

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

БЕРЕЗИНА НАТАЛЬЯ ВАЛЕРЬЕВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПОДРОСТКОВ С ИГРОВОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Практическая психология в образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
канд. психол. наук, доц. Дубовик Е.Ю.

21.05.2019

Руководитель

канд. психол. наук, доц. Барканова О.В.

21.05.2019

Дата защиты

24.06.2019

Обучающийся

Березина Н.В.

Оценка

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ИЗУЧЕНИЕ АСПЕКТОВ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОДРОСТКОВ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ	7
1.1 Теоретические подходы в российской и зарубежной практике к изучению явлений деформации личностных качеств и психологических механизмов формирования компьютерной игровой зависимости.....	7
1.2 Социально-психологические закономерности личностного развития в пубертатный период: предпосылки формирования деформаций личности.....	15
1.3 Позитивное и негативное влияние содержания компьютерных игр на личностные характеристики и их проявления в ходе компьютерных игр, при общении в семье и в школе	25
ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ	33
ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОДРОСТКОВ, СТРАДАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ	34
2.1 Организация эмпирического исследования, характеристика испытуемых и методов сбора эмпирических данных	34
2.2 Исследование психологических особенностей личности подростков, страдающих компьютерной игровой зависимостью	37
2.3 Рекомендации для организации работы по психопрофилактике и коррекции компьютерной игровой зависимости у подростков	48
ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ	57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	58
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	61
ПРИЛОЖЕНИЯ	66
Приложение А.....	66
Приложение Б	68

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Компьютерная игровая зависимость, как форма девиации распространилась в России в течение последних десяти лет, поэтому на сегодняшний день проблема компьютерных игровых аддикций в детской и подростковой среде является новым, недостаточно изученным направлением в психологической науке и практике.

Наиболее уязвимыми в формировании зависимости от компьютерных игр являются подростки. В связи с критическим периодом в физиологическом и психическом плане развития, подростковый период характеризуется нестабильностью поведения в среде сверстников и взрослом окружении, что выделяет определенные трудности в социальной адаптации. Выход из сложных жизненных ситуаций и решении собственных проблем подростки находят в виртуальном мире игры.

Ю.М. Орлов отмечает, что компьютерная игровая зависимость возникает вследствие того, что организм ребенка обучается поведению, которое превращается в зависимость, поэтому она в определенной мере сходна с привычкой. Однако зависимость, по мнению К.Е. Изарда, в отличие от привычки, является гипертрофированной и практически необратимой привязанностью, наносящей значительный ущерб психическому развитию личности.

В связи с этим, данное направление исследований поможет решить ряд проблем детей подросткового возраста, в том числе сократить число аддикций подростков, что позволит преодолеть трудности адаптации в социуме и решить множество других проблем, актуальность которых, несомненно, существует в исследованиях возрастной и педагогической психологии.

В своей работе мы опирались на теоретико-практический опыт ученых, занимавшихся изучением феномена компьютерной зависимости.

Изучение влияния компьютерных игр на детей и подростков проведено А.А. Аветисовой, А.А. Алиевым, Ю.А. Бубеевым, А.И. Романовым, В.В. Козловым А.В. Беляевой, и другими исследователями.

Исследования А.Е. Личко, Н.М. Фирсова, Т.С. Яценко В.Д. Москаленко, В.И. Бондарчук, Ю.Н. Галагузова, И.П. Лысенко, Н.Ю. Максимова, В.А. Никитина, Э.М. Наумова, Н.И. Дереклеева, С.А. Кулакова, П.Д. Павленюк, Т.Ю. Студенова были направлены на решение проблем, связанных с диагностикой и профилактикой зависимого поведения.

Однако, несмотря на достаточно широкий круг исследований в этой области, недостаточно изучены эмоционально-личностные деформации подростков, страдающих игровой зависимостью и способы их коррекции.

Данное направление исследований имеет высокую значимость в связи с необходимостью своевременного выявления личностно-психологических и социальных факторов риска, которые участвуют в формировании компьютерной зависимости в детской и подростковой среде, и, позволяет создавать эффективные профилактические программы и разрабатывать новые методы психологической помощи лицам, страдающим онлайн-аддикцией.

Цель: исследовать личностные особенности подростков в условиях негативного влияния игровой компьютерной зависимости, определить основные подходы к организации профилактики и коррекции.

Объект исследования: личностные особенности подростков.

Предмет исследования: личностные эмоционально-коммуникативные особенности подростков с игровой компьютерной зависимостью

Задачи исследования:

На основе анализа методической и специальной литературы выяснить факторы возникновения компьютерной игровой зависимости в пубертатный период и возможные психологические деформации личности подростков;

Провести сравнительное исследование личностных особенностей (повышенной агрессивности и нарушения качеств коммуникативного взаимодействия) у подростков, страдающих игровой зависимостью и подростков

без аддикции.

На основании дифференциации подростков по типу акцентуированности определить основные подходы к организации профилактики и коррекции личностных деформаций.

Гипотеза исследования: предполагаем, что у подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью, происходит заострение личностных черт характера, которые проявляются в деформациях агрессивного характера и нарушениях качеств межличностного взаимодействия.

Методы исследования:

Теоретические: анализ научных источников по проблеме исследования, обобщение психолого-педагогического опыта работы по профилактике и коррекции игровой компьютерной зависимости.

Эмпирические: опрос.

Методы обработки данных: качественные и количественные, первичные методы статистического анализа обследования испытуемых.

Для подтверждения гипотезы и реализации задач были применены следующие психодиагностические методики:

Определение игровой зависимости проведено при помощи опросника С.А. Кулакова;

Характерологические особенности подростков определяли при помощи опросника (ПДО) А.Е. Личко;

Для выявления уровня агрессивности и враждебности применили опросник Басса-Дарки;

Коммуникативные возможности подростков выявляли при помощи методики Л. Михельсона.

На основании результатов опроса, полученного по методике С.А. Кулакова, были сформированы 2 группы испытуемых.

В первую группу отнесены 30 подростков 14-15 лет, играющих в компьютерные игры более 28 часов в неделю на протяжении 2-3 лет.

Во вторую группу вошли 30 подростков такого же возраста, которые не увлекались компьютерными играми.

Практическая значимость исследования состоит в том, что предлагаемая система работы по диагностике основных психологических деформаций личности игрозависимых подростков и методов психокоррекции и профилактики, может быть рекомендована к применению в практике школьных психологов и других структурах образовательных учреждений.

Структура работы.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав по три параграфа каждая, заключения, библиографического списка, включающего 55 источников и 2 приложений.

ГЛАВА 1. ИЗУЧЕНИЕ АСПЕКТОВ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОДРОСТКОВ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

1.1. Теоретические подходы в российской и зарубежной практике к изучению явлений деформации личностных качеств и психологических механизмов формирования компьютерной игровой зависимости

Деформация личности – это социально-психологические процессы, связанные с нарушением нравственных, этических и служебных норм, проявляющиеся у человека в определенных сферах деятельности.

Проблемы в развитии ребенка, деформации и различные нарушения вызваны множеством взаимодействующих факторов, причин и условий, которые рассматриваются в различных научных областях, с различных теоретических позиций. Отечественные и зарубежные психологические теоретические выводы, полученные в результате экспериментальных исследований и клинического и педагогического опыта, содержат обширные сведения о механизмах развития индивидуума, причинах и условиях возникновения психических нарушений, вызывающих устойчивые деформации личностного развития детей и подростков [3].

Суть развития деформаций учеными понимается и трактуется неоднозначно. В отечественной науке сегодня становится приоритетным понятие, которое рассматривает развитие не как ассимиляцию, а как саморазвитие, «сам» в построении и «произведении» себя. То есть, каждый человек имеет свое "Я", что создает уникальную неповторимость его развития.

Однако самооценка личности не всегда позитивна. Но она существует и может быть многократно усилена или снижена природными, национальными, культурными и историческими условиями, в которых происходит развитие. В отечественной психологии эта проблема широко освещена в работах, проведенных научной школой Л.С. Выготского.

Учеными в этом направлении разработан комплекс подходов, служащих

пониманию особенностей развития и социально-психологических условий формирования самостроения личности (Б.Д. Эльконин) [54].

В процессе деформации влияние распространяется не только на деятельностьную сферу, но и личное мировоззрение человека. Под влиянием двух факторов природных склонностей и индивидуальных качеств характера, присущих человеку осуществляется деформация.

В наше время существует несколько уровней деформации:

Общепрофессиональный. Может возникнуть синдром вседозволенности или злоупотребления служебным положением.

Специализированный. Например, у хирургов может появиться спокойствие и равнодушие.

Профессионально-типологический. Этот уровень напрямую связан с психологическими качествами человека. Это включает в себя темперамент, характер и способности.

Индивидуальный. Показывает личностные особенности человека, например, чрезмерная чувствительность или фанатичная активность.

Есть много причин, которые могут привести к психологической деформации, рассмотрим некоторые из них: самой частой причиной деформации является специфика окружающих людей. В процессе любой деятельности возникает эмоциональная нагрузка, которая имеет положительный или отрицательный результат. Положительные результаты включают личностный рост и установление взаимопонимания в семье, коллективе, гармоничное восприятие текущих ситуаций, появление энтузиазма и вдохновения. Отрицательные результаты деятельности включают негативное восприятие ситуаций, поведение, чрезмерную критичность, потерю энтузиазма, изоляцию и апатию [14].

Существует несколько видов деформации: эпизодическая; устойчивая; поверхностная; глобальная. Необходимо отметить, что появление деформации личности происходит во внешней социальной среде, поэтому профилактические мероприятия должны быть направлены на снижение возможности развития и

проявления деформаций. В задачи такой профилактики входит блокирование и устранение вышеперечисленных факторов, способствующих усилению деформации. Профилактика включает психологические и непсихологические, организационные и управленческие образовательные задачи [18].

В научных кругах российских и зарубежных ученых актуальна дискуссия о результатах увлеченности компьютерными играми, ведутся споры о положительных или деструктивных влияниях компьютерных игр на психическую изменчивость личности играющего человека. Мнения расходятся кардинально, и психологи, как эксперты в области человеческой психики, внимательно изучают этот аспект, он всегда находится в фокусе их внимания.

Чаще всего нападкам подвергается комплекс негативных влияний игровой зависимости на личность. Однако в отдельных случаях отмечаются и позитивные эффекты. Обозначим их. Компьютерные игры содействуют улучшению моторики и учат концентрации внимания, они способствуют развитию креативных способностей человека в процессе решения ситуативных игровых задач [18].

Подмечено, что компьютерные игры продуктивно применяются для оценивания и исследования процессов мышления. Полученные данные позволяют оценивать компьютерные игры в качестве высокоэффективного средства при развитии когнитивной гибкости, творческих способностей и критического мышления. Без сомнения, компьютерные игры занимают важную позицию в процессе обучения. Этот факт признан многими исследователями-психологами, такими как В.Г. Болтянский, Е.П. Велихов, Е.Ю. Заничковский, Е.И. Машбиц, В.В. Рубцов.

При акцентировании негативного влияния компьютерных игр, осуждается чаще всего компьютерная игровая зависимость, как наиболее деструктивное последствие увлечения играми на компьютере.

Достаточно подробно исследователями изучены предпосылки как индивидуально-психологического характера, так и детерминанты социально-культурного направления. В некоторых работах проведен анализ характеристик

эмоциональной и волевой сфер, мотивационных особенностей, смысловых образований игрозависимых личностей и их социального окружения.

В работах М. Гриффитс, Ю.М. Евстигнеевой, С.К. Рыженко, Ю.В. Фомичевой поднимается вопрос о наличии личностных предрасположенностей к компьютерным игровым пристрастиям. Данный ряд ученых выявил тесную взаимосвязь личностных психологических особенностей и игровой онлайн активностью, а также ее усиления с увеличением игрового опыта подростка и временем, проводимым за компьютером [17].

Ряд исследователей ставит вопрос о зависимости от компьютерных игр, и заостряет внимание на проблематике агрессивных игр и усиления их негативного влияния на несформировавшийся организм подростка. В пространстве российской психологии это исследовали Ю.Д. Бабаева,

В. Войскунский, В.П. Казначеев, В.И. Медведев. И это вполне обоснованный ракурс вопроса [20].

В различных странах мира, и в России в том числе, отмечается резкое повышение числа людей с аддиктивным поведением.

Понятие *аддикция* (addict) латинского происхождения и означает «зависимый, пристрастившийся к чему-либо, полностью преданный, порабощенный, лишенный».

Исследователи придерживаются мнения, что игровая компьютерная зависимость, детерминирующая аддиктивное поведение, представляет весомую угрозу, как национальной безопасности, так и психическому здоровью нации [2].

Среди аддиктивных форм поведения психологи различают два основных вида.

Первый вид – химические аддикции, возникающие вследствие употребления психоактивных стимуляторов химического или растительного происхождения. К ним относятся алкоголь, никотин, химические наркотики, марихуана.

