



**«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**

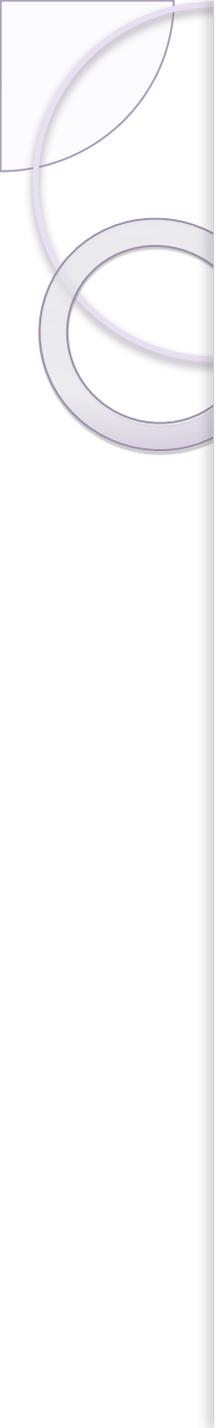
# База исследования

- 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





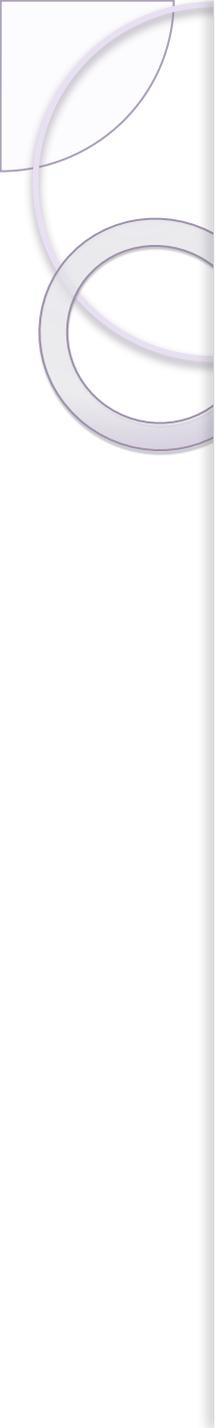
# Результаты анкетирования подростков



# **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.