


**«Формирование зависимости от
компьютерных игр у современных
подростков»**

**Зябликова Е.М.
МОУ СОШ № 9**



Ролевые компьютерные игры — это игры, в которых играющий принимает на себя роль компьютерного персонажа, т.е. сама игра обязывает играющего выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя.

Только при игре в ролевые компьютерные игры мы можем наблюдать процесс «вхождения» человека в игру, процесс своего рода интеграции человека с компьютером, а в клинических случаях — процесс утери индивидуальности и отождествление себя с компьютерным персонажем.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОТ РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЯВЛЯЕТСЯ САМОЙ МОЩНОЙ ПО СТЕПЕНИ СВОЕГО ВЛИЯНИЯ НА ЛИЧНОСТЬ ИГРАЮЩЕГО.

Критерии принадлежности компьютерной игры к классу ролевых игр

- 1) ролевая игра должна располагать играющего к «вхождению» в роль компьютерного персонажа и «атмосферу» игры посредством своих сюжетных и мультимедийных (графическое и звуковое оформление) особенностей;
- 2) ролевая игра должна быть построена таким образом, чтобы не вызывать у играющего мотивации, основанной на азарте — накопить больше очков, побив тем самым чей-то рекорд, перейти на следующий уровень и т.д. Хотя и в любой компьютерной игре есть элемент азарта, но в ролевой игре этот фактор не должен иметь первостепенного значения.

Классификация компьютерных игр

I. Ролевые компьютерные игры

1. Игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя
2. Игры с видом извне на «своего» компьютерного героя
3. Руководительские игры

II. Неролевые компьютерные игры

1. Аркады
2. Головоломки
3. Игры на быстроту реакции
4. Традиционно азартные игры



Стадии формирования компьютерной зависимости

1. Стадия легкой увлеченности.
2. Стадия увлеченности.
3. Стадия зависимости.
4. Стадия привязанности.


Методики исследования:

- Опросник определяющий уровень увлеченности компьютерными играми (вариант для детей и родителей)
- Методика экспресс-диагностики уровня социальной изолированности личности (Д.Рассел и М.Фергюссон)
- Методика диагностики коммуникативной социальной компетентности (КСК)
- Методика диагностики социально-психологической адаптации (К. Роджерс, Р. Даймонд)

ВЫВОДЫ

Формирование норм и образцов социального поведения, подростков происходит под влиянием семьи, школы, СМИ основным из которых являются современные компьютерные технологии

Рассмотрев специфику влияния компьютерных игр на формирование психологической зависимости, установлено, что наибольшее влияние на психику играющего оказывают ролевые игры




Основными предпосылками возникновения подростковой интернет-зависимости являются: идентификация, интимность и принадлежность, сепарация от родителей и семьи, избавление от фрустрации, популярность и доступность компьютера, искусственный интеллект

Подростки, подверженные компьютерной зависимости, отличаются от людей, адекватно относящихся к компьютеру, при этом структура развития компьютерной зависимости и схема ее развития похожа на все другие виды зависимости

База исследования

- Исследование проводилось на базе МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 3» г. Протвино
- В исследовании принимало участие 30 подростков в возрасте 14-15 лет, учащихся 9-го класса
- **Основной идеей** данного исследования являлось установление взаимосвязи между повышенной увлеченностью подростков компьютерными играми и интернет-общением с одной стороны и нарушениями в психосоциальном развитии этих подростков с другой стороны




**Результаты родительской оценки уровня
увлеченности детей компьютерными играми
и интернет-коммуникациями**

Результаты анкетирования подростков






Результаты анкетирования подростков




Родительский контроль использования компьютера



Оценка подростками собственной увлеченности компьютерными технологиями




Результаты исследования степени социальной изолированности



**Результаты исследования
по фактору
«Общительность»**

**Результаты исследования
по фактору
«Эмоциональная
устойчивость»**



**Результаты исследования по
фактору
«Независимость мнения»**

**Результаты исследования
по фактору
«Самоконтроль»**



Результаты исследования социальной адаптации

Шкала «Эскапизм»

Шкала «Адаптация»



Рекомендации родителям

1. Всегда нужно оговаривать время игры ребенка на компьютере и точно сохранять эти рамки.
2. Нужно больше времени общаться с ребенком, развивать в нем гармоничную эмоциональную сферу, посещать различные мероприятия, чтобы ребенок научился общению с различными людьми.
3. Категорически запрещается играть в компьютерные игры перед сном.
4. Необходимо привить ребенку интерес к активным играм и физическим упражнениям.
5. Необходимо следить, чтобы игра на компьютере не подменяла реальное общение со сверстниками и друзьями.
6. Следует проводить обсуждение игр вместе с ребенком выбирать развивающие игры.
7. Нужно показывать ребенку личный положительный пример.
8. Если развивать эмоциональную сферу и коммуникативные способности ребенка, то возможно он не убежит от нас в другую, компьютерную реальность.