Второй вид – нехимические аддикции. В их основе лежит пристрастие к нехимическому воздействию на человека. Это азартные и компьютерные игры,

Интернет-зависимость, трудовая аддикция, маниакальная трата денег, привычка к состоянию вечного дедлайна, нехватки времени на жизнь [1].

А.Е. Войскунский, подробно изучая явление Интернет-зависимости (технологической зависимости), выявил целый ряд последствий патологического характера (поведенческой зависимости) [11; 12].

Зависимость от компьютера:

- Обсессивное влечение к работе за машиной в разных видах деятельности, играх, программировании, и других;
- Информационная перегрузка, связанная с «длительными дистанциями» в поиске информации, с компульсивной навигацией по Сети;
- Применение Интернета как компульсивной привязанности к азартным онлайн играм, либо к казино, аукционам, Интернет-покупкам;
- Зависимость от Интернет-социального пространства, от активного участия в жизни социальных сетей;
- Зависимость от виртуальных развлечений сексуального характера, от порнографических сайтов, разного рода обсуждений сексуальной тематики в специальных чатах или видеоконференциях «для взрослых».

По мнению ученого, аддикция, как наиболее отражающее суть проблемы зависимости понятие – уход от окружающей реальности, выход за ее пределы, пусть даже лишь воображаемый выход, представляется конструктивным и своевременным.

Не менее опасной аддиктивной формой поведения в социальном аспекте психологи признают игровую компьютерную зависимость, которая является условием для развития психопатологических нарушений личности. Именно эта форма аддикции ведет к изменениям в социальном поведении таким, как правонарушения и самоубийства [5].

Сбой социально-психологических установок личности при наличии игровой зависимости приводит к межличностным и внутриличностным конфликтам, включению человека в асоциальное и преступное поведение.

Компьютерная игровая зависимость, по мнению большого числа авторов,

является одной из форм аддиктивного поведения (П.Д Шабанов [47], А.Е. Войскунский [13], В.А. Попов, Л.С. Валькова) [29].

О.В Литвиненко определила *компьютерную игровую зависимость*, как патологическую склонность к любым действиям, связанным с использованием компьютера (машины), вследствие которой человек сокращает свою социальную активность и иные виды деятельности, значимые для него ранее [25].

Психологи солидарны во мнении, что компьютерная зависимость, бывает 3-х видов:

1. Компьютерная игровая зависимость представляет собой увлечение компьютерными играми (интернет-играми в режиме онлайн). Ю.Д. Бабаева и А.Е. Войскунский называют этот вид компьютерной зависимости игровой наркоманией [6].

2. Коммуникативная компьютерная зависимость означает пристрастие к общению в социальных сетях Интернета. Данный вид зависимости наблюдается гораздо чаще, чем другие виды и вовлекает все большую аудиторию.

3. Познавательная компьютерная зависимость, которая заключается в стремлении поглощать как можно больший информационный поток, узнавать все больше нового, она распространяется по большей мере на сферу программирования [4].

Н.В. Омельченко на основании проведенных исследований, которые представлены в диссертации выделила отдельные группы игровых мотивов компьютерной увлеченности у молодых людей.

К ним отнесены: удовлетворенность потребностей, которые не были реализованы, (агрессивное стремление к власти), мотивы познания и мотивы самоутверждения и преодоления [28].

Другой исследователь, О.В. Литвиненко в диссертации на соискание ученой степени кандидата психологических наук на тему «Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее психопрофилактики» изучает возрастные особенности подверженности компьютерной зависимости. Она обнаруживает, что ей наиболее подвержены

средний школьный возраст (5-8 классы, 33%), и старший школьный возраст (9-11 классы, 38%) [25]. Как видим, это тот самый возрастной контингент, который находится в фокусе нашего внимания.

В диссертации на соискание ученой степени кандидата медицинских наук В.А. Лоскутовой «Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств» на основе проведенного эмпирического исследования доказано, что компьютерозависимые люди весьма активно общаются в социальных сетях, выказывают огромный энтузиазм и восторг при работе (самого разного рода действиях) за машиной. Однако они же, в отличие от независимых, наиболее подвержены суициду [26].

Считаем необходимым кратко остановиться на жанровой классификации компьютерных игр, предложенной Н.В. Омельченко [28]. Н.В. Омельченко обоснованно доказывает, что предпочтительный выбор подростком жанра игр основан, как правило, на заострении у него определенных черт характера (акцентуаций) и превалировании определенных ценностей. При этом, автор выделила следующую жанровую классификацию онлайн-игр: симуляторы, стрелялки-шутеры, ролевые, настольные игры, игры-стратегии, игры-квесты, аркадные игры, файтинги [41].

Такая классификация, по мнению автора, позволяет наиболее четко реализовывать психодиагностические задачи и прогнозировать возможность возникновения различных деформаций личности. А также данная классификация определяет смысловое содержание игр по наличию потребностей игрока и его возможностей, и, мотивов реализуемых при помощи виртуальной игры.

Жанровая классификация игр выделяет игроков по четырем типам признаков профилей психологического сходства и жанровых предпочтений, это: – файтинги; аркады и симуляторы, настольные игры; стратегии и квесты и ролевые игры и шутеры.

Играми-файтингами занимаются обычно экстраверты. Этим игроков отличает предусмотрительность и настойчивость. Экстравертов отличает низкий уровень нейротизма, ценностно-значимыми является самостоятельность,

гедонизм и стимуляция. При помощи компьютерных игр они имеют возможность получать яркие переживания и впечатления.

Начинающие игроки, как правило, выбирают второй тип игр (настольные игры, аркады и симуляторы). Этим игрокам присущи следующие черты: высокое значение ценности достижений и стремления к власти. Игра для них – это способ развлечения. Этому типу игр они отдают предпочтение, так как они не требуют психического напряжения. Этот тип игры могут выбирать и некоторые игроки с большим игровым опытом. Обычно этих личностей отличает консервативность, низкая любознательность или низкий уровень настойчивости.

Такие игры, как квесты и стратегии предпочитают игроки с большим опытом, которые ориентируются на ценность «достижение» и «власть».

Как и у всех экстравертов, стремление к игровым достижениям сочетается у них с высоким уровнем открытости опыту. Для них игра – это занятие, которое позволяет реализовать потребность в достижении высокого статуса и престижа в референтной группе, поскольку у них ярко выражена черта контроля и доминирования.

Четвертую группу игр выбирают подростки, которые отличаются высоким уровнем нейротизма и агрессивности, поэтому игра дает им возможность проявления негативных эмоций и действий, направленных на утверждение собственного превосходства. Обычно эти подростки склонны к соперничеству, а наиболее притязательными ценностями является стимуляция и самостоятельность [41].

Установленные Н.В. Омельченко связи дают более широкую возможность для косвенной диагностики личностных характеристик участников компьютерных игр по типовым предпочтениям в жанре игры. Предпочтение определенного жанра компьютерной игры позволяет определить и доминирующие мотивы игроков (развлечение, достижения статуса в группе, превосходство, доминирование и контроль, выплеск отрицательных эмоций, проявлений агрессии) [28].

Психологи весьма различаются во мнениях о причинах формирования

компьютерной зависимости. В первую очередь А. Голдберг [56], А. Шень [53] и К.С. Янг [55] усматривают психологическую подоплеку компьютерной зависимости. На их взгляд, одной из главных причин является стремление человека уйти от реальности, абстрагироваться от проблем насущной жизни и окружающих людей.

Значимо также желание попробовать себя в роли другого человека. Для молодых людей, а, как правило, основной контингент игроков именно таков, такие пробы представляют весьма привлекающий интерес. Названные причины имеют, на наш взгляд, единый источник – эгоцентризм молодых людей, замкнутость на личности игрока, зависит от негативных условий, установок и формируют негативные переживания [13].

1.2. Социально-психологические закономерности личностного развития в пубертатный период: предпосылки формирования деформаций личности

К одним из критических периодов психического развития относят подростковый возраст. Как известно, самым главным и важным образованием в этом возрасте является активное становление самосознания. Главным признаком, который может охарактеризовать самосознание подростка, является чувство взрослости. Исходя из этого, мы можем сказать, что подросток ставит себя в положение взрослого в определенной системе социальных отношений [33].

Вхождение в социальные отношения взрослых в критический период становления психики характеризуется процессами эмоциональной неустойчивости, повышенным беспокойством, неуверенностью, негативизмом.

Негативные эмоции являются серьезной проблемой для современных юношей и девушек, так как они могут накапливаться, наслаиваться и уходить в глубины подсознания. Появление их в большом количестве – неоспоримый факт. Одна из причин такой ситуации кроется во всеобщей компьютеризации социума, а точнее в появлении такой ее грани как компьютерная игровая зависимость [34].

Исследования, проводимые в последние десятилетия в России, показали, что духовно-нравственное воспитание подрастающего поколения не может иметь успешную реализацию с опорой только на государственные структуры, поскольку настоящие государственные законы опираются или на общественные институты (школу), или только на семью.

Государство, находящееся в современных условиях рыночной модели общественного развития вынуждено подчиняться законам экономического расчёта, индивидуализма, конкуренции, потребительства, которые активно пропагандируются.

И, к сожалению, в настоящее время коммерческие интересы нашего государства имеют приоритет над конституционными, т.е. законами о защите нравственности и здоровья граждан (здоровья психического).

СМИ призывает брать от жизни все и ничего не отдавать взамен (психология потребителя), происходит ретардация ценностей. Результатом перегиба политики рыночной экономики исказилось отношение человека к главной его функции – умению и желанию трудиться [51].

Это подтверждает анонимный опрос школьников 80%, который подтверждает потребительскую тенденцию взглядов молодежи – готовность к любого рода деятельности, которая реализует цель обогащения любыми способами.

В формировании такой потребительской позиции большое значение играют СМИ, транслируя передачи, имеющие игровое содержание, либо, имеющих тип развлекательного шоу, которые основной наградой за победу (призом) обещают деньги, которые не заработаны трудом. Навязчиво молодому зрителю предлагается реклама, которая обещает легкую наживу, призывает к развлекательным действиям в клубах и игровых залах автоматов.

Всеобщая доступность компьютерных игр привела в молодежной среде к разрушительному феномену, который трактуется медиками и психологами, как аддикция (зависимость поведения) [42].

Нестабильность социального благополучия, все более проявляющееся в

современном российском обществе, породила значимые кризисные явления в жизни россиян, которые предъявляют особые требования к их жизнеспособности [44].

Анализируя научную литературу, мы пришли к выводу, что переживание подростками сложного периода пубертатного и психологического развития, связано с изменяющимися в этом возрасте ценностями. В связи с этим, в детско-подростковой среде образуется «духовный вакуум», что влечет к трудностям в социальной адаптации.

Увлеченность компьютерными играми – это адекватный выход из трудной жизненной ситуации, т.е. при помощи состояния эйфории, которое возникает в результате включенности их в азартные игры. Именно это позволяет им с головой уйти от реальных жизненных проблем в мир виртуальной действительности. Именно процесс игры, который протекает не в объективном, а в условном пространстве, делает возможным для ребенка уйти в мир виртуальный, который временно избавляет его от существующих в реальной жизни трудностей [22; 48].

Компьютера игромания сравнима с наркоманией, которая заполнила досуг современных детей и молодежи. Однако в современное время нет регулярных мониторинговых исследований, которые бы касались изучения распространенности компьютерной игровой зависимости в среде детей и подростков. А также обнаружено, что психологические деформации, возникающие в детской и подростковой среде, у субъектов с разным уровнем игровой зависимости личности также недостаточно изучены.

Изучение мотивов погружения в онлайн реальность также не изучены в достаточной степени. Ученые предполагают, что компьютерные аддикции возникают в результате желания личности реализации в игре потребностей, которые проблематично удовлетворить в реальной жизни. Вторым мотивом, который выделен исследователями, является способ для индивида реализации познавательных интересов. К тому же до настоящего времени остается неясным, какие психологические и социальные факторы определяют мотивы игровой

деятельности и их вариации [10].

Первые попытки игры детей и подростков в компьютерные игры не все приводят к энтузиазму по отношению к их содержанию. А дальнейшее продолжение знакомства с виртуальным миром игры и накопление опыта детей в этой области будет зависеть от их личностных особенностей [52].

При этом, психологи отмечают, что дети, имеющие минимальный, или не имеющие опыта игры остаются общительными, оптимистичными, обладают хорошим самоконтролем, они удовлетворены реальным миром и способны реализовываться в нем.

Опытными игроками принято считать детей и подростков, увлекающихся компьютерными играми более 3-х лет. Длительная увлеченность отражается на возрастании экстраверсии и гедонизме и понижением ориентации на сотрудничество, а также у таких личностей понижается эмпатия.

А.Е. Войскунский отмечает появление у часто играющих в компьютерные игры детей ярко выраженную практичность, появление склонности к соперничеству, стремления к достижениям любыми путями. Однако такие дети начинают испытывать затруднения в самореализации, что отражается на коммуникативных контактах со сверстниками и взрослым окружением. Как правило, молодые «игроманы» являются обладателями богатого воображения и находятся в поиске ярких и необычных переживаний.

