

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 педагогики и психологии

**ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ  
ПОДРОСТКОВ С ВЫРАЖЕННЫМ ИНТЕРЕСОМ К  
КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ  
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студента 5 курса 55 группы,  
направления подготовки 44.03.02  
«Психолого-педагогическое образование»  
профиля «Практическая психология  
образования», социально-гуманитарного факультета  
Большекова Станислава Андреевича

Научный руководитель:

доцент кафедры педагогики и психологии,  
кандидат психологических наук,

доцент \_\_\_\_\_ Е.В. Пятницкая  
(подпись, дата)

Зав. кафедрой педагогики и психологии

кандидат психологических наук,

доцент \_\_\_\_\_ О.В. Карина  
(подпись, дата)

**Балашов 2018**

## ВВЕДЕНИЕ

Подростковый возраст является переходным, сложным, неоднозначным, и играет важную роль в становлении личности ребенка: увеличивается объем деятельности, меняются черты характера, появляются основы сознательного поведения.

Это период связан с этапами психологического взросления ребёнка. В процессе активной перестройки организма в связи с ростом у подростков возможно повышение возбудимости, вспыльчивость, неуверенность в себе. Одной из характерных черт этого возраста определяют постоянную изменчивость настроений, эмоциональную нестабильность, переход от веселья к грусти. Очень часто появляются сложные отношения с родственниками.

В самосознании ребенка происходят серьезные изменения. У школьников возникает чувство взрослости – появляется большое желание быть и выглядеть старше. В то время, когда ребенок физически взрослеет – это увеличивает у него ощущение зрелости, но в тоже время его социальный статус не меняется. С этого момента начинается борьба за свои права, независимость, и это очень часто приводит к конфликту между родителями и детьми. В это время возникает кризис подросткового возраста. Актуальность темы определило то, что изучение особенностей развития эмоционально – волевой сферы играет важнейшую роль в воспитании подрастающего поколения.

В настоящее время увеличивается количество школьников подросткового возраста, которые являются активными пользователями компьютера, и любителями компьютерных игр. И хотя несомненно положительная сторона компьютеризации очевидна, стоит сказать о негативных последствиях этого процесса, который влияет на социально - психологическое состояние школьников. Одним из главных отрицательных последствий этого процесса является компьютерная зависимость. Этот

термин вошел в оборот 1990 году. Специалисты определяют эту новую вредную привычку как один из видов эмоциональной "наркомании", которая вызвана техническими средствами.

**Цель исследования:** изучить психологические аспекты особенностей эмоционально-волевой сферы подростков с выраженным интересом к компьютерным играм.

**Объектом исследования** данной работы является выраженный интерес к компьютерным играм среди подростков.

**Предмет исследования:** особенности эмоционально-волевой сферы подростков с выраженным интересом к компьютерным играм.

**Гипотеза исследования:** Увлеченность компьютерными играми способствует формированию таких особенностей эмоционально-волевой сферы подростков как: сниженный волевой контроль медиапотребления, рефлексивной критичности медиапотребления и стремления к самостоятельному разрешению проблем; повышенное стремление к социальной поддержке и избеганию проблем.

Для достижения цели и проверки гипотезы были поставлены следующие **задачи:**

1. Выявить особенность эмоционально-волевой сферы подростков с выраженным интересом к компьютерным играм.
2. Определить роль компьютерных игр в деятельности детей и подростков.
3. Установить различия детей по шкале «волевой контроль медиапотребления».

**Методы исследования:**

1. Теоретический анализ литературных источников по проблеме влияния компьютерной зависимости на эмоционально-волевою сферу подростка.

2. Экспериментально-психологическое диагностирование с использованием следующих методик:

- «Индивидуальный стиль медиапотребления» (Долгов Ю.Н., Коповой А.С., Малюченко Г.Н., Смирнов В.М.).
- «Акцентуация характера» Леонгарда – Шмишека.
- «Индикатор копинг-стратегия» Д. Амирхана.
- «Мотивационная структура информационной активности» (Г.Н. Малюченко).

