

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра консультативной психологии
наименование кафедры

Социально-психологические особенности личности подростков с
наименование темы выпускной квалификационной работы полужирным шрифтом

разной частотой обращения к компьютерным играм

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

студента (ки) 4 курса 462 группы

направления
(специальности) 37.03.01 «Психология»
код и наименование направления (специальности)

факультета психологии
наименование факультета, института, колледжа

Каштановой Дианы Валерьевны
фамилия, имя, отчество

Научный руководитель
(руководитель)

Канд. психол. н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

М.М. Орлова
инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

Д-р психол. н., профессор
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Т.В. Белых
инициалы, фамилия

Саратов 2022

Введение. Игра в развитии личности занимает далеко не последнее место, способствуя усвоению ею тех или иных социальных ролей, приобретению знаний и навыков, формированию личностных свойств и обогащению внутреннего мира индивида и т.д. Так, роль игры в жизни человека рассматривалась как зарубежными (З. Фрейд, К. Бюлер, Э. Берн и др.), так и отечественными исследователями (Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.) с разных методологических позиций.

Компьютерные игры – это современная форма игры, получившая широкое распространение в мире, особенно среди лиц подросткового возраста. Значимость игры в подростковом возрасте подчеркивает А.М. Прихожан, говоря о том, что компьютерные игры удовлетворяют ведущие гендерные и возрастные потребности подростков (пусть и в виртуальной форме), к числу которых можно отнести: удовлетворение нереализуемых в жизни потребностей; потребность в отдыхе, разрядке; уход от реальных проблем; потребность в самоутверждении, а также в общении со сверстниками.

Важным является тот факт, что в условной ситуации игры возможно приобрести особый опыт межличностного общения – это тесно связано со спецификой компьютерной игры, в которую включена группа сверстников. Например, в ролевых компьютерных играх с боевой тематикой важным аспектом является постановка цели и выработка стратегии ее достижения в игровой задаче, анализ последствий действий «союзников» и «противников», координирование совместных действий против «врага» по игре и т.д.

Кроме того, в ходе совместной компьютерной игры в группе подростков проявляются все феномены малой социальной группы, то есть в процессе игры возникает реальная система сложных межличностных отношений, которая функционирует как в виртуальном, так и в реальном мире, что придает этому опыту общения «эмоциональную насыщенность и аффективную заряженность, – например, это может быть установление групповой иерархии в жизни по аналогии с иерархией героев, за которых играют подростки в игре.

Учитывая массовый характер вовлеченности подростков в компьютерные игры и функции, которые выполняет данная форма игры для них, тревогу вызывает социально-психологический статус подростков, не играющих в компьютерные игры (или обращающихся к этой форме досуга реже сверстников), которые выключены из этого ролевого пространства своего социального окружения.

В психологических исследованиях широко освещена проблема компьютерной зависимости (М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т.Ю. Больбот и др.) и социально-психологических особенностей подростков, играющих в компьютерные игры (Аветисова А.А., Войскунский А.В., Бек Дж., Уэйд М., Schutter B.D. и др.), однако подростки, не играющие в компьютерные игры (или обращающиеся к этой форме досуга реже сверстников), и их социально-психологические особенности остаются недостаточно изученной проблемой, что определяет актуальность данного исследования.

Цель исследования: выявить различия в социально-психологических особенностях личности у подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм.

Задачи исследования:

1. раскрыть психологическое содержание подросткового возраста и его основные характеристики;

2. проанализировать имеющиеся в психологии представления о социально-психологических особенностях личности подростков, играющих в компьютерные игры;

3. выявить различия в социально-психологических особенностях личности у подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм с помощью H-критерия Краскела – Уоллиса.

Общая гипотеза исследования: существуют различия в социально-психологических особенностях личности у подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм.

Частная гипотеза исследования: существуют различия между подростками с разной частотой обращения к компьютерным играм в следующих социально-психологических особенностях личности: в социально-психологической дезадаптивности, межличностной тревожности, подчиняемом и зависимом типах межличностных отношений, переживании отчуждения и проблемного одиночества.