Мотивация их игровой деятельности дополняется получением неординарных впечатлений и возможностью самоутвердиться в референтной группе через достижение высоких игровых результатов. И, чем больше опыт игры, тем сильнее усложняется смысловое отношение ребенка к виртуальному миру [12].

Но в реальном мире поиск новых впечатлений и реализация развитого воображения, а также эстетических потребностей у таких детей будут затруднены. Это объясняется тем, что у игроков онлайн зависимых отсутствует готовность к уступчивости, предусмотрительности, осторожности и готовности самостоятельно решать повседневные проблемы. Оценивая систему их

ценностных ориентаций, а в частности, ценностей социального достижения, был отмечен пониженный порог.

Однако очень высокий уровень имела ценность безопасности. Поиски новых ярких ощущений и эмоций в виртуальном мире игры становится привлекательным для детей тем, что реализуются в ситуациях, контролируемых самим субъектом.

Данные психологические характеристики субъекта повышают вероятность развития компьютерной игромании [11; 14].

С возникновением новых средств коммуникации в условиях прогрессивно нарастающего развития информационных технологий психологи (и психиатры) высказывают предположение об их влиянии на возникновение аддиктивного поведения у подростков с возникающей и проявленной компьютерной зависимостью [12; 13].

Такое поведение оценивается как особое проявление девиантного поведения в группе нехимических зависимостей. Игровые аддикты постоянно испытывают потребность в игре, однако не могут полностью удовлетворить ее, поскольку находятся в состоянии фрустрации. В процессе игры, а также в ситуации ее «предвкушения», их настроение существенно улучшается, оно всегда приподнято и положительно окрашено.

Противоположная динамика наблюдается при выходе из виртуального мира: настроение резко ухудшается, возвращается на прежний (а порой и ниже) уровень и остается там до следующего «вхождения» в мир виртуальный.

Для игрока в компьютерные игры реальный мир скучен, малоинтересен и полон опасностей, поскольку они слишком мало его знают, плохо в нем ориентируются и зачастую не вполне адаптированы в социуме. Это и является мотивом предпочтения жизни в мире виртуальном, где практически все дозволено, где можно установить собственные правила игры, или прожить жизнь многожды.

Столкновение с реальным миром обеспечивает подростку эмоциональный спад, снижение не только настроения, но и активности, эффект ухудшения

самочувствия. Зависимые от компьютерной игры подростки постоянно испытывают потребность быть там, в компьютерной игре и, в то же время, ощущают невозможность полного удовлетворения данной потребности [10].

Среди ряда уже указанных в нашей работе возможных факторов, детерминирующих возникновение зависимого от компьютерных игр поведения, остановимся на акцентуациях характера личности. Предполагаем, что подростки, чрезмерно вовлеченные в сетевые ресурсы, компьютерные технологии и проявляющие зависимое поведение определённым образом акцентуированы.

Обращаясь непосредственно к явлению акцентуаций, отметим, что в современном научном понимании данный феномен является сложным синдромом, который оказывает влияние на множество психических сфер и структур человека.

Акцентуации обладают значительным количеством проявлений, многие из которых являются вполне повседневными и не указывают на отклонение от нормы, однако в преувеличенном проявлении отдельные из них присутствуют как показатель психических отклонений.

Е.А. Личко в своих исследованиях пришел к выводу, что акцентуации обладают общими особенностями [28]. Их первой особенностью ученый называет широкоохватность множества личностных сфер, и этим акцентуации способны определить полный психический облик личности. Выявление акцентуированных черт в структуре личности позволяет составить довольно точный психологический портрет и задать прогноз на будущее человека в определенных ситуациях.

Вторая особенность заключается в том, что акцентуации, как природная данность является устойчивой характеристикой человека и не претерпевает изменений в течение жизни. Акцентуации проявляют себя в поведении и психическом состоянии в самом раннем возрасте. Они подкрепляются воспитанием, то есть принимаются и подтверждаются социумом.

Отдельные акцентуации могут корректироваться самим носителем при наличии мотивации к внутриличностной работе над собой, но такое встречается

не часто. Лишь с возрастом высокие показатели по отдельным акцентуациям могут сглаживаться.

Третья общая черта акцентуаций характера выражена в повышенной затрудненности к адаптации носителя к особенностям окружающей среды. Такая усложненность в зависимости от конкретного типа акцентуации принимает различные формы. Они могут варьироваться от отстраненности и безучастности, ухода в собственный внутренний мир, до формы открытого конфликта, включающего бурное выражение эмоций, а порой даже крайнюю, такую, как склонность к суициду.

Полагаем, что акцентуированные личности в процессе переноса удовлетворения своих потребностей в область компьютерных технологий провоцируют развитие у себя компьютерной игровой зависимости. Наиболее подверженными такой зависимости оказываются люди с демонстративной и аффективно-экзальтированной акцентуацией характера. Рассмотрим их подробнее.

Демонстративный тип акцентуации характера (соответствует истероидному типу по классификации А.Е. Личко).

Представители этого типа обладают высокой и устойчивой потребностью произвести впечатление на окружающих.

Для его представителя вне зависимости от объективных условий желанно оказаться в центре всеобщего внимания, он нуждается в постоянном подкреплении удовлетворения этой потребности. Проявления этого типа акцентуации характера выражаются в разнообразных поведенческих особенностях: в тщеславии, в ярких экстравертивных эмоциональных реакциях, в придумывании красочных историй о своей персоне, в восхвалении себя.

Подчас эти истории придуманы, подчас значительно преувеличены по сравнению с реальностью, человек делает это ради собственной демонстративной презентации. Во внешнем облике такого человека присутствует яркая экстравагантность.

В общении он преследует цель произвести неизгладимое впечатление,

завладеть всеобщим вниманием, для чего применяет самые различные методы, независимо от их конструктивности. Для личности с ярко выраженным демонстративным типом акцентуации игровая компьютерная деятельность является бескрайним полем возможностей в удовлетворении болезненной потребности привлечения к себе внимания. Такой человек выбирает роли самые престижные, самые неординарные (неважно, положительные или отрицательные), вступает с другими игроками в переписку, посылает аудио- и видео-сообщения, то есть пользуется всеми возможными способами показать свою исключительность [28].

В играх и разных формах коммуникации с другими участниками сети демонстративно акцентуированная личность получает возможность представления перед огромной аудиторией в любом образе, какой только навеет ему фантазия. Ведь никакой возможности или желания проверить его, уличить во лжи и подвергнуть преследованию у его партнеров нет и быть не может – это игра [24].

Однако в социуме такое поведение во взаимодействии с реальными людьми ни к чему хорошему не приводит, и не находит одобрения у социума. Психика подростка не в состоянии выдержать такого отрицания. А если человек понимает, что в разных мирах (реальном и виртуальном) он вынужден проявлять себя полярно-противоположно, то принужденное раздвоение приводит к аддикции.

В.Д. Менделевич указывает на то, что аффективно-экзальтированный тип акцентуации характера проявляется в ярком выражении сильных эмоциональных реакций. Люди с данным типом акцентуации легко меняют их амплитуду от восторженности в восприятии позитивно окрашенных событий, пусть даже самых незначительных, и с огромной динамичностью ввергаются в состояние отчаяния и депрессии от печальных событий. Эмоциональная лабильность происходит легко и быстро без каких-либо срединных промежуточных состояний. Внутренние переживания почти всегда подкрепляются их внешним выражением [27].

Представители аффективно-экзальтированного типа акцентуации характера, по нашему мнению, демонстрируют высокую корреляцию с чрезмерной компьютерной игровой зависимостью в связи с возможностью быстро и легко вызвать эмоциональный всплеск, прожить его, и так много раз подряд. Для них мир компьютерных игр – это безграничный ресурс переживаний и развлечений позволяющий включиться и просуществовать в трагических и печальных сторонах бытия, таких как насилие, война, пройти через суицид. Обращение к этой информации удовлетворяет потребность аффективно-экзальтированного типа личности в острых переживаниях.

Как видим, выявляется устойчивая корреляция между компьютерной игровой зависимостью и акцентуациями характера.

Одной из психологических причин возникновения аддиктивного поведения подростков является фрустрация.

А.Ю. Егоров, А.В. Голенков, С.И. Ворошилин и другие психологи при изучении поведенческих аддикций, а в частности, игровой зависимости, выделяют биологические основы, а так же социальные и психологические факторы ее формирования. Ими отмечены комплекс симптомов, которые не позволяют индивиду быть активным. Поскольку в критический период подросткового возраста ребенок испытывает изоляцию, которая отчуждает его от существующего мира.

Многие подростки испытывают частые огорчения в связи с непониманием их взрослыми и по причине усложняющихся отношений в кругу сверстников. Именно чувство фрустрации (одиночество и заброшенность) может привести ребенка к поиску других и часто девиантных форм поведения.

Социальные условия в семье, а в частности, не внимание родителей к психологическому состоянию подростков провоцирует чувство одиночества, которые не обратили внимания на то, что ребенок расстроен. Но иногда родители сами причиняют ребенку вред тем, что обостряют конфликтные ситуации. Поэтому одиночество трактуется как реакция индивидуума на окружающую жизнь, которая создается участием, как взрослых, так и подростков [14; 18].

Одиночество, как свойство личности, характеризуется низкой неспособностью к удовлетворению потребности принимать других и быть значимой в социуме. Очень часто фрустрация лежит в основе формирования реакции нигилизма, которая очень часто характерна для подросткового возраста. Негативные аспекты одиночества являются деструктивными компонентами личности, которые вместо творческой ориентации приведут к деструктивному, аддиктивному развитию [21].

В своих исследованиях Г.Р. Шагивалева [48] показала, что каждым отдельным человеком мера одиночества будет определяться степенью актуальности тех или иных факторов. Отмеченные выше факторы, позволяют еще раз подчеркнуть природу возникновения одиночества подростков. Оно проявляется как чувство ограниченности и неполноты контакта с другими людьми.

Депрессивные состояния подростков возникают по разным причинам, это могут быть реакции на стрессовые ситуации, либо стойкие страхи не соответствовать нормам социального поведения. Однако депрессивные состояния у детей и подростков могут быть вызваны как наследственными факторами, так и влиянием социальной, и очень редко – экологической окружающей среды. Депрессия включает в себя палитру астенических переживаний. Поэтому девиантное поведение личности, является и служит прямым указанием на присутствие депрессивного состояния [50].

Таким образом, на современном этапе развития психологической науки особый научный интерес представляет изучение социально-психологических предпосылок формирования игровой аддикции в детской и подростковой среде с учетом их личностных особенностей.

Высокая актуальность комплексного изучения социально-психологических факторов риска при формировании игровой компьютерной аддикции у детей и подростков позволяет на всех уровнях образовательных учреждений разрабатывать профилактические программы и методы психологической помощи.

Именно это обстоятельство обусловило выбор цели нашего исследования.

1.3. Позитивное и негативное влияние содержания компьютерных игр на личностные характеристики и их проявления в ходе компьютерных игр, при общении в семье и в школе

По мнению исследователей проблемы формирования игровой компьютерной зависимости М.В. Ефимовой [19], С.Н. Сидоровой [35] и Е.А. Войскунского [12], в настоящее время особую озабоченность вызывает зависимость подростков от компьютерных игр. Это приводит к моральной деформации – отчуждению и духовной пустоте, так как компьютер заменяет традиционный досуг, спорт и общение со сверстниками, и с родителями.

Коммуникативная компьютерная зависимость вызывает ряд социально-психологических отклонений. В первую очередь, это желание отдалить себя от семьи. Известно, что в подростковом возрасте юноши стремятся к автономии от родительской опеки. Однако в реальности такое дистанцирование практически невозможно. В качестве подмены этому стремлению подросток с головой «окунается» в социальные сети, чувствуя себя в них отдельной самостоятельной и независимой от родителей личностью. Ему кажется, что он сам распоряжается своей жизнью, ежеминутно доказывая это своему интернет окружению.

Игра помогает подросткам уйти от жизненных трудностей в виртуальный мир. Сам процесс формирования зависимости состоит из многократных попыток подростка создать отличительную от реальной жизни идеальную игровую реальность. Процесс игры деформирует личностные качества. Так как зависимый подросток трудно даже на короткое время абстрагируется от игры, то даже при кратковременных вынужденных отвлечениях он проявляет не свойственные ему ранее качества – раздражение и агрессию. Постепенно увеличивается время, проведенное за компьютером, его интервалы увеличиваются и занимают все больше свободного времени. Свободное время планируется ребенком спонтанно.

Все чаще зависимые подростки лгут друзьям и родителям, уменьшая

частоту длительность и компьютерных игр. Подросток перестает участвовать в делах семьи, не выполняет домашние обязанности, т.е. на второй план отходят семейные традиции. Из-за его страсти к компьютерным играм он легко расстается с друзьями и кругом общения. Учителя отмечают ухудшение успеваемости таких детей и подростков. При этом подростки эмоционально никак не реагируют на нарушение коммуникативных контактов в среде сверстников школы.