3. Метод математической обработки данных с использованием критерия ранговой корреляции Спирмена.

**Методологический аппарат исследования:** концептуальные идеи ученых и педагогов о профилактике компьютерной зависимости (М. Коул, А.В. Беляева, С.Л. Новоселова, Ш. Текл и др.); концепция теории развития личности по Э. Эриксону; концептуальные идеи формирования волевой сферы подростков по Д.И. Фельдштейну.

**База исследования:** 25 человек подросткового возраста (8 класс) МАОУ СОШ № 15 г. Балашова.

**Практическая значимость исследования:** результаты исследования будут служить вспомогательным материалом педагогу-психологу в школе в работе с подростками по проблеме компьютерной зависимости и эмоционально - волевой сферы подростка.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**В первой главе** нашего исследования представлены основные теоретические подходы к понятию «увлечение», рассмотрена роль компьютерных игр в деятельности детей и подростков, проанализировано формирование эмоций и воли в подростковом возрасте.

Анализируется определение Б.Э. Вульфа, который характеризует увлеченность как эмоциональное первичное проявление потребности

человека в чём-либо, побуждение, ещё не опосредованное сознательным целеполаганием. Так же представлена точка зрения А.Г. Асмолов, который считает, что увлечения составляют категорию психических феноменов, структурных компонентов личности, располагаясь между инстинктами и влечениями, с одной стороны, и наклонностями, и интересами - с другой. Рассматриваются типы увлечений: интеллектуально-эстетические, телесно-мануальные, накопительские, эгоцентрические, информационно-коммуникативные.

Также А.Г. Асмолов выделяет 4 стадии развития увлеченности компьютерными играми: стадия включения, легкая увлеченность, увлеченность, привязанности.

Увлечения могут лежать в основе нарушения поведения подростков. Это происходит или из-за сильной интенсивности, и тогда ради него забрасывается учеба, работа, важные дела и иногда в опасность попадает собственное благополучие, или в силу нестандартности, странности и даже, асоциального содержания самих увлечений.

Психологи выделяют следующую классификацию компьютерных игр по степени опасности: ролевые компьютерные игры (квесты, стратегии); не ролевые компьютерные игры (азартные, головоломки, игры на быстроту реакции).

Делая вывод по первой главе, следует сказать, что ролевые компьютерные игры в большей степени позволяют человеку, погрузиться в виртуальность, уйти от реальных событий и попасть в виртуальный мир. В результате этого ролевые компьютерные игры оказывают существенное влияние на развитие личности ребенка: «спасая человечество» в виртуальном мире, школьник приобретает проблемы и в реальной жизни. Психологическая классификация компьютерных игр, в основе которой лежит разделение последних на ролевые и не ролевые, поможет нам отбросить незначимые по силе влияния не ролевые игры и заострить внимание на

наиболее интересном с точки зрения психологии детище компьютерных технологий - ролевых компьютерных играх.

Увлечение - это эмоциональное первичное проявление потребности человека в чём-либо, которое составляет категорию психических феноменов, располагаясь где-то между инстинктами и влечениями, с одной стороны, и склонностями и интересами - с другой. В отличие от влечений, увлечение не имеет непосредственной связи с инстинктами, со сферой безусловных рефлексов. В отличие же от интересов и склонностей, увлечения всегда более эмоционально окрашены, хотя и не составляют главную трудовую направленность личности, не являются профессиональной деятельностью. Чаще всего большой интерес к чему - либо проявляется в подростковом возрасте.

**Во второй главе** представлено эмпирическое исследование особенностей эмоционально-волевой сферы подростка с выраженным интересом к компьютерным играм.

Эмпирическое исследование проводилось на базе МОУ СОШ № 15 г. Балашова, Саратовской области. В исследовании принимали участие 25 человек подросткового возраста (8 класс).

