

Введение

В наше время виртуальная реальность, является тем местом куда подросток может уйти от ежедневных проблем, выпустить накопившиеся напряжение или пообщаться. В связи с этим подросток может настолько сильно погрузиться в виртуальную реальность, что это приведет к формированию компьютерной зависимости.

Компьютерная зависимость, как и любая зависимость имеет свои последствия, которые могут серьезно сказаться на дальнейшем развитии личности и оставить определенный след на жизни человека. При рассмотрении формирования компьютерной зависимости важно учитывать наиболее выраженные черты личности подростка, одними из которых являются акцентуации характера.

Актуальность исследования: Актуальность исследования проблемы компьютерной зависимости и предпочтения в выборе компьютерных игр обусловлена новизной и недостаточной изученностью данного феномена в Российской Федерации, но в тоже время её распространенностью.

Цель исследования: Проанализировать и выявить связь между акцентуациями характера подростков с компьютерной зависимостью и предпочтением в выборе компьютерных игр.

В соответствии с целью исследования были определены следующие задачи:

1. Проанализировать теоретические подходы к изучению акцентуаций характера подростков.
2. Выявить акцентуации подростков с компьютерной зависимостью.
3. Рассмотреть и проанализировать типологию компьютерных игр.
4. Эмпирически исследовать связь между акцентуациями характера подростков, компьютерной зависимостью у подростков и их предпочтением в выборе компьютерных игр.

Объект исследования: Акцентуации характера подростков, имеющих компьютерную зависимость.

Предмет исследования: Связь определенных акцентуаций характера и компьютерной зависимости со спецификой предпочтений в выборе компьютерных игр.

Гипотеза исследования: Существует связь между компьютерной зависимостью, определенными акцентуациями характера у подростков и предпочтениями в выборе компьютерных игр.

В качестве инструментария применялись:

1. Тест-опросник Шмишека и Леонгарда. Методика акцентуации характера и темперамента личности.

2. Тест на выявление компьютерной зависимости. Авторы А.Р. Шакурова, А.Р. Дроздикова-Зарипова

3. Авторская анкета направленная на выявление предпочтений компьютерных игр у подростков. Автор Н.М. Романова.

Для упорядочивания данных использовалась программа "Google Sheets". Для обработки результатов использовалась математико-статистическая программа "Jasp".

Эмпирическая база исследования: исследование проводилось в очном формате на базе общеобразовательной школы №46. Выборку составили 55 подростков в возрасте от 15-17 лет из них 31 девочка и 25 мальчиков. Респонденты проходили анкетирование и тестирование в соответствии с поставленными задачами.

Теоретико-методологическая база: работы К. Леонгарда и А.Е. Личко (акцентуации характера), Э.Эриксона, А.Л.Гезелла, К.Левина, Л.С. Выготского (подростковый возраст), С. Пула (компьютерные игры), Ц. П. Короленко, Д. А. Донских (аддиктивное поведение).

Объем и структура дипломной работы: Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений. Первая глава выпускной квалификационной работы посвящена подробному изучению подросткового возраста, акцентуаций характера, компьютерной зависимости и типологии компьютерных игр. Глава состоит из четырех параграфов. Объем выпускной квалификационной работы составляет 60 страниц. Список литературы включает в себя 53 литературных источников.

Научная новизна исследования: заключается в создании методического средства, позволяющего исследовать личность подростков на предмет выраженности акцентуаций характера и компьютерной зависимости с дальнейшим выявлением связи между указанными характеристиками.

Практическая значимость исследования: предметом исследования является связь определенных акцентуаций характера и компьютерной зависимости со спецификой предпочтения в выборе компьютерных игр у подростков. Данные исследования могут быть использованы в разработке методических пособий.

Основное содержание работы: Результаты проведенного теоретического исследования в I главе. В данной главе были подробно рассмотрены такие понятия как: подростковый возраст, акцентуации характера, аддиктивное поведение и основные типы компьютерных игр.

На основании анализа понятий были сделаны следующие выводы:

Подростковый возраст является сложным и важным периодом для гармоничного становления личности, подросток сталкивается с непониманием того какое именно положение он занимает, именно отсутствие ясности является причиной неустойчивого поведения ребенка.