Нарушения физиологического характера заключаются в сокращении продолжительности сна за счет длительности компьютерных игр, в том числе и в ночное время. Увлеченность игрой проявляется в постоянном «забывании» о еде при злоупотреблении напитками, повышающими тонус и кофе. Компьютерной зависимостью часто страдают не уверенные в себе подростки, которые часто испытывают стрессы в результате трудностей реальной жизни. Чаще всего они не могут наладить отношения с одноклассниками, поэтому с «головой» уходят в виртуальный мир фантазии [30].

Социальные сети представляют для этого массу вариантов различных игр [32] для групп по интересам, сообществ единомышленников, которые ни к чему не обязывают (на первый взгляд) и готовы принять каждого, заявившего о схожих интересах и жизненных ценностях. В действительности этот поиск вызывает много сложностей, поскольку у самого подростка масса неустановленных позиций, таких как неуверенность в себе, недоверие к чужим людям. Да и сообщества эти весьма шаткие – за приглядной картинкой могут скрываться совсем иные содержания [43].

Третий аспект связан с не очень умелыми попытками самоидентификации, с поиском своей социальной ниши. Подросток пытается понять себя, ответить на вопрос «Кто Я?», «Зачем я нужен этому миру?». Однако внятных ответов даже сам себе дать пока не в состоянии, поскольку себя понять в этом возрасте весьма непросто. Также остро перед ним стоит вопрос о профессиональном выборе.

Найти ответы на эти и подобные вопросы в реальной жизни непросто, и подростку кажется, что пространство виртуальных «друзей» поможет ему

решить эту задачу.

Кроме того, психологи, исследователи компьютерной зависимости выделяют дополнительный ряд психологических аспектов, которые определяют формирование моральных качеств молодых людей, склонных к компьютерной игромании [27]:

Нежелание ответственности. То, что в повседневной жизни человеку необходимо нести ответственность, т.е. принимать решения за себя и других людей, осуществлять выбор их озадачивает и им не нравится. Решения и выбор должны быть обоснованными и взвешенными. Однако молодые люди, часто просто еще психологически не повзрослели до такого уровня, они не готовы и не хотят быть ответственными, еще не узнав этой обязанности, они уже ею тяготятся, устают от нее и нуждаются в эмоциональной разрядке. Как следствие – уходят от необходимости принимать решения путем ухода от реальности, подменой ее уходом в игру.

Самостоятельность действий без учета последствий. Молодой человек, находящегося по ту сторону реального мира, склонен принимать любые личные решения вне зависимости от того, к каким последствиям это приведет. В случае проигрыша или принудительного выхода из игры, всегда можно сослаться на саму игру – игровой характер деятельности никакого зла (беды) принести не может [18].

Возможность сотни раз прожить жизнь. В отличие от реальной жизни, игра всегда подразумевает возможность многократно пройти ее по новому (возродиться, исправить ошибки). И для этого дается много попыток. Это закрепляется в качестве установки в понимании подростка и очень неудобным оказывается в реальной жизни, которая, как известно, дается всего одна.

Создание собственного интимного мира. В игре юноша может создать такой мир интимных фантазий (и иллюзий), который доступен только ему и никому больше. Очевидно, что в реальной жизни этого сделать практически невозможно, поскольку интимная сфера предполагает факт существования партнера, а это уже выход за рамки субъекта. И этот партнер, следует учесть,

имеет свой набор характеристик, ценностей, психологических особенностей и комплексов, с которыми придется считаться. В пространстве виртуальности этим можно не обременяться [46].

Наиболее широко изученной областью влияния компьютерных игр на ребенка является агрессивность содержания многих игр. В этой области работали психологи И.Б. Лебедев, А.Е. Войкунский [12], В.Н. Буркова [9], А.А. Аветисова [1] и другие. Многочисленные результаты исследований этих авторов свидетельствуют об агрессивных деформациях личности под воздействием компьютерных игр, вне зависимости от их содержания.

В своих исследованиях они отметили, что более половины обследованных подростков были склонны к проявлениям физической агрессии, четверть из них проявляли вербальную агрессию. Подростки, не увлекающиеся компьютерными играми показали меньшую склонность, как к физической, так и к вербальной агрессии (примерно втрое ниже). Проявления девиантного поведения наблюдалось у 40% выборки зависимых подростков, а к аддиктивному поведению и делинквентности около 30%.

Тревожность в группах обследованных подростков имела также разные значения.

Высокая реактивная тревожность выявлена у половины игрозависимых подростков. У них отмечалось повышение напряжения, беспокойства и нервозности. К тому же они являлись обладателями высокой и устойчивой личностной тревожности.

Таким образом, можно на основании исследований констатировать, что проявление агрессии у неблагополучных подростков носит специфический характер.

Кроме того, в исследованиях А.А. Алиева [2], А.Е. Войкунского [11], В.А. Попова [24], Н.В. Омельченко [28] показано, что для этих подростков характерны такие особенности, как повышенная ситуативная тревожность, раздражение, неврастенические проявления. Кроме того, они склонны к депрессивным реакциям, имеют низкую самооценку и не способны

самостоятельно разрешать конфликтные ситуации со сверстниками и значимыми взрослыми.

И.Б. Лебедев [24] и М.Б. Тендрякова [43] в своих работах подтверждают результаты ранее представленных нами ученых об их склонности к делинквентному и аддиктивному поведению.

Ф. Райс и А.Е. Лико считают возраст человека социальной категорией, а не только биологической. Именно в этот период происходит формирование жизненных позиций и усиленное усвоение социальных ценностей. В подростковый возраст становятся все более конкретными как отрицательные, так и положительные стороны формирующейся личности [31].

Взаимосвязь компьютерных игр с агрессивностью можно объяснить с разных научных позиций и точек зрения. Некоторые ученые связывают агрессивное поведение подростка с чрезмерно жестоким содержанием компьютерной игры.

Во-вторых, отмечено, что подростки выбирают компьютерные игры агрессивного характера, которые сами имеют склонность к агрессивным проявлениям в поведении.

Аналогичные логические заключения применимы также и к данным о негативном влиянии компьютерных игр на успешность усвоения школьной программы. В связи с тем, что дети, которые увлекаются компьютерными играми, игнорируют выполнение домашних заданий и, как следствие, их успеваемость снижается. Однако подобное направление развития ситуации в может быть кардинально противоположным. Погружение ребенка в нереальный мир компьютерных игр вызвано трудностями в освоении учебного материала вызывают и способствуют отстраненности школьника от выполнения школьных заданий в домашних условиях [49; 50].

Как утверждает Юрий Сысоев о поведении проблемного подростка, пристрастившегося к азартным играм, которое становится больше похожим на девиантный вариант развития личности. По его мнению, проблемные дети и подростки имеют большую тенденцию к социальной дезадаптации, которая

приобретает хроническую форму, и, которая в течение определенного времени становится свойством личности [42].

Это проявляется, в первую очередь, в таких формах, как неустойчивое настроение, повышенная возбудимость, агрессивность, склонность терять контроль над своим поведением и эмоциями, а также в формировании жизненных ориентаций. И, как следствие, эти подростки проявляют сарказм, цинизм, нивелируют нравственные идеалы и моральные ценности. Интерес к окружающей действительности они проявляют только в случаях, если они непосредственно затрагивают их личностные интересы. Все остальные жизненные ситуации и события представляются им неважными и неинтересными. Малейшие неудачи в компьютерной игре для них оказываются чрезвычайно важными и вызывают сильную эмоциональную реакцию, а удачно пройденный этап в игре часто оценивается ими неадекватно высоко.

В своей публикации Т.П. Филатова [44] «Компьютерная игровая аддикция...» отмечает, что игрозависимые подростки с большей вероятностью эмоционально реагируют на любое реально происходящее или мнимое действие по отношению к своей личности. Однако крайне выраженная, часто «болезненная» озабоченность возникает у них в связи с личными достижениями. При этом любая форма возражения, несогласия или просто безразличия воспринимаются ими как посягательство на их личный престиж. Автором отмечено, что личностными деформациями у аддиктивных подростков является отсутствие единства и согласованности психической деятельности. Это проявляется в очевидных странностях мышления и парадоксальностях в поведении, в незрелости эмоциональной эмпатии и других поведенческих расстройствах.

Ю.В. Фомичевой [46] также были обозначены некоторые психологические корреляты увлеченности компьютерными играми. Автор отмечает, что подростки, увлекающиеся компьютерными играми являются обладателями высокой чувствительности к воображаемым или абстрактным образам. Функции внимания приобретают патологическую избирательность, и сосредоточенность

которые наблюдаются только на интересующих подростков проблемах, возникающих в ходе компьютерные игры (виртуальной реальности). За пределами игровой проблемы подростки проявляют полное безразличие и невежество.

При этом при длительном увлечении компьютерными играми у таких личностей происходит формирование эффекта длительного воздействия игры во времени. Особенностью данного эффекта является то, что в перерывах между игрой на компьютере, подросток на некоторое время попадает в виртуальный мир. Дискомфортное состояние, которое он компенсирует частым просмотром фэнтезийных боевиков, и, которые дают ему дополнительное усиление восприятия насилия, агрессии и негатива [44].

Это подтверждает доказательство других исследователей о том, что компьютерные игры обладают способностью обучения насильственным агрессивным действиям. Подросток, для успешного прохождения этапов игры на протяжении небольшого отрезка времени должен овладеть агрессивными правилами поведения, которые наблюдаются и демонстрируются героями компьютерных игр. В то же время можно отметить, что во время игры человек освобождается от социальных запретов. Такое качественное влияние техно-селективных возможностей компьютерных игр на формирующуюся психику ребенка вызывает глубокую деструктивную трансформацию личности. Поэтому можно предположить, что существует реальная возможность перехода подростков от компьютерных игр ко всем видам неформальных молодежных объединений или радикальных сект [7].

Обозначая роль игры в развитии ребенка, Л.С. Выгодский отметил, что в обычной игре участники сами являются авторами условий взаимодействия друг с другом. Они могут самостоятельно режиссировать свое поведение во время игры, что позволяет им творчески мыслить, развивать коммуникативные способности. Включенность в виртуальную игру значительно ограничивают, либо вообще исключают такие возможности в связи с тем, что заложенный алгоритм компьютерной игры, изначально заложенный создателями, который в

процессе игры невозможно кардинально изменить [15].

И в завершении необходимо обратиться к статистике количества посетителей компьютерных клубов. Более 80% из них являются проблемными подростками, которые не находят места среди благополучных сверстников. Анализ исследований, представленных множеством ученых-психологов, показывает, что именно эта категория подростков характеризуется отставанием в психическом развитии, а также чрезмерной выраженности акцентуаций характера и другими психическими деформациями личности.

По мнению исследователей, педагогов и психологов жесткие запреты родителей на этот вид деятельности ребенка, не приносит эффективного результата, а напротив, усугубляет состояние, наносит психологическое травму и усугубляет беспокойство, что может подтолкнуть их на необдуманные антиобщественные или суицидальные действия.

ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ

Компьютерные игры, как составляющая объективной реальности современного подростка, по-разному отражаются на психике развивающейся личности. К положительным влияниям можно отнести: отвлечение от повседневных проблем, возможность отдыха, развлечения, получения новых впечатлений, развитие интеллектуальных способностей. К отрицательным влияниям компьютерной игры отнесено формирование незрелой личности с нарушениями социальных отношений.

Компьютерно-игровая аддикция подростков вызывает устойчивые психические эмоциональные изменения в виде депрессии, обидчивости, подозрительности. Характеризуя личность игрозависимого подростка можно отметить повышение уровня физической и вербальной агрессии, высокий уровень стресса, реактивной тревожности и низкой самооценки.

Поскольку игровая зависимость, наряду с алкоголизмом и наркоманией отнесена к аддиктивному девиантному поведению, которое приводит к трудно корректируемым личностным деформациям, то в настоящее время существует проблема организации не только психолого-педагогической профилактики в детской и подростковой среде, но и включение комплексной работы квалифицированных психотерапевтов.

Изучение психологических особенностей неблагополучных подростков, увлекающихся компьютерными играми, позволит своевременно применить психолого-педагогические методы в целях профилактики данной девиации. При этом важная роль отводится повышению уровня психолого-педагогической компетентности педагогов, психологов и психотерапевтов и разработке комплекса методов диагностики игровой зависимости с целью их профилактики и коррекции.

ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИЧНОСТНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОДРОСТКОВ, СТРАДАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

2.1. Организация эмпирического исследования, характеристика испытуемых и методов сбора эмпирических данных

Задачи практического этапа исследования:

1. Определить содержание организационных этапов работы;
2. Согласно цели, задачам и гипотезе исследования разработать логическую структуру проведения эмпирического исследования;
3. Выбрать психодиагностические методики, адекватные цели исследования, ситуации и особенностям испытуемых;
4. Провести тестирование подростков и проанализировать полученные результаты;
5. Составить психодиагностическое заключение и разработать по результатам исследования рекомендации для родителей детей, страдающих игровой зависимостью и педагогов-психологов общеобразовательных учреждений.

