

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Саратовский национальный исследовательский
государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»
Балашовский институт (филиал)

Кафедра психологии

**ВЗАИМОСВЯЗЬ САМООТНОШЕНИЯ И УРОВНЯ УВЛЕЧЕННОСТИ
РОЛЕВЫМИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ У ПОДРОСТКОВ
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса, 541 группы, направления подготовки
44.03.02 «Психолого-педагогическое образование»,
профиля «Практическая психология образования»,
социально-гуманитарного факультета
Харьковской Татьяны Александровны.

Научный руководитель:

доцент кафедры психологии,
кандидат психологических наук,

доцент _____ О. В. Карина

(подпись, дата)

Зав. кафедрой психологии:

кандидат психологических наук,

доцент _____ О. В. Карина

(подпись, дата)

Балашов 2016

ВВЕДЕНИЕ

Введение. С каждым годом неуклонно идет развитие цифровых технологий и растет компьютеризация населения. Компьютер становится необходимым атрибутом жизни современного человека, и вместе с новыми технологиями прежние увлечения людей выходят на более высокий уровень. Одним из наиболее ярких примеров этого феномена стало появление компьютерных игр. Начиная с восьмидесятых годов прошлого столетия, данная индустрия активно развивается во всем мире. В нашей стране начало знакомства с компьютерными играми приходится на девяностые годы. С ростом качества и доступности компьютерных игр увеличивается количество играющих. Однако в настоящее время в России нет официальных данных по распространенности и степени выраженности увлечения населения компьютерными играми.

Мир виртуальной реальности все больше увлекает детей и подростков и в ряде случаев настолько сильно, что оказывает существенное влияние на поведение, успеваемость и семейные отношения. С каждым годом все больше родителей подростков обращаются за помощью к специалистам по этому поводу.

Следовательно, если такая проблема существует, необходимо определить степень увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков и специфику самоотношения в этом возрасте.

Цель исследования: изучить взаимосвязь самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков.

Объект исследования: самоотношение и уровень увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков.

Предмет исследования: взаимосвязь самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков.

Гипотеза исследования: мы предполагаем, что чем выше у обучающихся подросткового и старшего школьного возраста уровень увлеченности ролевыми компьютерными играми, тем ниже самоотношение.

Частная гипотеза: школьники проявляют более высокий уровень предрасположенности к формированию компьютерной зависимости, чем обучающиеся профессиональных училищ.

Задачи:

1. Охарактеризовать специфику подросткового возраста.
2. Провести теоретический анализ исследований психологов по проблеме увлеченности ролевыми компьютерными играми в подростковом возрасте.
3. Экспериментально изучить степень вовлеченности ролевыми компьютерными играми подростков.
4. Установить взаимосвязь самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков.

Теоретико-методологическое обоснование работы

В нашей работе мы опирались на классификацию А.Г. Шмелева, которая дифференцирует компьютерные игры в соответствии со степенью их влияния на человека. В соответствии с ней, выделяют: ролевые компьютерные игры – игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, руководительские игры; неролевые компьютерные игры – аркады, головоломки, игры на быстроту реакции, традиционно азартные игры.

Методы и методики исследования

В качестве основных методов исследования выступают метод эксперимента, наблюдение и метод математической статистики.

В работе использовался тест-опросник на выявление ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетних, тест-опросник «Самооценка компьютерной аддиктивности» (Н.П. Фетискин), тест-опросник самоотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев), тест-опросник для определения уровня самооценки (С. В. Ковалев).

В качестве математического метода обработки результатов применялся корреляционный анализ Спирмена, ХИ-квадрат Фишера, критерий U-Манна-Уитни.

Экспериментальная база исследования

В эмпирическом исследовании принимали участие 61 человек в возрасте 14-16 лет, обучающихся в МОУ СОШ № 9 им. П.А. Столыпина г. Балашова Саратовской области, в МОУ СОШ № 16 г. Балашова Саратовской области и в ГБПОУ СО «Балашовский политехнический лицей».

Практическая значимость

Результаты данного исследования служат вспомогательным материалам педагогам-психологам, учителям, родителям при работе с детьми по проблеме увлеченности компьютерными играми.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы.

В первой главе «Теоретический анализ проблемы ролевых компьютерных игр в подростковой среде» мы рассмотрели такие пункты, как: характеристика подросткового возраста, особенности компьютерных ролевых игр и исследование зарубежных и отечественных авторов по компьютерному зависимому поведению в подростковой среде.

Подростковый возраст включает период от 10-11 лет до 15-16 лет и является одним из самых сложных и ответственных в жизни ребенка и его родителей. Этот возраст считается кризисным, так как происходят кардинально резкие изменения, затрагивающие все стороны развития и жизни. Кризис подросткового возраста связан с изменением социальной ситуации развития и ведущей деятельности. В данный период взросления подросток становится зрелым в половом отношении, но его физическое и духовное развитие еще не завершено, физическая и духовная зрелость наступает позже, примерно на 3-4 года. Так как интересы подростка резко меняются, из-за этого может страдать учебная деятельность, а также может снизиться учебная мотивация.