Акцентуация характера в свою очередь понимается как выражение отдельных черт личности, понимая при этом акцентуацию, как признак дисгармонии внутреннего мира человека. В свою очередь акцентуация проявляет воздействие на определенную сферу жизни и проявляется в специфических и стрессовых ситуациях.

Не мало важно для нашей работы было подробное понимание аддиктивного поведения и компьютерной зависимости. Аддиктивное поведение является одним из типов девиантного поведения, который направлен на уход от реальности, вследствие искусственного изменения своего психического состояния путем приема различных веществ или постоянной фиксации внимания на конкретных видах деятельности, которые способствуют получению интенсивных эмоций.

К основным типам компьютерных игр мы отнесли: стратегии, RPG, шутеры и аркады, MOBA, квесты, логические игры, текстовые игры и симуляторы.

Проведено эмпирическое исследование, описанное в главе II. Экспериментальная часть. Исследование связи акцентуаций характера с компьютерной зависимостью и предпочтением в выборе компьютерных игр среди подростков (15-17 лет) позволило выявить и описать особенности подростков.

В первом разделе эмпирической части описывается теоретико-методологические основания эмпирического исследования и краткая характеристика используемых методов работы: тест-опросник Шмишека и Леонгарда методика акцентуации характера и темперамента личности. Тест на выявление компьютерной зависимости авторы А.Р. Шакурова, А.Р. Дроздикова-Зарипова. Авторская анкета направленная на выявление предпочтений компьютерных игр у подростков автор Н.М. Романова.

Во втором разделе приведены анализ и полученные результаты по проведенному исследованию. Проведенный количественный анализ в рамках дипломной работы позволяет выявить следующие особенности:

1. Низкий уровень аддиктивного поведения или отсутствие выраженных признаков зависимого поведения наблюдается у 54,5% респондентов. Средний уровень аддиктивного поведения или признаки зависимого поведения выражены слабо преобладают у 41,8% опрошенных. Высокий уровень или признаки зависимого поведения выражены сильно мы можем наблюдать у 3,6% респондентов.

2. У подростков с проявлением аддиктивного поведения присутствуют такие акцентуации характера как: неуравновешенность (18%), гипертимность (17%), аффективность (14%), циклотимность (13%), тревожность (10%), эмотивность (9%), демонстративность (9%), педантичность (3%), дистимность (1%).

3. Анализ авторской анкеты направленной на выявление предпочтений компьютерных игр у подростков позволил установить, что: 1)85,5% подростков играют в видеоигры, 14,5% не увлекаются компьютерными играми; 2)30% подростков с компьютерной зависимостью отдают предпочтение одиночным играм, 70% подростков с проявлением компьютерной зависимости выбирают игры где есть возможность коммуникации с другими игроками; 3)Подростки с высоким уровнем аддиктивного поведения предпочитают такие жанры как: RPG 18%, шутеры и аркады 18%, MOBA 17%, мобильные и текстовые игры 13%, симуляторы 9%, стратегии и квесты 5%, логические 4%; 4)Подростки с низким уровнем аддиктивного поведения выбирают такие жанры игр как: шутеры и аркады 31%, мобильные и MOBA игры 17%, RPG 14%, текстовые игры 9%, симуляторы и стратегии предпочитают 6%; 5)Положительное отношение 32,7%, следующая группа высказала нейтральное отношение 43,6% высказывания подростков имеющих нейтральное отношение, 5,5% подростков высказывались о компьютерных играх негативно, были также те подростки, которые воздержались от ответа 18,2%.

По результатам корреляционного анализа "Spearman 's'" было установлено:

1. Установлены связи между высоким уровнем компьютерной зависимости и такими акцентуациями характера как неуравновешенность и тревожность. Подростки с такими акцентуациями характера как неуравновешенность и тревожность в большей степени подвержены развитию компьютерной зависимости.

2. Высокий уровень компьютерной зависимости коррелирует с RPG и квестами это можно связать с тем, что именно эти жанры отличаются погруженностью игрока в виртуальный мир, их отличительной чертой является продуманность сюжета и персонажа, в данном случае игрок может почувствовать себя на месте игрового персонажа, переживая вместе с ним все события, которые происходят по ходу игры.