Содержание этапов исследовательской работы

На первом этапе проведено формирование групп испытуемых.

На этом этапе, с письменного разрешения родителей, проведено определение игровой зависимости при помощи опросника С.А. Кулакова у всех подростков. На основании результатов опроса были сформированы две группы испытуемых: в первую группу отнесены 30 подростков, имеющих игровую зависимость, во вторую группу (30 человек) отнесены подростки, не имеющие игровой зависимости.

По силе игровой зависимости подростки распределились следующим образом:

Сильную зависимость (от 17 до 21 балла) имели 92,4% подростков (28 человек) первой группы и 6,7% (2 человека) имели среднюю зависимость (от 12

до 14 баллов) (рис. 1).



Рис. 1. Уровень компьютерной игровой зависимости подростков первой группы

Во 2-ую группу нами включены 30 подростков независимого типа, которые показали от 2 до 7 баллов.

На 2 этапе – диагностическом, для определения психических деформаций были выбраны методики диагностики. Так как подростковый возраст является критическим периодом развития и предполагает возможное заострение некоторых черт характера, то, прежде всего, необходимо было выяснить присутствие характерологически выраженных черт подростков. Для этого был использован патохарактериологический опросник А.Е. Личко (ПДО).

К личностным характеристикам подростков, имеющих игровую зависимость, отнесена способность к межличностному общению (использована методика Л. Михельсона).

На основании изучения источников литературы были выделены также такие психические деформации, как агрессивность, поэтому в батарею методик был внесен опросник Басса-Дарки.

Этап результативно-аналитический включал проведение расчетов по каждой группе подростков с целью дальнейшего сравнения результатов. На основании полученных результатов определены особенности деформации

личности подростков, страдающих игровой зависимостью, а так же разработаны рекомендации родителям по предупреждению игровой компьютерной зависимости подростков и представлены основные методы терапии по коррекции аддикции.

Алгоритм проведенного исследования:

На основании изучения закономерностей и предпосылок формирования психологической деформации личностного развития подростков с компьютерной игровой зависимостью в источниках научной литературы были определены основные задачи, сформулирована гипотеза и подобран диагностический инструментарий исследования.

Для достижения цели были использованы следующие методы исследования: теоретический анализ научных источников и изучение игровой онлайн-среды на основе непосредственного вхождения в неё, используя метод включенного наблюдения. Для эмпирического обследования были применены валидные и апробированные методики, которые позволили определить игровую зависимость испытуемых, их характерологические особенности, параметры агрессивности, коммуникативные возможности.

Эмпирическая часть исследования включала анализ данных, полученных по результатам диагностики:

- на основании выявления типологии и степени заострения черт характера, проведен анализ возможных личностных деформаций, проявляющихся в конкретных формах поведения подростков.

- анализ различных форм проявления агрессивности и враждебности, как проявлений эмоционального характера, позволил установить, что игровая зависимость усиливает развитие, как отдельных факторов агрессивности, так и общего показателя враждебности у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом акцентуации характера.

Определение коммуникативных возможностей по методике Л. Михельсона, Д. Рассела и М. Фергюсона, позволило заключить, что почти

каждый подросток, страдающий игровой компьютерной зависимостью, испытывает хроническое и добровольное состояние одиночества высокой степени выраженности, что в свою очередь, провоцирует развитие игровой аддикции.

Исследования тревожности в группе игрозависимых подростков показали, что подростки, страдающие игровой компьютерной зависимостью испытывают комплекс неполноценности, что затрудняет их адаптацию в коллективе сверстников и является фактором проявления «замкнутого круга», провоцирующего стремление подростка оградить себя от проблем посредством погружения в виртуальную «реальность».

На основании полученных результатов были выделены наиболее характерные причины появления личностных деформаций игрозависимых подростков, что позволило разработать рекомендации родителям по предупреждению игровой компьютерной зависимости.

2.2 Исследование психологических особенностей личности подростков, страдающих компьютерной игровой зависимостью

Для определения методов профилактики игровой интернет-зависимости немаловажным является выявление степени акцентуированности личности подростка.

По интерпретации акцентуаций характера по методике ПДО Личко было установлено, что наличие типа акцентуации «гипертимный», а также сочетание оттого типа с лабильным, истероидным, неустойчивым шизоидным, сенситивным, и epileptoидным типом указывает на возможность возникновения высокого риска проявлений социальной дезадаптации в условиях злоупотребления игрой в компьютерные игры.

Поэтому на первом этапе было проведено исследование, направленное на выявление акцентуаций характера подростков, имеющих игровую зависимость и их сверстников, не имеющих игровой зависимости. Результаты диагностики

представлены в таблице 1 приложения А. Согласно правилам методики нами был выявлен средний уровень акцентуированности.

Результаты, представленные на рис. 2, показывают распределение испытуемых подростков по типам акцентуаций характера.

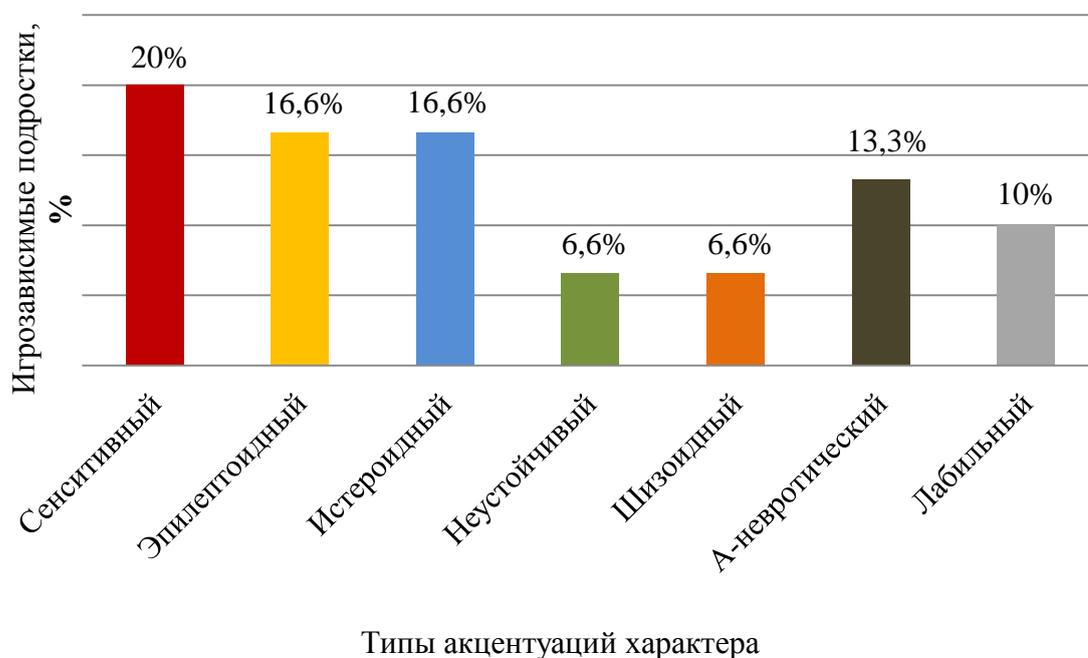


Рис. 2. Распределение игрозависимых подростков 1 группы по типам акцентуаций характера

У 20% (6-ти подростков) в первой группе нами был выявлен сенситивный тип акцентуации характера (С). Во второй группе подростков, не показавших игровую зависимость, этот тип акцентуации не выявлен. Подростков сенситивного типа акцентуации характера (С) можно охарактеризовать, как достаточно робких и застенчивых в незнакомой среде и в новой обстановке.

Подростки сенситивного типа акцентуации характера обладают сильной привязанностью к родным и близким, даже в условиях фрустрации и семейного отвержения. Они очень послушны и считаются «домашними детьми». Именно этот тип чувствует себя в среде сверстников неуверенно и замкнуто. Поэтому реализация собственных притязания происходит вне коллектива сверстников. Именно подростки сенситивного типа более склонны к времяпровождению за

компьютерной игрой, так как это занятие избавляет их от состояния частых и глубоких депрессивных реакций.

У 16,6% подростков (5 человек) первой группы определена эпилептоидная (Э) акцентуация характера. Согласно интерпретации автора методики у испытуемых эпилептоидного типа акцентуации превалирует склонность к частым проявлениям злобно-тоскливого настроения. Такие состояния успешно компенсируются ими компьютерной игрой, которая позволяет отвлечься им от частых эмоциональных переживаний. При отлучении их от этого занятия проявляется агрессия, возникает депрессивное состояние, которое может закончиться суицидом.

Во второй группе подростков, не страдающих игровой компьютерной зависимостью, этот тип акцентуированности не диагностирован.

В группе подростков, имеющих игровую зависимость, выявлено 5 человек истероидного типа (И) – 16,6%. В группе подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью, диагностировано и только 2 человека у благополучных подростков второй группы. Для поведения подростков истероидного типа характерен эгоцентризм, т.е. присутствие постоянного желания быть в центре внимания сверстников и взрослых.

Поэтому, игровая зависимость этих подростков обусловлена желанием достичь наивысших показателей (достичь последнего уровня в компьютерной игре) с целью привлечения к себе внимания таких же игрозависимых сверстников.

Результаты письменного тестирования выявили в первой группе 6,6% подростков неустойчивого (Н) типа.

Судя по описанию данного типа акцентуации, игровая зависимость у этой категории личностей может развиваться по характерной поведенческой склонности подчинения воле других людей. В референтные группы компьютерных игроков подростки данного типа акцентуации вовлекаются под влиянием более сильных по характеру товарищей с игровой зависимостью.

А также в 1 группе выявлено 6,6% (2 подростка) с шизоидным психотипом

(Ш). Заострение черт шизоидного типа происходит в период подросткового возраста, и характеризуются замкнутостью и отгороженностью.

У подростков данного психотипа при попытке найти себе друга не увенчиваются успехом. В связи с повышенной психоэмоциональной чувствительностью в моменты таких контактов наблюдается быстрая истощаемость, что приводит к еще большему уходу в себя.

В силу психоэмоциональной истощаемости эти подростки очень часто находятся в состоянии депрессии. Поэтому виртуальный мир компьютерной игры позволяет им избавиться всего комплекса негативных эмоциональных переживаний.

Астено-невротический (А) тип выявлен нами у 13,3% подростков (4-х человек), включенных в группу с игровой компьютерной зависимостью. Уход от реальной действительности подростков составляют характерные признаки данного типа акцентуации – чрезмерно быстрая утомляемость, склонность к депрессивным состояниям и раздражительность.

И, только длительные сеансы компьютерной игры способны полностью компенсировать эмоциональные переживания подростка. При этом родители таких подростков отмечают, что все попытки отлучения их ребенка от компьютерной игры вызывает бурные реакции раздражения и ведут к вспышкам нехарактерного в повседневной жизни гнева и агрессии.

Для родителей подростков этого типа акцентуации нами рекомендовано обратиться к психотерапевту.

Несвоевременное оказание помощи подросткам данной акцентуации может лежать в основе формирования неврастения, патологических аффективных реакций, а также длительных ипохондрических состояний и реактивных депрессий.

Подростков лабильного (Л) типа в этой группе оказалось 10% (3 человека). Согласно интерпретации методики таких детей в раннем детстве нельзя отличить от сверстников. В старшем возрасте они начинают обнаруживать высокую склонность к невротическим реакциям. Это выражается в крайней изменчивости

настроения. И только продолжительные сеансы компьютерной игры способны «компенсировать» плохое настроение подростков. И только уход в виртуальный мир позволяет подростку отстраниться от любых стрессовых ситуаций окружающей реальной действительности.

На основании характеристик различных типов акцентуаций Е.А. Личко выделил сенситивный, эпилептоидный, истероидный, неустойчивый, шизоидный и астено-невротический типы в сочетании с гипертимностью, как наиболее подверженные избирательной уязвимости в отношении возможности развития и закрепления устойчивых форм игровой компьютерной зависимости.

При этом, у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом в сочетании с гипертимностью, в связи с деформациями, вызванными игровой зависимостью обнаруживается усиление проявлений негативных черт характера.

Определение эмоционального состояния подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью

Благодаря анализу источников научной литературы можно сделать заключение о том, что в последние годы констатирован значительный рост агрессивности подростков, который вызван злоупотреблением компьютерными играми, имеющими агрессивное содержание. Поэтому для исследования возможных личностных деформаций игрозависимых подростков необходимо определить формы проявления агрессивности и враждебности, как проявлений эмоционального характера.

По результатам диагностики, представленным в таблице 2 приложения Б, уровень факторов агрессивности подростков, страдающих игровой зависимостью, намного превышает показатели благополучных в этом отношении подростков 2 группы.

Сопоставляя уровень компонентов агрессивности в 1 и 2 группах подростков, нами выявлено значительное превышение показателей в группе

«игроманов». Уровень враждебности у подростков 1 группы с игровой зависимостью имел высокий уровень и превышал допустимые границы на 0,5 баллов. При этом подростки 2 группы, без выраженной акцентуации имели низкий уровень враждебности – 6,5 баллов.