На поведение подростка влияют не только психологические изменения, но и физиологические. Многие особенности поведения подростка связаны не только с психологическими изменениями, но и с изменениями, происходящими в организме ребенка. Половое созревание и неравномерное физиологическое развитие подростка обуславливают многие его поведенческие реакции. Этот период характеризуется эмоциональной неустойчивостью, а также могут возникать резкие смены настроения. Поведение подростков зачастую бывает непредсказуемым, за короткий период они могут продемонстрировать абсолютно противоположные реакции. Наиболее бурные аффективные реакции возникают при попытке кого-либо из окружающих ущемить самолюбие подростка. Пик эмоциональной неустойчивости приходится у мальчиков на возраст 11-13 лет, у девочек - на 13-15 лет.

В подростковый период возникает ряд важнейших личностных задач. Основные линии развития подростков связаны с прохождением личностных кризисов: кризиса идентичности и кризиса, связанного с отделением от семьи и приобретением самостоятельности.

Первое исследование феномена зависимости от компьютера было проведено в 1980-х годах английским психологом Робертом Сабби. Исследователь выделил 4 стадии развития психологической зависимости от компьютера и компьютерных игр: 1) стадия легкой увлеченности; 2) стадия увлеченности; 3) стадия зависимости; 4) стадия привязанности. Более подробно стадии были рассмотрены во втором параграфе работы.

В 1988 году А.Г. Шмелев разработал классификацию компьютерных игр в соответствии со степенью их влияния на человека. Эта шкала применяется психологами и сегодня. В соответствии с ней выделяют: ролевые компьютерные игры – игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, руководительские игры; неролевые компьютерные игры – аркады, головоломки, игры на быстроту реакции, традиционно азартные игры.

К. Андерсон обнаружил, что насильственные видеоигры увеличивают агрессию и приносят больше вреда, чем теленасилие. Он изучил агрессивные черты, недавние правонарушения и привычки игры у 227 студентов. Те, кто отметил, что они больше играли в насильственные видеоигры в прошлом, были в большей степени вовлечены в агрессивное взаимодействие в реальной жизни и имели низкую успеваемость.

Работавшие над данной проблемой авторы, такие, как Э. Карлл, К. Андерсон, Б. Бушмен, выделяют как отрицательные, так и положительные стороны влияния компьютерных игр.

К отрицательным они относят - возникновение агрессивного поведения, различные аддикции, неуспеваемость, а к положительным - логическое мышление, быстрота реакции, воображения и т.д. В связи с этим нельзя однозначно сказать о влиянии компьютерных игр на подростков.

Несмотря на развлекательные и образовательные функции видеоигр, контент-анализ показывает, что в 89% игр в той или иной степени присутствуют сцены насилия. Мета-анализ К. Андерсона и Б. Бушмена показал, что на основе 54 независимых исследований о связи насильственных видеоигр и агрессии (4262 респондентов) можно сделать 5 очевидных выводов: участие в насильственных видеоиграх: 1) увеличивает агрессивное поведение; 2) увеличивает агрессивные когнитивные способности; 3) усиливает агрессивную эмоциональную реакцию; 4) увеличивает физиологическое возбуждение; 5) снижает просоциальное поведение. Эти связи прослеживаются у детей и взрослых, мужчин и женщин в экспериментальных и естественных условиях.

В нашей работе мы рассмотрели несколько концепций и классификаций компьютерных игр, но мы придерживаемся классификации А.Г. Шмелева, которая дифференцирует компьютерные игры в соответствии со степенью их влияния на человека.

Вторая глава «Эмпирическое исследование по степени увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков», состоит из описания

методологического аппарата исследования, выявления особенности самооценки и степени увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков, изучения взаимосвязи самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми.

Данное исследование проводилось в два этапа. На первом этапе мы изучали самооценку обучающихся, а также взаимосвязь самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков. Объектом исследования стали подростки, которые обучаются в МОУ СОШ № 9 им. П.А. Столыпина г. Балашова Саратовской области. В опросе приняли участие как мальчики, так и девочки в возрасте 14-15 лет.

В исследовании были использованы следующие методики: тест-опросник на выявление ранних признаков компьютерной зависимости у несовершеннолетних, тест-опросник «Самооценка компьютерной аддиктивности» (Н.П. Фетискин), тест-опросник самоотношения (В.В. Столин, С.Р. Пантелеев), тест-опросник для определения уровня самооценки (С. В. Ковалев).

По результатам исследования значимых показателей по игровой компьютерной зависимости мы не увидели, но тревожным показателем стала низкая самооценка. Вероятно, это связано с подростковым кризисом, переосмыслением жизненных ценностей.

На втором этапе была расширена выборка и проанализирована взаимосвязь самоотношения и уровня увлеченности ролевыми компьютерными играми. Объектом исследования были подростки, которые обучаются в МОУ СОШ №16 г. Балашова Саратовской области и ГБПОУ СО «Балашовский политехнический лицей». В опросе приняли участие мальчики и девочки в возрасте 14-16 лет.