3. Демонстративность коррелирует с аффективностью, при этом аффективность имеет связь с такими акцентуациями характера как эмотивность и неуравновешенность. Эмотивность коррелирует с тревожностью и аффективностью. Таким образом наличие связи между акцентуациями характера свидетельствует о том, что при выраженности одной из шести акцентуаций, с наибольшей вероятностью у подростка будет выражена ещё одна или две.

4. Между собой коррелируют такие типы игр как: "RPG" и "Текстовые"; "Квесты" и "МОБА"; "Текстовые" и "Симуляторы"; "Симуляторы" и "Стратегии"; "Логические" и "Квесты" данные связи можно объяснить их схожестью по определенным характеристикам, из этого следует, что при выборе одного из типов игр, подросток с наибольшей вероятностью предпочтет ту игру с которой существует связь, также стоит обратить внимание на то что именно эти типы игр чаще всего совмещаются разработчиками. У таких типов игр как "Шутеры и аркады" и "МОБА" наблюдается обратная связь, что говорит нам о том, что чем больше в игре присутствует от жанра "Шутеры и аркады", чем меньше разработчики внесут туда аспекты, которые присутствуют в таком типе игр как "МОБА", также игроки, которые увлекаются таким видом игр как "Шутеры и аркады" мало заинтересованны в играх типа "МОБА".

5. Демонстративность обратно коррелирует с текстовым типом игр в связи с этим мы можем сделать вывод, о том что подростки у которых выражена такая акцентуация характера как "Демонстративность" в меньшей степени выбирают для игрового процесса текстовые игры, связано это с тем, что данные игры как правило относятся к спокойным видам игр, требуют от игрока полной включенности в сюжет и усидчивости

6. Аффективность имеет обратную связь с таким типом игр как "RPG". Объясняется это тем что на первый план в данном типе выдвигается сюжетная составляющая, а процесс игры включает в себя разнообразные сцены насилия, в свою очередь аффективные личности являются впечатлительными и эмоциональными, сцены насилия в подобных играх могут сильно повлиять на человека, вызвав ужас, а печальные события серьезные переживания за персонажа. Также аффективность коррелирует с такими играми как логические, которые являются спокойными и больше привлекают личность с аффективным типом акцентуации.

Таким образом между компьютерной зависимостью и акцентуациями характера у подростков существует корреляционная связь. Подростки с такими акцентуациями характера как неуравновешенность и тревожность в большей степени подвержены развитию компьютерной зависимости. Наибольшей вероятности формирования компьютерной зависимости подвержены подростки, которые увлекаются такими жанрами компьютерных игр как "RPG" и "Квесты". Подростки с такой акцентуацией характера как демонстративность в меньшей степени предпочитают игры текстового типа. Если у подростка выражена такая акцентуация характера как аффективность он отдаст предпочтение логическим играм, а игры жанра "RPG" не будут вызывать у него интереса.

Заключение.

Проведенный качественный и количественный анализ в рамках дипломной работы позволяет отметить следующие особенности:

В ходе проведенного исследования было выявлено соотношение подростков, которые имеют высокий уровень компьютерной зависимости и низкий уровень компьютерной зависимости, выраженность акцентуаций характера среди подростков с выраженной компьютерной зависимостью и низким уровнем компьютерной зависимости, предпочтения подростков в выборе компьютерных игр и их отношение к ним.

В результате проведенного корреляционного анализа "Spearman 's" основа нашей дипломной работы, которая строилась на предположениях о том что существует связь между акцентуациями характера и компьютерной зависимостью с предпочтением в выборе компьютерных игр у подростков подтвердилась так-как установлены связи между высоким уровнем компьютерной зависимости и такими акцентуациями характера как неуравновешенность и тревожность, высокий уровень компьютерной зависимости коррелирует с RPG и квестами, демонстративность обратно коррелирует с текстовым типом игр, аффективность имеет обратную связь с таким типом игр как "RPG" и прямую связь с логическими играми.

Таким образом, выдвинутая в данной выпускной квалификационной работе гипотеза о существовании связи между акцентуациями характера и компьютерной зависимостью с предпочтением в выборе компьютерных игр у подростков, подтверждена.

Цель работы достигнута, задачи выполнены.