Более детальное рассмотрение видов агрессивности подростков, страдающих игровой зависимостью позволило выделить отдельные формы, присущие различным типам акцентуаций. Анализируя рис. 3 можно выделить группы акцентуаций, которые подвержены определенным формам агрессивности. Так, физическая агрессия (шкала 1) зафиксирована у 36% подростков с эпилептоидным, неустойчивым и астено-невротическим психотипом.

Склонность к вербальному выражению агрессии имело в совокупности 63% подростков эпилептоидного, неустойчивого, астено-невротического, истероидного и лабильного типа (шкала 2).

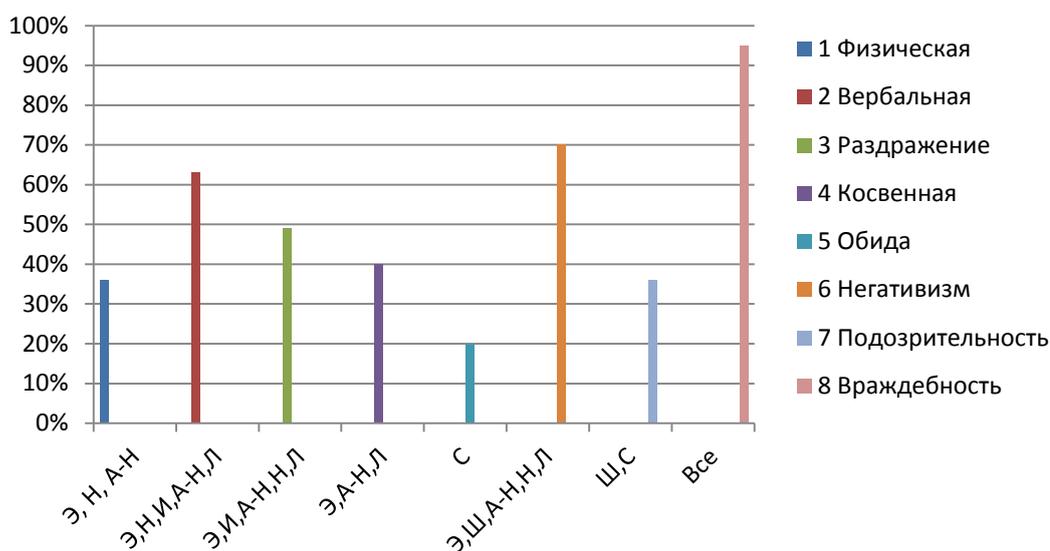
Высокий уровень раздражения (шкала 3) отмечался почти у половины испытуемых(49%) подростков, которые имели эпилептоидный, истероидный, астено-невротический, неустойчивый и лабильный тип акцентуации.

Раздражение, как эмоциональная реакция на события реального мира проявляло 40% подростков, страдающих игровой зависимостью (шкала 4).

Наиболее обидчивыми (шкала 5) оказались только подростки сенситивного типа (20%).

При этом необходимо отметить, что такое качество, как негативизм проявляли 70% подростков 1 группы. Обладателями этой формы агрессивности являлись все типы, за исключением сенситивного и истероидного (шкала 6).

Подозрительность была присуща только 36% подростков шизоидного и сенситивного типа (шкала 7).



Процентное соотношение агрессивности

Рис. 3. Процентное соотношение выраженности различных форм агрессивности у игрозависимых подростков в зависимости от типа акцентуации характера (шкала Y - %)

Примечание: Обозначения типов акцентуаций по шкале X: А-Н – астено-невротический; И – истероидный; Н – неустойчивый; Л – лабильный; С – сенситивный; Ш – шизоидный; Э – эпилептоидный; Все – враждебность отмечена у всех типов акцентуации

Важным фактом является то, что все подростки (100%), страдающие игровой зависимостью имели высокий балл враждебности (шкала 8).

В связи с этим, можно заключить, что игровая зависимость усиливает развитие, как отдельных факторов агрессивности, так и общий показатель враждебности у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом акцентуации характера.

Результаты, полученные по методике определения коммуникативных возможностей Л. Михельсона, показали следующее: подростки, не страдающие игровой зависимостью, оказались более коммуникабельными. По 1 и 3-й шкалам

высокий уровень коммуникативности выявлен у 96,5 % (29 человек) и 100 % по 2,4 и 5-ой шкалам. Адекватная реакция на справедливую критику выявлена у 86,6 % – 26 чел. (Таблица 1).

Таблица 1

Показатели коммуникативных свойств подростков (%)

Коммуникативные свойства подростков	1 группа	2 группа
Оказание и принятие знаков внимания	36,6	96,5
Умение высказать просьбу	40	100
Умение оказать поддержку и сочувствовать другому	40	96,5
Реакция на попытку вступить с ним в контакт	26,6	100
Контактность	29,9	100
Способность реагировать на справедливую критику	26,6	86,6
Испытывают чувство одиночества	93,2	13,3

К тому же мы выяснили, что менее половины подростков 1 группы 12 человек (40%) умеют высказывать просьбу и такое же количество оказывать поддержку. Только половина подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью может легко вступать в контакт со сверстниками и взрослыми и адекватно реагировать на справедливую критику.

Для более полного представления об уровне развития коммуникативных возможностей игрозависимых подростков и подростков без игровой компьютерной аддикции, было проведено процентное сопоставление по семи основным факторам (рис. 4).

Оказалось, что в 1 группе подростков, способных оказывать и принимать знаки внимания оказалось на 59,9% меньше, чем в группе испытуемых, не увлекающихся компьютерными играми, что указывает на их большую открытость и доброжелательность (1 шкала). При этом мы выяснили, что всего 40% игрозависимых подростков умеют корректно высказывать просьбу (шкала 2), в то время, как у всех подростков 2 группы (100%) данное качество было развито в достаточной степени. Процентное

различие количества подростков по шкале 3 «Умение оказать поддержку и сочувствовать другому», которая раскрывает эмпатийность испытуемых было также значительным и составляло 60 %.

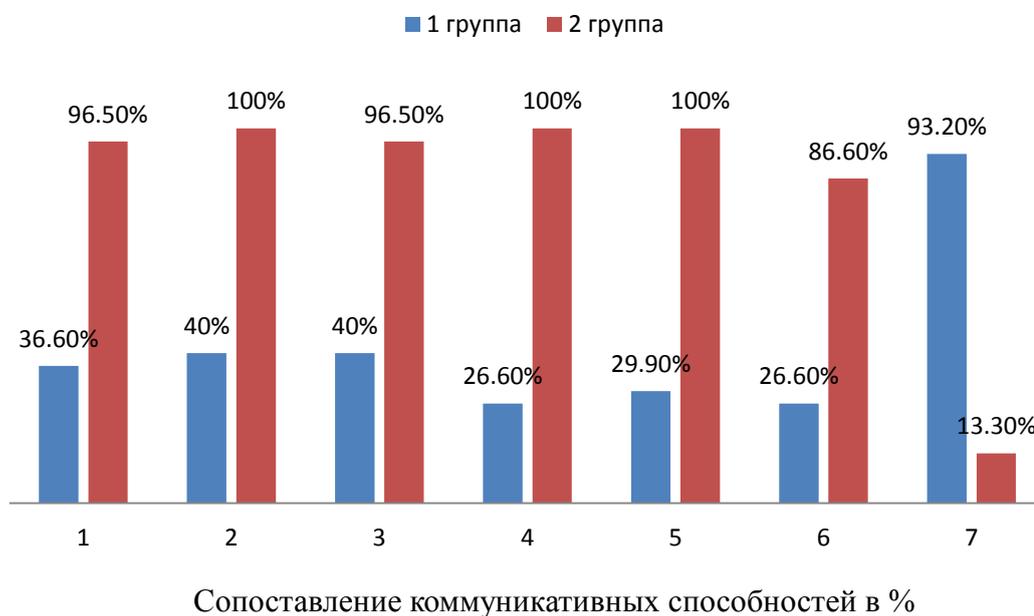


Рис. 4. Сопоставление коммуникативных способностей игрозависимых подростков 1 группы и подростков без игровой аддикции 2 группы

Примечание: обозначения по шкале X: шкала 1 – Оказание и принятие знаков внимания; шкала 2 – Умение высказать просьбу; шкала 3 – Умение оказать поддержку и сочувствовать; шкала 4 – Реакция на попытку вступить с ним в контакт; шкала 5 – Реакция на попытку вступить с ним в контакт; шкала 6 – Контактность; шкала 7 – Способность реагировать на справедливую критику

Шкалы 5 и 6 позволили нам сопоставить уровень контактности подростков. Оказалось, около 26,6% подростков 1 группы отвергали все попытки вступления сверстников в контакт с ними. Шкала 6 – «Контактность» также дает подтверждение отсутствия желания игрозависимых подростков общаться со сверстниками. В то же время, все 100% подростков, не увлекающихся компьютерными играми были открыты для общения и взаимодействия с

окружающими людьми.

Шкала 7 – «Способность реагировать на справедливую критику» позволила выяснить адекватность реагирования подростков на замечания. Как видно на рисунке 4, всего 13,3% подростков, страдающих игровой зависимостью могли воспринимать замечания и критику окружающих. Этот факт указывает на то, что 87% подростков этой группы имеют заниженную самооценку. В то же время практически все подростки 2 группы отличались адекватностью восприятия критики.

Итак, результаты, полученные в ходе нашего эмпирического исследования, позволяют охарактеризовать психологические особенности подростков с различными типами акцентуаций характера.

Подростки сенситивного типа (С) избегают активные, подвижные игры и не любят больших компаний. Низкий уровень стремления к коммуникативному взаимодействию со сверстниками объясняется их боязливостью чужих людей и застенчивостью, поэтому они, как правило, замкнуты и предпочитают игру в одиночестве. Именно это обстоятельство лежит в основе развития комплекса неполноценности и сложностей с адаптацией в коллективе сверстников. Поскольку дети сенситивного типа очень чувствительны к любому рода событиям и привязаны искренней любовью к родителям, то их недовольство по поводу постоянного времяпровождения ребенка за компьютерной игрой и запрещение этой деятельности приводит к скандалам в семье. Игровая зависимость постепенно отдаляет подростка от родителей, непонимание которых лежит в основе чувства одиночества.

Подростки эпилептоидного типа (Э) изначально склонны к агрессивным действиям в реальном окружении, которые проявляются в жестоким обращении с животными, издевательствах над теми, кто не может дать сдачи. Как правило, подростки этого психотипа властны, жестоки и самолюбивы. Именно эти качества может проявить подросток в компьютерной игре агрессивного содержания. При этом в коллективе благополучных сверстников такие подростки обычно занимают «нишу отвергаемых». Так как эпилептоидной чертой

характера является низкая эмпатия, то такой подросток проявляет агрессивность и к членам семьи, что значительно отдаляет его как от родителей, так и от сестер и братьев. Поэтому в нашей выборке самый высокий уровень одиночества диагностирован именно у подростков эпилептоидного типа характера.

Подростки астено-невротического типа (А) в силу быстрой утомляемости, раздражительности и склонности к ипохондрии наиболее чувствительны к невниманию окружающих. Сильную усталость вызывает умственное и эмоциональное напряжение. Так как они испытывают быстрое утомление в шумных компаниях, то, как следствие избегают их. Поэтому отсутствие общения со сверстниками они компенсируют игровыми развлечениями на компьютере.

Подростки шизоидной акцентуации (Ш) в основе характера имеют скрытность, необщительность и внешнюю холодность по отношению к окружающим. В подростках этого типа сочетается одновременно ряд положительных и отрицательных качеств, влияющих на установление коммуникативного взаимодействия со сверстниками и взрослыми. Их замкнутость (не желание общаться с окружающими) является основной характерной чертой, приводящей к одиночеству и депрессии.

На основании данного этапа исследования можно заключить, что компьютерная игровая зависимость приводит к деформациям коммуникативных возможностей подростков, которые выражаются в неумении высказать просьбу, оказывать поддержку и сочувствовать, отсутствии стремления подростка вступить в контакт со сверстниками и неадекватном реагировании на справедливую критику.

2.3. Рекомендации для организации работы по психопрофилактике и коррекции компьютерной игровой зависимости у подростков

Главный принцип психологической помощи заключается в том, что это деятельность двух субъектов процесса: помогающего психолога (психотерапевта) и клиента, принимающего ее помощь (подросток). Психологическая помощь основывается на главных принципах системности, субъект-субъектности, или принципа общения. А также принципа положительного развития в деятельности, и принципа адаптации и выносливости. Использование принципа мониторинга необходимо для оказания комплексной поддержки. Для разработки рекомендаций по организации работы с подростками, страдающими игровой компьютерной зависимостью, на основе полученных результатов были сформированы группы с разными типами акцентуаций характера. Для каждой группы на основе усредненных результатов была сделана характеристика. На основании выявленных особенностей характера нами предложены методы психокоррекции, которые представлены в таблицах 2-8.