Первоначально нами была проведена методика «Индивидуальный стиль медиапотребления» (Долгов Ю.Н., Коповой А.С., Малюченко Г.Н., Смирнов В.М.). Результаты данной методики представлены на рисунке 1.

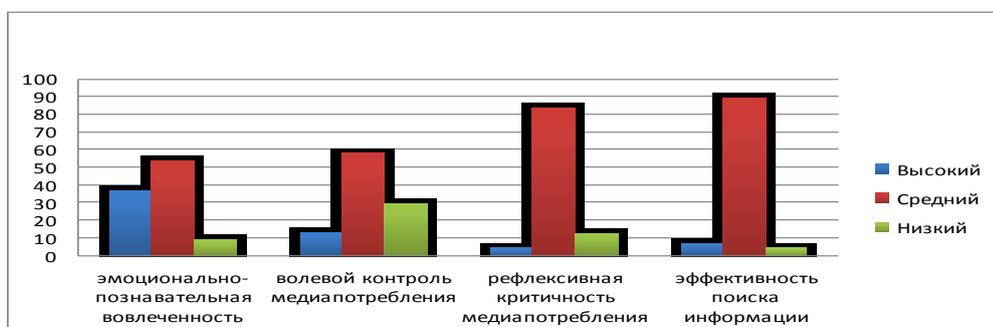


Рисунок 1. Результаты исследования по методике «Индивидуальный стиль медиапотребления» (Г.Н. Малюченко).

Далее в исследовании была использована методика «Мотивационная структура информационной активности» (Г.Н. Малюченко), на выявление мотивационной иерархии личности. Результаты методики представлены на рисунке 2.

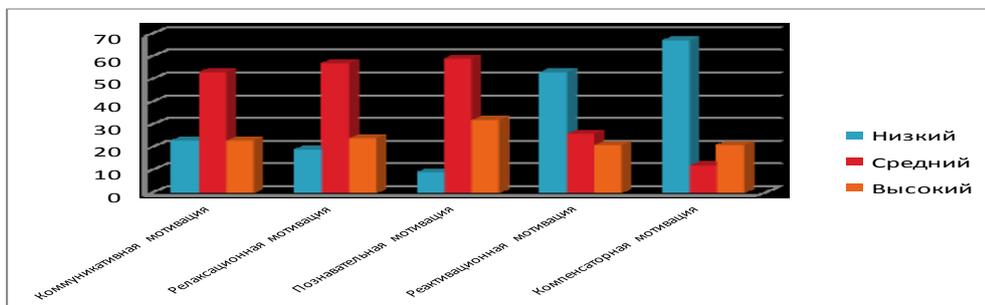


Рисунок 2. Результаты исследования по методике «Мотивационная структура информационной активности» (Г.Н. Малюченко).

Следующая методика в нашем исследовании была направлена на определение доминирующих копинг-стратегий личности. Результаты методики представлены на рисунке 3.

