необходим для поиска информации при подготовке к урокам. Так же компьютер применяется для просмотра фильмов, и переписки с друзьями в социальных сетях. Все опрошенные предпочитают браузерные игры (зомби-ферма, тьюрга), логические игры (карточные, игры головоломки), игры-викторины. Следует отметить, что все опрошенные ученики, вошедшие в данную группу, имеют различные хобби и увлечения, многие добились серьезных результатов. На данном уровне компьютер является скорее рабочим инструментом, чем способом проведения досуга, нет никаких предпосылок к возникновению зависимости.

На стадии увлеченности, находится 43 % опрошенных учеников, что составляет большинство от представленной выборки. Для данной стадии характерен более высокий интерес к использованию компьютерных ресурсов. Увлеченность проявляется в появлении эмоционального отклика на работу за компьютером и появлении некоторых проблем с саморегуляцией. Так, опрошенные отметили, что изредка замечают повышение настроения при работе за компьютером, и при этом испытывают необходимость проводить за ним все больше времени. Изредка возникают проблемы при необходимости закончить работу за компьютером. При этом никто не отметил наличия нервозности вне виртуального пространства, нарушений сна, угрозы учебе и физиологических проблем. У многих учеников данной категории имеются хобби, они посещают различные секции и кружки. За компьютером они предпочитают смотреть фильмы, искать информацию, играть в игры. Предпочтение отдается, в основном браузерным играм, но, в отличие от предыдущего уровня, многие опрошенные играют игры-шутеры, гоночные симуляторы, стратегии, ролевые игры.

Группу риска возникновения компьютерной зависимости составляет 20% опрошенных учеников. Для них характерен высокий эмоциональный отклик на виртуальную реальность, увеличение времени, проводимого за компьютером, возникновение проблем с саморегуляцией при работе за компьютером. Следует отметить, что многие учащиеся часто лгут о времени проводимом за компьютером и отмечают возникновение проблем с учебой в связи с чрезмерным увлечением компьютером. По результатам ответов на дополнительные вопросы было выявлено, что внеучебная деятельность организована лишь у четверых учеников данной категории. За компьютером ученики предпочитают заниматься учебой, сидеть в социальных сетях и играть в компьютерные игры. Преобладающим типом предпочитаемых игр являются шутеры, онлайн-игры разной направленности, ролевые игры, браузерные игры предпочло статистическое меньшинство.

Подростки у которых по результатам проведенной методики была выявлена компьютерная зависимость составляют 7 % выборки.

Итак, результате проведенного исследования нами выявлено, что среди 112 опрошенных подростков, 30 % не имеют риска возникновения компьютерной зависимости и 43 % составляют школьники, адекватно воспринимающие виртуальную реальность, и не имеют риска возникновения компьютерной зависимости. Группу риска развития различных форм компьютерной зависимости составляют 20 % опрошенных нами подростков. Для них необходимы комплексные мероприятия, направленные на профилактику компьютерной зависимости и более активное включение в школьную жизнь. Зависимость от компьютера имеют 7 % опрошенных нами школьников. Компьютер является существенным препятствием в социализации этих подростков, зависимость сказывается на учебе, нарушает социальные связи, формирует пассивный образ жизни.