Таблица 2

Основные сведения и способ психокоррекции подростков 1 группы с шизоидным типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
2	Высокий уровень враждебности, вдвое превышающий норму (8 баллов). Высокий уровень субъективной оценки одиночества	Замкнутость, холодность, рассудочность, духовное одиночество. Своеобразие в выборе увлечений; неумение сопереживать	Диалогические принципы неформального общения. Выслушивание, включение интересных форм досуговой деятельности
3			

Таблица 3

Сведения и основные рекомендации по организации психокоррекционной работы с подростками с лабильного типа акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
1	Высокий уровень субъективного одиночества, враждебность субъективного одиночества, враждебность. Низкий уровень школьной тревожности, свидетельствующий о безразличном отношении ребенка к успешности обучения	Крайняя изменчивость настроения, характерен переход от слез до улыбки от ничтожных причин. Вспыльчивость, драчливость, ослабленный, самоконтроль, конфликтность, раздражительность	Доброжелательное отношение взрослых, одобрение за успехи в школе, психологическая помощь в периоды плохого настроения, эмоциональная поддержка, сопереживание, включение интересных форм досуговой деятельности
11			
28			

Таблица 4

Основные сведения и способ психокоррекции подростков с неустойчивым типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
4	Низкий уровень школьной тревожности, свидетельствующий о безразличном отношении ребенка к успешности обучения	Непоседливость, поверхностность в учении, склонность к правонарушениям, непослушность, трусливость. Уязвима воля, легко поддается влиянию окружающих	Постоянный контроль, ограниченность развлечения, внушение, хорошо организованный физический труд и досуг
6			

Таблица 5

Основные сведения и способ психокоррекции подростков с
истероидным типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
5	Высокий уровень самооценочной, личностной тревожности, выраженное депрессивное состояние, враждебность. Низкий уровень школьной тревожности, свидетельствующий о безразличном отношении ребенка к успешности обучения	Эгоизм, претенциозность, эгоцентризм, лживость, лицемерие. Демонстративность поведения	Игровая психокоррекция. Внушение побуждать интерес к другим людям и занятиям
23			
26			
15			

Таблица 6

Основные сведения и способы психокоррекции подростков с
эпилептоидным типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
8	Высокий уровень враждебности, одиночества, повышенная личностная и ситуативная тревожность. Низкий уровень школьной тревожности	Склонность к тоскливо-злобному настроению. Жестокость, склонны к ярости и дракам.	Неформальное общение с тактичным разъяснением, внушение седативного характера
13			
16			
17			
30			

Таблица 7

Основные сведения и способ психокоррекции подростков с астено-
невротическим типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
7	Средне выраженная школьная тревожность, высокий уровень личностной и общей тревожности. Депрессия имеет повышенный уровень	Повышенная мнительность и капризность, утомляемость и раздражительность, плохая переносимость нагрузок	Нуждаются в поддержке, одобрении, успокоении, также нуждаются в помощи при разрешении конфликтных ситуаций
9			
10			
2			
4			

Таблица 8

Основные сведения и способ психокоррекции подростков
с сенситивным типом акцентуации

№ в группе	Деформации	Особенности характера	Адекватные психокоррекции
7	Низкий уровень школьной тревожности, средне выраженная межличностная и ситуативная тревожность.	Застенчивость, робость, низкая общительность. Замкнутость чисто внешняя, потребность поделиться переживаниями, недоверчивы осторожны	Множественность индивидуальных бесед, продолжительность, применение детального подбора всех фактов и ситуаций, опровергающих как убежденность в своей неполноценности, тревожность, следует побеждать страх неудач
9			
10			
2			
4			

Рекомендации по применению методов коррекции при игровых компьютерных аддикциях

На основании результатов, полученных в ходе диагностики подростков, страдающих игровой зависимостью, предложены методы психотерапии и коррекции.

Основные направления психологической коррекции игровой зависимости:

Подавление желания играть на осознанном и подсознательном уровне.

Контроль поведения вне игры и, в частности, предотвращение роста возбуждения и других гедонистических внутренних состояний психофизического стресса.

Изменение субъективного отношения к игре от необъективного крайне желательно сначала к негативному, а затем нейтрально-безразличному.

Исправление всех ошибок логического мышления игрока, а именно: ошибки, о желания. Они возникают из-за выраженного желания играть, субъективно-пристрастного отношения к игре и крайней значимости результата (выигрыша). Из-за этого происходит аберрация восприятия игры с возникновением неопределенных надежд (иллюзий игрока), которые нуждаются в жестком и полном развенчании.

Формирование твердого, ясного понимания невозможности окончательной победы для зависимого игрока.

Подавление обсессивно-компульсивного (неконтролируемого) характера игры с изменением поведения.

Осознание неэффективности всей игровой деятельности по всем критериям принятия решений и результата.

Раскрытие абсурда, абсурда, бессмысленности азартных игр на деньги как целостной практической деятельности и переход на другие виды деятельности, приносящие ранее зависимому человеку не меньшее удовольствие, чем предыдущие игры с наркотиками.

Это достигается за счет:

1. Информирование, обучение игрока.
2. Мощное эмоционально-энергетическое воздействие терапевта.
3. Психологическое воспроизведение ситуации из своей игровой практики.
4. Изменения в поведении игрока.
5. Путем экранирования, дистанцирования и исключения действия всех внешних и внутренних факторов, провоцирующих игру.
6. Изменения в познании (когнитивное мышление, направленность познания, познавательная деятельность).
7. Изменение мотивации игрока (необходимо лишить игру стимула-подпитки энергией) с формированием новых установок, потребностей, ценностей и целей.
8. Лекарственная терапия.
9. Семейная и профессиональная психотерапия и реабилитация.
10. Соединение непсихотерапевтических методов (аурикулярное микрочиповое программирование внутричерепной транслокации, другие игровые действия, в частности использование коллективных спортивных игр).

Родителям также можно порекомендовать следующее:

- вовлеченному подростку нельзя резко блокировать доступ к онлайн играм – это нужно делать постепенно, готовя ребенка вместе с психологом;
- поскольку дети чувствуют ложь, будьте честны с ними;
- стараться проводить больше времени с подростком, организуйте совместный досуг, но не превращайте ваше общение в длинные беседы и лекции;
- старайтесь поддерживать уважение к личности ребенка и его индивидуальным особенностям;
- найти и направить его интересы в русло определенного хобби;
- попытайтесь развивать такие личностные качества подростка, как

ответственность за свои действия, доброжелательность, любознательность, честность, уверенность в себе и терпение.

Зависимость лучше предотвратить. Будьте внимательны к любым изменениям в его поведении и тогда вы вовремя сможете заметить проблему и решить ее на ранней стадии.

Помните, что любая игра должна иметь положительный развивающий эффект.

Поэтому компьютерная игра должна:

1. Носить развивающий характер.
2. Не содержать ругательств и других грубых выражений.
3. Не формировать циничное отношение к реальности.
4. Не содержать трансляции агрессивных побуждений.
5. Не вызывать привыкания к ситуациям причинения боли, драматичным ситуациям.
6. Не учить незаконным вещам.
7. Не извращать внешний вид человека.
8. Не содержать сексуальных действий и предметов.

Родители также должны подвергать цензуре фильмы, которые смотрят их дети. Лучший вариант, когда родители оставляют мало времени для своего ребенка, чтобы играть в компьютерные игры, потому что он занимается в спортивной секции, музыкальной школы, клуба и т. д.

Что делать, чтобы ребенок не стал зависимым от компьютера?

Родители должны ознакомить ребенка с временными нормами.

Родителям необходимо следить за различными занятиями ребенка (кружки, секции, широкие интересы).

Необходимо приобщить ребенка к домашним обязанностям.

1. Привить ребенку семейное чтение.
2. Необходимо ежедневно общаться с ребенком, быть в курсе его проблем и конфликтов.
3. Родители могут контролировать круг общения ребенка. Обязательно

пригласите друзей в гости к сыну или дочери.

4. Родители должны знать место, где ребенок проводит свободное время.

5. Научите ребенка правилам общения, расширьте кругозор ребенка.

6. Родители должны знать место, где ребенок проводит свободное время

7. Научите ребенка правилам общения, расширьте кругозор ребенка.

8. Необходимо научить ребенка снимать эмоциональное напряжение, выходить из стрессовых ситуаций.

9. Регулярно подвергайте цензуре компьютерные игры и программы.

10. Регулярно подвергайте цензуре компьютерные игры и программы.

11. Можно приобщить ребенка к настольным играм, научить его играм детства.

12. Не позволяйте ребенку бесконтрольно заниматься серфингом в Интернете. Установите запрет на ввод определенной информации.

13. Обсудите с ребенком негативные явления жизни, выработайте устойчивое отношение к злу, активное противодействие тому, что несет в себе энергия разрушения, разрушения, деградации личности.

Помните, что родители - образец для подражания для ребенка. Поэтому сами родители не должны нарушать правила, которые были установлены для ребенка (с учетом их норм конечно).

Основные направления работы:

1. Работа с несовершеннолетними детьми на базах общеобразовательных учреждений;

2. Работа с педагогами и специалистами школ;

3. Работа с родителями.

Работа с детьми и подростками включает следующий комплекс мероприятий:

1. Диагностическое исследование по выявлению наличия признаков компьютерной и игровой зависимости;

2. Просветительскую деятельность – проведения тематических классных часов «Компьютер: за и против»;

3. Тренинговые занятия для развития адекватных навыков коммуникации «Живое общение» подростков;

4. Проведение конкурсов с целью развития творческого потенциала подростков.

5. Работа с родителями на родительских собраниях;

6. Работа по индивидуальному (семейному) консультированию по вопросам и проблемам, связанных с игровой компьютерной зависимостью

7. Работа с учителями школ, заключается в тематических выступлениях на методических советах общеобразовательных учреждений.

Программа представляет собой цикл встреч с группами подростков от 1-2 раз в неделю на протяжении полугодия, с продолжительностью одного занятия – 1-1,5 академических часов.

Проведение встреч с родителями и педагогами-специалистами необходимо проводить по запросу конкретного образовательного учреждения в указанном объеме. При этом периодичность и сроки должны быть согласованы с администрацией данного учреждения.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

1. Патохарактереологическое исследование выявило у большинства подростков с игровой компьютерной зависимостью выраженную акцентуированность, т.е. крайние варианты нормы, при которых отдельные черты характера были чрезмерно усилены.

2. При этом у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом в сочетании с гипертимностью, в связи с деформациями, вызванными игровой зависимостью обнаруживается усиление проявлений физической, вербальной и косвенной агрессии, негативизма, подозрительности и враждебности.

3. Установлено, что компьютерная игровая зависимость приводит к деформациям коммуникативных возможностей, которые выражаются в неумении высказать просьбу, оказывать поддержку и сочувствовать, отсутствии стремления вступить в контакт со сверстниками и неадекватном реагировании на справедливую критику, что закономерно приводит подростка к отчуждению и одиночеству. При этом проявляется принцип замкнутого круга.

4. На основании полученных результатов разработаны рекомендации родителям по предупреждению игровой компьютерной зависимости подростков и представлены основные методы терапии по коррекции аддикции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Актуальность нашего исследования заключалась в недостаточной изученности личностных эмоционально-коммуникативных деформаций у подростков, страдающих игровой зависимостью и способов их коррекции.

Изучение последствий игровой аддикции у детей и подростков и разработка методов коррекции определяется высокой значимостью и актуальностью выявления психологических факторов риска в формировании игровой компьютерной аддикции у детей и подростков, что позволит составить программы индивидуальной психологической помощи таким детям.

Целью работы явилось исследование психологических особенностей личностных деформаций черт характера подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью и их эмоциональных проявлений для выбора направлений психокоррекции.

В нашем исследовании реализовывались следующие задачи:

1. Анализ основных теоретических подходов к изучению психологических деформаций подростков, страдающих игровой зависимостью;
2. Определение в зависимости от типов акцентуаций уровня агрессивности и коммуникативных способностей подростков;
3. Предложить рекомендации направлений коррекционной и психотерапевтической работы по снижению игровой зависимости у подростков.

На основании изучения источников литературы по проблеме исследования было установлено, что компьютерные игры, как составляющие объективную реальность современного подростка, оказывают как положительное, так и отрицательное воздействие на формирующуюся личность.

На основании результатов опроса были сформированы группы 2 испытуемых 14-15 летнего возраста: в 1 группу отнесены 30 подростков, имеющих игровую зависимость, во 2 группу (30 человек) отнесены подростки, не имеющие игровой зависимости.

На диагностическом этапе, для определения психических деформаций

были выбраны методики диагностики. Так как подростковый возраст является критическим периодом развития и предполагает возможное заострение некоторых черт характера, то, прежде всего, необходимо было выяснить присутствие характерологически выраженных черт подростков. Для этого был использован патохарактерологический опросник А.Е. Личко (ПДО). К личностным характеристикам подростков, имеющих игровую зависимость, отнесена способность к межличностному общению (использована методика Л. Михельсона). На основании изучения источников литературы были выделены также такие психические деформации, как агрессивность, поэтому в батарею методик был внесен опросник Басса-Дарки.