Объект исследования: социально-психологические особенности личности подростков.

Предмет исследования: социально-психологические особенности личности подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм.

Методы исследования:

1. «Дифференциальный опросник переживания одиночества» Е.Н. Осина и Д.А. Леонтьева;

2. «Методика диагностики социально-психологической адаптации» К. Роджерса – Р. Даймонд в адаптации А.К. Осницкого;

3. «Методика диагностики межличностных отношений» Т. Лири в адаптации Л.Н. Собчик;

4. «Шкала личностной тревожности учащихся» А.М. Прихожан (форма Б – для учащихся 13–16 лет);

5. статистическая программа IBM SPSS Statistics 23 for Windows (одновыборочный критерий Колмогорова-Смирнова, Н-критерий Краскела – Уоллиса).

Теоретико-методологической базой исследования выступили работы: Б.Д. Элькониной, А.Н. Леонтьева, Эмили Албу, М. Мид, Р. Бенедикта, Л.С. Выготского, Л.И. Божович, З. Фрейда, Э. Эриксона, Ж. Пиаже, А. Бандура, А. Валлона, В.С. Мухиной, Л.Ф. Обуховой, К.Н. Поливановой, В.И. Слободчикова, Д. И. Фельдштейна, И.С. Кон, Б. Ананьева, Л. Анцыферова, А. Петровского, С. Рубинштейна, Е. Шорохова, Г. А. Цукермана, К. Левина, Б.С.Волкова, И.Ю.Кулагина, Н.А.Носова, Д.В. Иванова, Н. В. Омельченко, А. Мунтян, Я. В. Фомичева, А.Г. Шмелева, К.С. Янг, , Е.О. Смирновой и Р.Е. Радеевой, О.А. Попова, Г.Б.Кочеткова, С. В. Симонович и Г. А. Евсеева.

Описание выборки исследования: выборку составил 31 подросток мужского (n=5) и женского пола (n=26) в возрасте от 13 до 16 лет (M=16). Выборка была разделена на 5 групп на основании ответов на вопрос анкетного типа «Насколько часто вы играете в компьютерные игры?», среди вариантов ответа были предложены следующие: «никогда» (n=5), «очень редко» (n=4), «редко» (n=5), «иногда» (n=4), «часто» (n=8), «очень часто» (n=5).

Объем и структура дипломной работы. Дипломная работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка использованной литературы и приложения.

Научная новизна и теоретическая значимость исследования состоят в развитии подходов к анализу социально-психологических особенностей личности подростков, играющих в компьютерные игры. Исследование вносит вклад в понимание специфики различий между социально-психологическими особенностями личности подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования полученных результатов в возрастной, семейной и консультативной психологии, а также в других областях практической психологии, в частности, для оказания психологической помощи подросткам, не включенным в группу сверстников из-за отсутствия увлечения компьютерными играми.

Основное содержание работы. В соответствии с задачами, поставленными в теоретической части работы, был проведен анализ научной литературы, посвященной особенностям подросткового возраста и феномену компьютерной зависимости.

Подводя итоги обзора теоретических подходов к пониманию психологического содержания подросткового возраста и его основных характеристик, можно сказать, что подростковый возраст функционирует как важный момент социального развития, несущий особую нагрузку в становлении личности. Социально значимая деятельность обеспечивает интенсивное развитие и проникновение в социальную позицию ребенка «Я и общество», так как в них подросток получает возможность не только обратить на себя внимание, проявить себя, но и увидеть свое «Я» и оценки других людей, чтобы чувствовать, что общество признает его.

Важнейшим моментом во включении личности в общественное движение является присоединение к обществу общественного движения. Общественно-полезная деятельность выступает основным видом деятельности подростков, в ходе которой происходит дальнейшее развитие различных форм отношений со сверстниками, со взрослыми и, по мнению Д.И. Фельдштейна, разрабатываются новые формы общения, например, «введение подростков в общество».