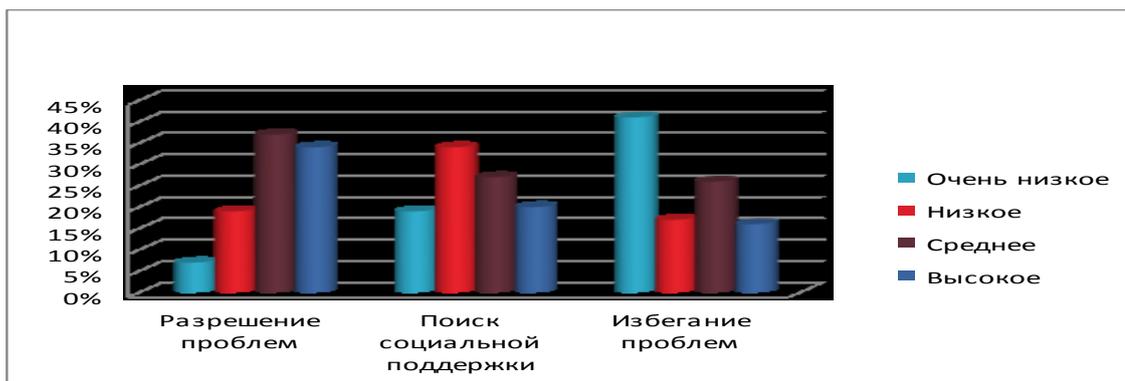


Рисунок 3. Результаты исследования по методике «Индикатор копинг-стратегия» (Д. Амирхан).

Далее наше исследование заключалась в том, чтобы определить с помощью методики «Акцентуация характера» Леонгарда – Шмишека типы акцентуации характера у респондентов. Результаты методики представлены на рисунке 4.



Рисунок 4. Результаты исследования по методике «Акцентуация характера» (Леонгарда–Шмишека).

Были выделены четыре типа медиаповедения.



Рисунок 5. Типы медиаповедения.

Анализ результатов исследования показал, что акцентуация характера характерен для определенного типа медиаповедения. Если говорить о поглощенном медиапотребителе, то для него характерен демонстративный тип акцентуации. У школьников высокое стремление к самопрезентации в интернет-пространстве. Результаты говорят нам о том, что шкала «волевой контроль медиапотребления» играет важную роль в медиаповедении подростка. У тех респондентов, которых получились высокие показатели по шкале «волевой контроль медиапотребления», ребенок не может быть полностью поглощенным в медиaprостранство, не склонен к медиаадикциям. Его поведение контролируется, опрошенный не использует медиа в качестве копинга и средство поиска решения проблем. Делая вывод из сказанного,

отметим, что медиаповедение взаимосвязано с особенностями эмоционально-волевой сферой подростка.

В рамках исследования были выявлены четыре типа медиаповедения: «искатель», «сбалансированный», «поглощенный», «пассивный».

Для типа «Искатель» можно отметить высокую познавательную и низкую коммуникативную мотивацию. Поступающие сообщения оцениваются с точки зрения важности для жизни, а не общения. У опрошенных данного типа отмечается средний и высокий волевой контроль медиапотребления. Из этого мы можем сделать вывод о способности ставить и придерживаться своих целей и критериев отбора информации. Личностных человеческих ресурсов данного типа достаточно для эффективного решения своих проблем с помощью значимых других. Наблюдается гипертимическая акцентуация.

Для школьников «Сбалансированного» типа характерна достаточная эмоционально-познавательная и коммуникативная вовлеченность в медиапространство. Учащиеся данного типа редко ищут от медиа отдыха и развлечений, и в малой степени хотят получить новую информацию. Отмечается высокий волевой контроль за потоком медиаинформации и отсутствие склонности к медиабродяжничеству. Опрошенным этого типа не свойственно для эффективного разрешения проблемы обращаться за помощью к другим людям, не свойственно убежать от решения проблем. Наблюдаются акцентуации: педантичный, циклотимический, эмотивный.

Опрошенные типа «Поглощенный» отличаются эмоционально-стимулирующей мотивацией, очень эмоционально-познавательной вовлеченностью, сильной коммуникативной мотивацией. Медиа представляет как копинг-стратегия, источник эмоциональных переживаний, недостающих в реальной жизни. Получаемая информация необходима, в большей степени, для ее обсуждения. Характерен низкий волевой контроль,

склонность к «медиабродяжничеству». Отмечаются такие акцентуации, как – демонстративный, возбудимый, аффективно-экзальтированный.

Опрошенные типа «Пассивный» обладают низкой вовлеченностью в медиапространство, характеризуются осознанным или неосознаваемым избеганием электронных источников информации. Волевой контроль обычно средний и высокий. Школьники такого типа имеют склонности к анализу информации, выделению смысла, способны выделять конкретные цели. Опрошенные этого типа не обращаются к медиа для общения, не ищут от медиа отдыха и толчка к дальнейшим действиям, не заменяют реальные переживания виртуальными. Люди этого типа стараются найти подходящий способ для решения проблем. Отмечается дистимическая акцентуация.

