

УДК 159.9.07

А. В. Федин,

факультет психологии и педагогики,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. психол. наук Н. И. Нелюбин

Увлеченность современных подростков компьютерными играми: степень выраженности аддиктивных тенденций

Статья посвящена исследованию проявления аддиктивных тенденций в увлеченности компьютерными играми среди современных подростков. Дано определение понятию «увлеченность компьютерными играми», а также раскрыты уровни выраженности аддиктивных тенденций, проявляющихся в этой увлеченности.

Ключевые слова: увлеченность компьютерными играми, компьютерные игры, зависимость, аддикция, подростки.

Одна из современных культур, распространенных среди молодежи, — культура компьютерных игр. Данная культура появляется в результате развития видеоигровой индустрии, которая вовлекает в процесс игры большое количество людей. По данным отчета Mail.ru, 87 % пользователей интернета в России проводят время за компьютерными играми хотя бы один раз в месяц, а также 88 % как минимум один раз в жизни играли в онлайн-игры [5]. Самыми популярными по статистике игрового сервиса «Steam» считаются соревновательные онлайн-игры (PlayerUnknown's Battlegrounds, Counter-Strike, Dota 2) [8].

Однако общественность еще не сформировала однозначного мнения по поводу влияния культуры компьютерных игр на сознание подрастающего поколения. О негативных последствиях влияния компьютерных игр предупреждают не только психологи, но и влиятельные политики. Так, президент США Д. Трамп в одном из своих выступлений говорил: «Мы должны прекратить прославление насилия в нашем обществе. Это касается в том числе кровавых видеоигр, которые теперь стали обыденностью» [6]. В этой речи Д. Трамп высказал не только свое мнение по поводу компьютерных игр, но и определил политику страны в отношении к ним. Наряду с этим существуют исследования, выделяющие аддиктивные тенденции среди увлекающихся компьютерными играми: повышенная агрессивность [7], развитие эгоцентрических и демонстративных личностных черт [9] и др.

С другой стороны, компьютерные игры можно рассматривать как неотъемлемую часть современной культуры. В таком аспекте компьютерные

игры не только отражают ситуацию, сложившуюся в реальном мире, но и служат способом общения людей, которые увлекаются компьютерными играми, к общественным ценностям [4]. Кроме того, ряд ученых отмечают положительное влияние компьютерных игр на психические особенности человека: развитие мышления и других когнитивных процессов [2], а также самосознания [9].

Важна степень выраженности аддиктивных тенденций у современников, увлекающихся компьютерными играми. В первую очередь в группу риска входят подростки от 11 до 16 лет, так как подростковый возраст считается сензитивным для формирования аддикций [1].

Под увлеченностью компьютерными играми понимается явление, при котором человек испытывает желание проводить свое свободное время за компьютерными играми. При сильной увлеченности компьютерными играми у человека начинают возникать аддиктивные тенденции, где компьютерные игры становятся средством ухода от проблем реального мира и заменяют его.

По степени выраженности аддиктивных тенденций увлеченность компьютерными играми можно разделить на три уровня: низкий, средний и высокий.

Низкий уровень увлеченности компьютерными играми выражается в отсутствии у человека сильного эмоционального отклика от проведения времени за игрой. Компьютерные игры выступают лишь как форма досуга. На данном уровне увлеченности полностью отсутствуют аддиктивные тенденции.

Средний уровень свидетельствует о том, что компьютерные игры занимают особое место в жизнедеятельности человека. Увлечение начинает проявлять некоторые аддиктивные тенденции, не выходящие за рамки общепринятого поведения. Человек отдает предпочтение виртуальному общению вместо реального, использует компьютерные игры для поднятия собственного настроения или дистанцирования от жизненных проблем. При данном уровне увлеченности человек по-прежнему способен контролировать свое время, проведенное за компьютером.

Высокий уровень увлеченности компьютерными играми говорит о наличии ярко выраженных аддиктивных тенденций. Компьютерные игры становятся самоцелью, а постепенно и ведущим мотивом жизнедеятельности. Человек начинает ценить мир компьютерных игр выше реальности. На данном уровне увлеченности человек полностью утрачивает чувство времени, находясь за компьютером.

Таким образом, чем выше уровень увлеченности компьютерными играми, тем выше степень выраженности аддиктивных тенденций в этом увлечении [3].

Целью эмпирического исследования было выявление степени выраженности аддиктивных форм проявления увлеченности компьютерными играми среди современных подростков. Для достижения поставленной цели нами было обследовано 199 подростков (от 11 до 16 лет) при помощи теста-опросника А. В. Гришиной [3]. С целью выявления различий в проявлении данных тенденций на протяжении всего подросткового возраста выборка была разделена на три возрастные группы: младшие подростки (11–12 лет), средние подростки (13–14 лет) и старшие подростки (15–16 лет). Кроме того, исследуемые были разделены на мальчиков (м.) и девочек (д.). Проверка достоверности полученных данных осуществлялась при помощи критерия Фишера. Результаты исследования приведены в таблице 1.