Для подростков значительны такие факторы как: риск, нарушение социальных норм, усложнение характера, отсутствие чувства собственного достоинства. Все это на фоне трудностей во взаимоотношениях с родителями, предрасполагают подростков к формированию зависимостей. Для современных подростков компьютерная зависимость стала одной из самых распространенных форм зависимости.

Зависимость подростков от компьютерных игр связана с их желанием уйти от реальной жизни, изменив состояние своего сознания.

Компьютерная зависимость является одной из разновидностей «саморазрушающего» поведения и характеризуется стремлением уйти от быта, обязанностей и проблем. Компьютерные технологии и компьютерные игры стали больше распространены, доступные и разнообразные игры влияют на увеличивающееся число пользователей.

Развитие компьютерной зависимости набирает большие обороты у детей и подростков. Причины и факторы, по которым дети стремятся уйти в виртуальный мир могут быть постоянные конфликты между родителями, эмоциональные и психологические нагрузки в семье, недостаток общения с родителями, сверстниками и одноклассниками, низкая самооценка подростка. Виртуальная реальность не раскрывает реального представления об окружающем и создает представление о реальности виртуального мира и абсолютной ненужности естественного, обыденного.

Представления о том, что общение играет важную роль в формировании личности, получили развитие в работах психологов В.Г. Ананьев, А.А. Бодалев, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.В. Петровский и др.

В формировании компьютерной зависимости участвуют два механизма: избегание реальности и принятие роли. Выделяют следующие фазы компьютерной зависимости: фаза легкого увлечения, фаза увлечения, фаза привыкания, фаза привязанности.

Следует отметить еще один важный аспект, связанный с интернет-зависимостью и влияющий на возникновение других форм аддиктивного поведения. Подростки, находясь непосредственно в режиме реального времени, могут столкнуться с серьезными опасностями, такими как: злоупотребление доверием подростков, их могут обманом заставить совершать непристойные и агрессивные действия.

Таким образом, отличительной чертой зависимости от компьютерных игр является «уход» подростка в виртуальную реальность. Среди последствий такого поведения следует отметить следующие: ухудшение социальных связей личности, чрезмерная агрессия, асоциальное поведение, невозможность самовыражения, семейные и школьные проблемы.

По результатам эмпирического исследования с помощью H-критерия Краскела – Уоллиса мы получили 8 различий между группами подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм по следующим социально-психологическим особенностям личности: изоляция, отчуждение, проблемное одиночество, радость уединения, зависимый тип межличностных отношений, социально-психологическая дезадаптивность, эскапизм, межличностная тревожность.

Различия по таким социально-психологическим особенностям личности как изоляция, отчуждение, проблемное одиночество имеют тенденцию возрастать от группы подростков, очень часто играющих в компьютерные игры, до группы подростков, никогда не играющих в компьютерные игры. То есть чем реже подростки играют в компьютерные игры, тем более свойственно для них переживание данных составляющих одиночества как феномена.

Различия по таким социально-психологическим особенностям личности как радость уединения и эскапизм имеют тенденцию возрастать от группы подростков, никогда не играющих в компьютерные игры, до группы подростков, очень часто играющих в компьютерные игры. То есть чем чаще подростки играют в компьютерные игры, тем более свойственно для них принятие одиночества и эскапизм как способ ухода от проблем в реальном мире.

Различия по таким социально-психологическим особенностям личности как зависимый тип межличностных отношений, социально-психологическая дезадаптивность, межличностная тревожность имеют разные основания для подростков, никогда не играющих в компьютерные игры и очень часто играющих в компьютерные игры, более того, они нуждаются в дополнительной эмпирической проверке на базе более объемной выборки вследствие малого объема исследуемых подвыборок подростков и возможной обусловленности иными факторами, не рассматриваемых в данном исследовании.