С целью выявления взаимосвязи между индивидуальным стилем медиапотребления и коппинг-стратегиями был использован коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

Выявлены следующие взаимосвязи:

– чем выше эмоционально-познавательная вовлеченность, тем менее выражена коппинг-стратегия «разрешение проблем» ( $r_s = -0,621$ , при  $p \leq 0,01$ ).

– чем выше эмоционально-познавательная вовлеченность, тем более выражена коппинг-стратегия «поиск социальной поддержки» ( $r_s = 0,509$ , при  $p \leq 0,05$ ).

– чем выше эмоционально-познавательная вовлеченность, тем более выражена коппинг-стратегия «избегание проблем» ( $r_s = 0,536$ , при  $p \leq 0,01$ ).

– чем выше волевой контроль медиапотребления, тем более выражена коппинг-стратегия «разрешение проблем» ( $r_s = 0,614$ , при  $p \leq 0,01$ ).

– чем выше волевой контроль медиапотребления, тем менее выражена коппинг-стратегия «поиск социальной поддержки» ( $r_s = -0,537$ , при  $p \leq 0,01$ ).

– чем выше волевой контроль медиапотребления, тем менее выражена коппинг-стратегия «избегание проблем» ( $r_s = -0,433$ , при  $p \leq 0,05$ ).

– чем выше рефлексивная критичность медиапотребления, тем более выражена коппинг-стратегия «разрешение проблем» ( $r_s = 0,545$ , при  $p \leq 0,01$ ).

– чем выше рефлексивная критичность медиапотребления, тем менее выражена коппинг-стратегия «избегание проблем» ( $r_s = - 0,68$ , при  $p \leq 0,01$ ).

Выдвинутая нами гипотеза о том, что увлеченность компьютерными играми способствует формированию специфических особенностей эмоционально-волевой сферы подростков, подтвердились.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Анализ социально-психологической литературы позволяет сделать вывод о том, что современные медиа представляют собой совокупность самостоятельных видов деятельности и сфер общественной жизни, таких как компьютерные игры, телевидение, интернет, радио, пресса, музыкальная индустрия, кино, т.д.

По итогам первой главы было проанализировано понятие «компьютерной аддиктивности», к которому относится пристрастие к компьютерным играм, которое в настоящее время, приобретает статус и психологические характеристики весьма сложного по набору целей и средств, социального поведения.

Индивидуальный стиль медиапотребления, характеризующий пристрастность к компьютерным играм включает в себя: познавательную и интеллектуальную активность, динамику личностного развития, вектор социальной активности, эмоционально-познавательные реакции, волевой самоконтроль в процессе игры и уровень рефлексивной критичности, позволяющий подростку анализировать и контролировать процесс погружения в компьютерную игру.

Проанализировав результаты исследования мы выяснили, что акцентуация характера типична для определенного типа медиаповедения. Так, например, для поглощенного медиапотребителя характерен демонстративный тип акцентуации. У респондентов высокое стремление к

самопрезентации в интернет-пространстве. Результаты позволяют говорить о том, что шкала «волевой контроль медиапотребления» играет определяющую роль в процессе взаимодействия подростка с компьютерной игрой. Если у опрошенных наблюдаются высокие показатели по шкале «волевой контроль медиапотребления», то человек не может быть полностью поглощенным в компьютерные игры, не склонен к медиаадикциям. Его поведение контролируется, респондент не использует виртуальную реальность в качестве копинга и средство решения проблем. Делая вывод, отметим, что увлечение компьютерными играми тесно связано с индивидуально-психологическими особенностями личности.

Выдвинутая нами гипотеза подтвердилась, задачи бакалаврской работы полностью реализованы.