Для анализа данных мы воспользовались математическим критерием Хи-квадрат Фишера, также была проведена математическая обработка данных с помощью корреляционного анализа Спирмена.

Проанализировав взаимосвязи, полученные в результате корреляционного анализа Спирмена, можно сделать следующие выводы. Больше всего взаимосвязей с другими факторами имеют «глобальное самоотношение», «самоуважение», «ожидаемое отношение от других». При данных показателях можно увидеть определенную взаимосвязь, т.е. чем выше данные показатели, тем выше уровень остальных признаков.

После обработки данных выяснилось, что взаимосвязь между самоотношением и игровой компьютерной зависимостью есть. Она заключается в том, что чем выше уровень увлеченности ролевыми компьютерными играми, тем ниже уровень самоотношения.

Для того, чтобы определить возрастные особенности данной проблемы, проведен сравнительный анализ показателей среди студентов профессионального лицея и обучающихся школы с помощью критерия U-Манна-Уитни.

Проанализировав все данные, сделаны выводы о том, что для обучающихся профессионального лицея характерно следующее:

- низкий уровень компьютерной увлеченности;
- высокий уровень положительного отношения к себе;
- студенты задумываются о том, как окружающие люди, скорее всего, думают о них;
- студенты более склонны интересоваться собой;
- лучше воспринимают и понимают себя;
- они уверены в себе, в своих поступках и поведении;
- менее склонны винить себя в собственных ошибках.

Для обучающихся школы характерны следующие признаки:

- средний уровень компьютерной увлеченности;
- положительное отношение к себе выражено на среднем уровне;
- они не часто задумываются о том, как к ним относятся окружающие;
- интересуются собой в меньшей степени;
- не всегда адекватно воспринимают себя;

- не всегда уверены в правильности своих поступков;
- склонны периодически перекладывать ответственность на других людей.

Таким образом, подростки, которые находятся в возрасте 14 лет имеют средний уровень компьютерной увлеченности, при этом у них снижены показатели по шкале самооотношения. Подростки из профессионального училища транслируют низкий уровень компьютерной увлеченности, и у них показатели по шкалам самооотношения выражены на среднем и высоком уровне.

Такие данные могут быть связаны с подростковым кризисом, но профилактическую работу по снижению увлеченности компьютерными ролевыми играми целесообразно проводить в возрасте 13-14 лет.

Эмпирические данные обращают внимание на воспитательное воздействие взрослых. Педагоги должны помогать подросткам с низкой самооценкой проявлять себя в учебе и творчестве, способствовать личностному самоопределению, ориентации в жизни. Нужно учитывать особенности самооценки мальчиков и девочек. Родители должны устанавливать взаимопонимание со своими детьми, поддерживать их и помогать в решении проблем, которые они не могут решить самостоятельно. Если ребенок не уверен в своих силах и возможностях, если он тяжело переживает свои неудачи в учебных делах, важно подбодрить его, убедить его, что при определенных стараниях он ликвидирует свой неуспех.

При выполнении данных рекомендаций существует возможность избежать возможных рисков, которые могут возникнуть у ребенка.

Заключение. Мы рассмотрели характеристику подросткового и старшего школьного возраста, особенности, ключевые аспекты данного возраста, такие, как кризис идентичности и кризис, связанный с отделением от семьи и приобретением самостоятельности, становление и формирование профессионального самоопределения. А также рассмотрели концепции развития в подростковом возрасте Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б.

Эльконица и Л.И. Божович. Были изучены особенности и виды компьютерных ролевых игр.

В нашей работе мы опирались на классификацию А.Г. Шмелева, которая дифференцирует компьютерные игры в соответствии со степенью их влияния на человека. В соответствии с ней выделяют: ролевые компьютерные игры – игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, игры с видом извне на «своего» компьютерного героя, руководительские игры; не ролевые компьютерные игры – аркады, головоломки, игры на быстроту реакции, традиционно азартные игры.

Проанализировав данные, мы установили, что у обучающихся школы преобладает средний уровень компьютерной увлеченности. Это свидетельствует о том, что подростки не в полной мере могут контролировать время пребывания за компьютером, что является небольшим отклонением от нормы.

Изучая показатели подростков из профессионального училища, мы обнаружили низкий уровень игровой компьютерной зависимости. Это может быть связано с тем, что студенты профессионального училища уже выбрали для себя профессию и посвящают основное время ее освоению. Несмотря на различие в некоторых показателях, у школьников и студентов есть общая тенденция, которая заключается во взаимосвязи самоотношения и игровой компьютерной увлеченности. Т.е. чем выше уровень игровой компьютерной увлеченности, тем ниже самоотношение респондентов.

Таким образом, гипотеза о том, что чем выше у обучающихся подросткового и старшего школьного возраста уровень увлеченности ролевыми компьютерными играми, тем ниже самоотношение, нашла свое подтверждение.