Из вышеописанного можно сделать вывод о том, что общая гипотеза исследования подтвердилась полностью, частная гипотеза подтвердилась частично, а именно: существуют различия в социально-психологических особенностях личности у подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм; действительно, различия наблюдаются в таких социально-психологических особенностях личности подростков как социально-психологическая дезадаптивность, межличностная тревожность, зависимый тип межличностных отношений, переживание отчуждения и проблемного одиночества. Кроме того, были получены следующие различия в социально-психологических особенностях личности подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм: в переживании изоляции, радости уединения и выраженности эскапизма.

Заключение. Исследование социально-психологических особенностей личности подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм в настоящее время особенно актуально в силу массовой вовлеченности подростков в данную форму досуга, на основании включенности в которую формируются межличностные отношения в группе подростков.

Учитывая тот факт, что ведущей деятельностью в подростковом возрасте является общение со сверстниками, невозможно переоценить значение для подростка чувства принадлежности к группе сверстников, принятие ими и разделение с другими подростками досуга, в частности, компьютерных игр. Подросток, не играющий в компьютерные игры, может быть выключен не просто из данной формы досуга, но и из группы сверстников, не имея с ними общности увлечений, тем для разговора и т.д., что может опосредовать высокий уровень одиночества, межличностной тревожности и иных негативных проявлений у подростка.

По результатам проведенного нами исследования общая гипотеза исследования подтвердилась полностью: существуют различия в социально-психологических особенностях личности у подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм. Частная гипотеза исследования подтвердилась частично, а именно: различия наблюдаются в таких социально-психологических особенностях личности подростков как социально-психологическая дезадаптивность, межличностная тревожность, зависимый тип межличностных отношений, переживание отчуждения и проблемного одиночества. Кроме того, были получены следующие различия в социально-психологических особенностях личности подростков с разной частотой обращения к компьютерным играм: в переживании изоляции, радости уединения и выраженности эскапизма.

Исходя из вышесказанного, можно предположить, что включенность в такую форму досуга как компьютерные игры является статусной в подростковой среде – это позволяет самоутверждаться среди сверстников, находить друзей на основании общности личностных качеств и увлечения, выстраивать эмоционально близкие и доверительные отношения с ними. Подросток, по какой-либо причине не включенный в данную форму досуга, является своего рода изгоем в среде сверстников, переживая вследствие этого дезадаптивные составляющие одиночества (изоляция, проблемное одиночество, отчуждение), высокую межличностную тревожность и социально-психологическую дезадаптивность.

В то же время подростки, играющие в компьютерные игры, характеризуются большей выраженностью «психологического здоровья»: они более социально адаптированы, способны находить в одиночестве радость, испытывают меньшую выраженность межличностной тревожности, однако вследствие чрезмерного времяпрепровождения за данной формой досуга склонны к эскапизму как к форме психологической защиты от трудных для них ситуаций. Тем не менее, для данной группы подростков свойственен зависимый тип межличностных отношений, что, возможно, объясняется спецификой исследуемой выборки подростков или неуверенностью и тревожностью подростков, играющих в компьютерные игры, в ситуациях реального взаимодействия с другими людьми, из-за чего данные подростки могут быть склонны к конформности (так как другие могут демонстрировать большую компетентность в тех или иных социальных ситуациях).

Малый объем выборки ($n=31$) не позволяет распространить полученные результаты на всю генеральную совокупность, однако представляется необходимым изучение социально-психологических особенностей личности подростков в контексте частоты их обращения к компьютерным играм для выявления способов преодоления негативных последствий как чрезмерной, так и недостаточной включенности в данную форму досуга у лиц подросткового возраста.

Так, к перспективам данного исследования можно отнести возможность разработки психопрофилактических и психокоррекционных мероприятий для оказания психологической помощи подросткам, не включенным в группу сверстников из-за отсутствия увлечения компьютерными играми. Кроме того, необходимо учитывать необходимость работы с проблемными подростковыми коллективами в целом для повышения престижа различных видов деятельности и досуга в их восприятии, что может позволить улучшить социально-психологический климат группы и укрепить межличностные отношения подростков.