Патохарактерологическое исследование выявило у большинства подростков с игровой компьютерной зависимостью выраженную акцентуированность, т.е. крайние варианты нормы, при которых отдельные черты характера были чрезмерно усилены. При этом, у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом в сочетании с гипертимностью, в связи с деформациями, вызванными игровой зависимостью обнаруживается усиление проявлений физической, вербальной и косвенной агрессии, негативизма, подозрительности и враждебности.

Также было установлено, что компьютерная игровая зависимость приводит к деформациям коммуникативных возможностей, которые выражаются в неумении высказать просьбу, оказывать поддержку и сочувствовать, отсутствии стремления вступить в контакт со сверстниками и неадекватном реагировании на справедливую критику, что закономерно приводит подростка к отчуждению и одиночеству. При этом проявляется принцип замкнутого круга.

Исследования показали, что каждый подросток, страдающий игровой компьютерной зависимостью, испытывает хроническое и добровольное состояние одиночества высокой степени выраженности, что в свою очередь, провоцирует развитие игровой аддикции. Это указывает на то, что подростки, страдающие игровой компьютерной зависимостью испытывают комплекс

неполноценности, что затрудняет их адаптацию в коллективе сверстников и является фактором проявления «замкнутого круга», провоцирующего стремление подростка оградить себя от проблем.

На основании полученных результатов разработаны рекомендации родителям по предупреждению игровой компьютерной зависимости подростков и представлены основные методы по коррекции аддикции.

Гипотеза о том, что у подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью, происходит заострение личностных черт характера, которые проявляются в деформациях агрессивного характера и нарушениях качеств межличностного взаимодействия, приводящих к коммуникативной изоляции, подтвердилась.

При этом в ходе практического исследования было уточнено содержание заострения характерологических черт (акцентуаций): сенситивных, эпилептоидных, истероидных, неустойчивых, шизоидных, астено-невротических личностных черт характера, которые, как раз и формировали эмоционально-коммуникативные деформации, находившие свое проявление в агрессивности и враждебности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал ВШЭ, 2013. №4. С. 35–58.
2. Алиев А.А. Изучение проблем игровой компьютерной зависимости школьников // В сб: Гуманизация инновационного образования в современных условиях: перспективы и достижения, 2018. С. 47–52.
3. Алиев А.А. Компьютерная игровая зависимость детей как педагогическая проблема // Мир науки, культуры, образования, 2016. №5 (60). С.32–34.
4. Арестова О.Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия // Вестник Московского университета. Психология. 1996. № 4. С. 14–20.
5. Асмолов А.Г., Цветкова, Н.А., Цветков, А.В. Психологическая модель интернет-зависимости личности // Мир психологии. 2004. №1. С. 179–192
6. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // Психологический журнал. 1998. № 1. С. 89–100.
7. Беляева А.В. Профилактика интернет-зависимости подростков как проблема изменяющейся теории воспитания // Вестник Московского государственного областного университета. 2014. № 4. С. 82.
8. Бубеев Ю.А. Игровая зависимость: механизмы, диагностика и реабилитация. Москва: Слово, 2008. 160 с.
9. Буркова В.Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков // Вопросы психологии. 2012. № 1. 186 с.
10. № 1. 186 с.
11. Величковский Б.Б. Возможности когнитивной тренировки как метода коррекции возрастных нарушений когнитивного контроля // Экспериментальная психология. 2015. № 3. С. 78–91.
12. Войскунский А.Е. Перспективы становления психологии Интернета // Психол. журнал. 2015. Т. 34. № 3. С. 110–118.

13. Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. 2014. № 6. С. 133–143.

14. Войскунский А.Е. Когнитивные стили импульсивность/рефлексивность и полезависимость/полenezависимость у геймеров // 6-я Междунар. конф. по когнитивной науке: Тезисы докладов (Калининград, 23-27 июня 2016 г.). Калининград, 2016. С. 218–220.

15. Ворошилин С.И. Игровая зависимость: социальные, психологические и биологические основы // Суицидология. 2011. №3 (4). С. 26–36.

16. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: Хрестоматия по детской психологии от младенца до подростка. М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. 656 с.

17. Выгонский С.И. Обратная сторона Интернета. Психология работы с компьютером и сетью. Москва: Феникс, 2010. 320 с.

18. Евстигнеева Ю.М. Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте: Дисс. ... док. псих. наук. М. 2003. 250 с.

19. Егоров А.Ю., Голенков А.В. Поведенческие аддикции // Вестник ЧГУ. 2015. №2. С.56–69.

20. Ефимова М.В. Психологические аспекты формирования компьютерной зависимости // Молодой ученый. 2015. №7. С. 678–680.

21. Жукова М.В. Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации // Вестник ЧГПУ. 2013. №11. С.120–129.

22. Короленко Ц.П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обзорение психиатрической и медицинской психологии. 1991. № 1. С. 8–15.

23. Коротникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий // Социологические исследования. 2010. № 6. С. 70–79.

24. Куртышева М.А. Как сохранить психологическое здоровье детей.

Санкт-Петербург, 2015. 256 с.

25. Луняк И.И., Погонышева, И.А., Погонышев, Д.А. Исследование уровня интернет-зависимости у студентов Нижневарттовского государственного университета // Информационные технологии в экологии, 2018. С. 173–176.

26. Литвиненко О.В. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее психопрофилактики: Автореф. ... канд. психол. наук. СПб., 2008. 28 с.

27. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: Автореф. ... канд. мед. Наук, Новосибирск, 2014. 17 с.

28. Менделевич В.Д. Специфика девиантного поведения подростков в интернет-пространстве // Профилактика зависимостей. 2015. № 4. С. 66–69.

29. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: Дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2011. 169 с.

30. Попов В.А., Валькова Л.С. Социально-психологическая характеристика личности подростка, склонного к агрессии под влиянием компьютерных игр // Молодой ученый. 2014. №21. С. 587–590.

31. Попов В.А. Социально-психологическая характеристика личности подростка, склонного к агрессии под влиянием компьютерных игр // Молодой ученый. 2016. №11. С. 7–10.

32. Райс Ф. Психология подросткового и юношеского возраста. СПб: Питер, 2014. 812 с.

33. Российский рынок онлайн-игр, 2010-2016 гг. [Электронный ресурс]. URL: poleznye_materialy/free_market_watche/analytic/rkij_ry№k_onlajn-igrb (дата обращения 1.10.18).

34. Ростовская Т.К. Социально-демографические характеристики Российской молодежи // Госсоветник. 2015. №2 (10). С.66–74.

35. Семено А.А. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности // Вестник МИЭП. 2013. №4 (13). С. 39–47.

36. Сидорова С.Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность // Молодой ученый. 2014. № 7. С. 294–296.

37. Смирнова Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Т. V. Вып. VII. / Под ред. В.С. Собкина. М. 2015. С. 12–26.
38. Смолл Г. Мозг онлайн: Человек в эпоху Интернета. М: КоЛибри, 2016. 325 с.
39. Солдатова Г.В. Жестокий опыт // Дети в информационном обществе. 2015. № 12. С. 26–35.
40. Солдатова Г.В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность: методическое пособие для работников системы общего образования. М.: Google, 2013. 165 с.
41. Солдатова Г.В., Цифровая компетентность подростков и родителей: результаты всероссийского исследования // Психологическая наука и образование. 2015. Т. 20. № 4. С. 5–18.
42. Степанцева О.А. «Социальный портрет геймера» // Известия РГПУ им.А.И. Герцена. 2016. №24. С. 80–83.
43. Сысоев Ю.В. Некоторые аспекты формирования и развития кибернетической лудомании с ее последствиями на психологическом и физиологическом уровне // ИСОМ. 2016. №4-1. С. 168–172.
44. Тендрякова М.Б. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2017. № 2. С. 60–68.
45. Филатова Т.П. Компьютерная игровая аддикция – новый вид аддиктивного поведения XXI века // European journal of education and applied psychology. 2016. №3. С. 49–52.
46. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вести. Моск, ун-та. Сер. 14. Психология. 2016. № 3. С. 27–39.
47. Черемошкина Л.В. Влияние интернет-активности на мнемические способности субъекта // Психология. Журнал Высшей Школы Экономики. 2014.

Т. 7.№ 3. С. 57–71.

48. Шабанов П.Д. Наркология. Руководство для врачей. М.: ГЭОТАР-Медиа, 2015. 832 с.

49. Шагивалеева Г.Р., Борисова О.В., Игнатъева А.А. Взаимосвязь акцентуаций характера и интернет-зависимого поведения у подростков // Международный журнал экспериментального образования. 2014. № 6-1. С. 75–75

50. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психол. журнал. 2015. Т. 20. № 1. С. 86–102

51. Шаров, К.С. Онлайн-видеоигры как фактор социальных девиаций // Ценности и смыслы. 2015. №3 (37). С. 52–65.

52. Шаров К.С. Повернутые на игре. Об этике современных компьютерных игр // Ценности и смыслы. 2013. №6 (28). С. 8–21.

53. Шаталина М.А. Анализ факторов, влияющих на формирование Интернет- аддикции // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2009. №1. С. 188–192.

54. Шень А.Х. Игры и стратегии с точки зрения математики. М.: МЦНМО, 2008. 40 с.

55. Эльконин Д.Б. Э-53 Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с: ил. (Труды д. чл. и чл.-кор. АПН СССР).

56. Янг К.С. Диагноз: Интернет-зависимость // Мир Интернет. 2000. № 2. С. 24–28.

57. Goldberg A. DepreionTet [Электронный ресурс]. URL:<http://ychcentral.com/quie/depreion-quiz/> (дата обращения: 17.10.18).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Таблица 1

Результаты исследования акцентуаций характера подростков

		1 ГРУППА	2 ГРУППА	
1	1	Л-7	1	Не выражена
2	2	Г-5, Ш-7=Ш	2	Не выражена
3	3	Г-4, Ш-7=Ш	3	Не выражена
4	4	Н-8, Г-4=Н	4	А-5, Н-6=Н
5	5	И-6, Г-6=И	5	Не выражена
6	6	Г-5, Н-6=Н	6	Не выражена
7	7	Г4-А-11=А	7	Г7-А-7=Г
8	8	А-7, Э-8=Э	8	Не выражена
9	9	Г7-А-7=А	9	Не выражена
10	10	Г8, А-8=А	10	Не выражена
11	11	Л-9	11	Не выражена
12	12	Не выражена	12	Г6-А-6=Г
13	13	Э-7, А7=Э	13	Не выражена
14	14	Ц7, С8=С	14	Л-6
15	15	И-6, Г-6=И	15	Не выражена
16	16	Э7, Г7=Э	16	А-5, Н-6=Н
17	17	Э6, Г6=Э	17	Не выражена
18	18	Ц7, С8=С	18	Не выражена
19	19	Не выражена	19	Не выражена
20	20	Ц7, С7=С	20	Г7-А-7=Г

				Продолжение таблицы 3
21	21	Не выражена	21	Не выражена
22	22	Ц7,С7=С	22	Г6-А-6=Г
23	23	И-7, Г-6=И	23	И-6, Г-6=И
24	24	Г7-А-7=А	24	Не выражена
25	25	Не выражена	25	Не выражена
26	26	И-6, Г-6=И	26	Не выражена
27	27	Г7,С7=С	27	Не выражена
28	28	Л-8	28	Г8-А-8=Г
29	29	Г7,С8=С	29	И-6, Ц-6=И
30	30	А7,Г7=Э	30	Не выражена

Приложение Б

Таблица 2

Средние показатели агрессивности подростков 1 и 2 группы

Акцентуации характера	Физическая агрессия		Вербальная агрессия		Косвенная агрессия		Раздражение		Негативизм		Обида		Подозритель		Враждебность	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Группы																
О	9	4	1	5	12	7	1	7	16	1	11	4	10	4	10,	4
			2				4			0					5	
С	4	-	1	-	12	-	5	-	0	-	14	-	16	-	12	-
			0													
Э	3	-	3	-	38	-	2	-	28	-	16	-	16	-	14	-
	2		1				6									
И	1	4	1	1	12	8	2	1	20	6	11	6	14	4	12,	5
	8		6	0			0	0							5	
Н	1	6	2	1	18	4	2	1	20	6	11	1	13	6	12	8
	6		4	4			0	2				0				
Ш	1	-	1	-	10	-	2	-	16	-	12	-	18	-	15	-
	2		2				8									
А-Н	1	-	2	-	20	-	3	-	20	-	6	-	12	-	11	-
	8		9				6									
Л	1	-	2	-	28	-	2	-	19	-	16	-	10	-	13	-
	2		6				1									
Среднее	1	5	2	1	19,	6	2	1	17,	6	12,	8	14,1	5	13,	6,
	6		0	2	7		0	1	4		2			3	3	5

Примечание: цифрой **0** в графе «Акцентуации характера» представлены средние результаты подростков у которых не выявлены акцентуации;

Знаки (-) в столбцах таблицы говорят о том, что во 2 группе испытуемых данного типа акцентуации не выявлено.