Таблица 1

Степень выраженности аддиктивных форм проявления увлеченности компьютерными играми

Возрастные группы	Количество исследуемых			Уровни увлеченности								
	общее	м.	д.	низкий			средний			высокий		
				общее	м.	д.	общее	м.	д.	общее	м.	д.
11–12 лет	27	14	13	11	4	7	15	9	6	1	1	–
13–14 лет	94	45	49	38	8	30	52	34	18	4	3	1
15–16 лет	78	44	34	34	8	26	38	31	7	6	5	1
Всего	199	103	96	83	20	63	105	74	31	11	9	2

Низкий уровень увлеченности компьютерными играми наблюдается у 83 исследуемых подростков (41 %), из которых 20 мальчиков (24 %) и 63 девочки (76 %). Различие между мальчиками и девочками существенно ($\varphi^*_{\text{эмп}} = 6,88$; $\varphi_{0,01} = 1,59$).

Средний уровень выявлен у 105 исследуемых подростков (53 %), из которых 74 мальчика (70 %) и 31 девочка (30 %). Различие между мальчиками и девочками также существенно ($\varphi^*_{\text{эмп}} = 5,73$; $\varphi_{0,01} = 1,59$).

Высокий уровень увлеченности компьютерными играми наблюдается лишь у 11 исследуемых (6 %), из которых девять мальчиков (82 %) и две девочки (18 %). Различие между мальчиками и девочками также существенно ($\varphi^*_{\text{эмп}} = 2,171$; $\varphi_{0,01} = 1,59$).

Сильные различия в выраженности аддиктивных форм проявления увлеченности компьютерными играми между выделенными возрастными группами не выявлены. Результаты проверки критерием Фишера отражены в таблице 2.

Таблица 2

Сравнение выраженности аддиктивных тенденций в увлеченности компьютерными играми в выделенных возрастных группах

Уровни увлеченности компьютерными играми	Сравниваемые возрастные группы					
	11–12 лет и 13–14 лет		13–14 лет и 15–16 лет		11–12 лет и 15–16 лет	
	$\varphi^*_{\text{эмп}}$	$\varphi_{0,05}$	$\varphi^*_{\text{эмп}}$	$\varphi_{0,05}$	$\varphi^*_{\text{эмп}}$	$\varphi_{0,05}$
Низкий	0,027	1,98	0,418	1,70	0,26	2,03
Средний	0,027	1,98	0,862	1,65	0,618	2,28
Высокий	0,142	2,25	0,94	1,70	0,784	2,03

Подводя итоги нашей работы, следует отметить, что современная массовая культура неразрывно связана с индустрией компьютерных игр, а представители подрастающего поколения проявляют к ней сильный интерес. У большей части исследуемых подростков увлечение компьютерными играми не имеет аддиктивных тенденций (41 %) либо имеет незначительные аддиктивные тенденции (53 %). Лишь у малого количества подростков имеются явно выраженные аддиктивные проявления увлеченности (6 %). Мальчики-подростки в большей мере, чем девочки, склонны к использо-

ванию компьютерных игр в качестве способа ухода от собственных проблем.

Таким образом, у большинства исследуемых подростков увлечение компьютерными играми не выходит за рамки общепринятого поведения. Благодаря компьютерным играм они способны отвлечься от насущных проблем, пообщаться с друзьями. Однако вероятность развития аддиктивного поведения из увлечения компьютерными играми среди подростков имеется. Для снижения данных рисков необходима организация профилактической работы на базе школы.

1. Богатырева И. Н., Хабарова Т. Ю., Чайкина Н. Н. Подростковые реакции как фактор развития аддиктивного поведения // Центральный научный журнал. — URL: <http://cscb.su/n/022401/022401005.htm> (дата обращения: 11.02.2020).

2. Богачева Н. В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестн. Моск. ун-та. Серия 14: Психология. — 2014. — № 4. — С. 120–130.

3. Гришина А. В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // Вестн. Моск. ун-та. Серия 14: Психология. — 2014. — № 4. — С. 131–141.

4. Денисова А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. — 2010. — № 3 (18). — С. 18–20. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury> (дата обращения: 11.02.2020).

5. Игровой рынок в России // Mail.ru Group. — 2012. — URL: <https://corp.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-gossiimail.ru-group2012.pdf> (дата обращения: 11.02.2020).

6. «Прославление насилия». Что Трамп считает причинами массовых убийств в США // ТАСС : [сайт]. — 2019. — 6 авг. — URL: <https://tass.ru/mezhdunarodnaya-panorama/6735797> (дата обращения: 21.10.2020).

7. Собкин В. С., Евстигнеева Ю. М. Подросток: виртуальность и социальная реальность. По материалам социологического исследования. Труды по социологии образования. — М. : Центр Социологии Образования РАО, 2001. — Т. VI, вып. X. — 156 с.

8. Статистика Steam и игровая статистика // Steam : [сайт]. — URL: <https://store.steampowered.com/stats/?l=russian> (дата обращения: 11.02.2020).

9. Фомичёва Ю. В., Шмелёв А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестн. Моск. ун-та. Серия 14: Психология. — 1991. — № 3. — С. 27–39.