

выше эмотивный тип акцентуации, тем сильнее проявляется общая тревожность в школе.

Можно сделать вывод, что чем сильнее проявляются типы акцентуаций, характеризующиеся боязливостью, беспокойством, замкнутостью, необщительностью ребенка, низкой контактностью с окружающими, обидчивостью, склонностью к огорчению, тем сильнее выражены факторы школьной тревожности: страх самовыражения, страх ситуации проверки знаний, переживание социального стресса и другие.

М.Б. Шевлягина
КГУ, Казань

Работа психолога со школьниками, склонными к игровой компьютерной аддикции

Одним из основных аспектов деятельности психолога в образовательном пространстве, является работа с подростками, склонными к девиантному поведению. И одной из основных форм такого поведения, которая свойственна современным школьникам, является игровая компьютерная зависимость. Необходимо отметить, что аддиктивное поведение подростков и молодежи в современном российском обществе становится одной из наиболее значимых проблем в плане тех негативных социально-психологических последствий, которые такое поведение могут вызвать.

На сегодняшний день компьютеры имеются почти в каждой семье, где есть учащиеся, студенты или школьники. И довольно значительная часть подростков не только положительно относится к компьютерам, но и проводит немало времени за работой с ними или используют компьютер для игры.

Зависимость от компьютерных игр проявляется на много быстрее, чем любая другая традиционная зависимость: курение, наркотики, алкоголь, азартные игры. В среднем для субъекта требуется не более полугода-года для становления действительным игровым аддиктом. Эта зависимость поглощает человека, отнимая массу времени на развитие и образование, исключая субъекта из активного социального процесса.

Не смотря на то, что игровая зависимость – явление проходящее (эта зависимость отличается от курения, алкоголя, наркотиков и увлечения азартными играми тем, что в какой-то момент наступает насыщение компьютером), вопрос о том, необходимо ли жестко решать проблемы компьютерной аддикции в молодежной среде остается открытым.

Посвящая огромное количество времени компьютерным играм, подросток лишает себя возможности нормально развиваться в обществе, общаться с людьми, он лишает себя возможности духовно развиваться. И в противном случае, рискует вырасти социально дезадаптированным, потому что из-за компьютерных игр, которые затягивают и «съедают» много времени, подросток лишает себя опыта общения со сверстниками и взрослыми людьми; рискует потерять свой социальный статус, пребывая в эйфории компьютерных игр (в данном случае подразумевается отчисление их школы, потеря звания или положения). Стойкая академическая неуспеваемость по результатам многих исследований также имеет тесную взаимосвязь со степенью увлеченности игровой компьютерной деятельностью.

Старший школьный возраст (переходный, подростковый возраст) находится в группе риска. В течение этого периода ломаются и перестраиваются многие прежние отношения подростка к окружающему его миру и к самому себе. Происходят также и психические изменения, часто и резко меняются психические состояния, развивается мир чувств. Пристрастие к компьютерным играм может стать серьезным препятствием для формирования психологически здоровой личности.

Поэтому значительную часть внимания в образовательном пространстве психолог должен уделять выявлению склонности к игровой компьютерной зависимости у школьников, а также её профилактике и коррекции.

Для того, чтобы осуществлять эффективное воздействие на подростков, склонных к компьютерной аддикции, психологу необходимо знать, какие личностные особенности свой-

ственны этим молодым людям, а также типичные социальные ситуации, в которых происходит деструктивное развитие таких подростков.

Для получения этой информации было проведено исследование на группе школьников (n=100) учащихся седьмых – десятых классов средней школы г. Казани, т.е. тех, кто принадлежит к условным границам подросткового возраста.

Для диагностики зависимости от компьютерных игр и выявления личностных особенностей индивидов, подверженных такой зависимости, мы использовали:

1) Тест В.Д. Менделевича «Склонность к зависимому поведению».

2) Тест-опросник Шмишека «Выявление акцентуаций».

3) Многофакторный личностный опросник Р. Кеттела.

4) Составленную нами анкету, которая предназначалась для выявления склонности к зависимости от компьютерных игр и социальных факторов, имеющих отношение к формированию к этой зависимости. Анкета была составлена по материалам опросника Кимберли Янг на выявление Интернет-зависимости (Kimberly Yong, 1994) и прошла проверку на ретестовую надёжность и надёжность частей теста.

В результате проведённого исследования удалось установить, что подростки, подверженные зависимости от компьютерных игр в первую очередь характеризуются замкнутостью и недоверчивостью, а также наличием проблем в социальной сфере: 37% из них испытывает желание убежать из дома, и 41% терпят жестокое отношение к себе. У 45% молодых людей вообще нет человека, которому они могли бы доверять. А у 25% из них иногда возникает желание закончить жизнь самоубийством. Таким образом, ситуация социального неблагополучия оказывается дополнительным стимулятором для ухода подростков от реальности путем погружения в компьютерную среду.

Второй характеристикой таких подростков оказалась эмоциональная неустойчивость.

Свойственная им низкая толерантность к фрустрации, предполагает тенденцию к формированию аддиктивных форм поведения. А непостоянство интересов увеличивает риск возникновения сверхценного увлечения компьютерными играми.

Ко всему прочему, они обладают низким самоконтролем. Многие из них, находясь за компьютером, пренебрегают сном и едой.

У подверженных игровой зависимости интенсивнее выражена демонстративная акцентуация характера. Такие подростки больше склонны к риску аддиктивного поведения, потому что они во многом больше подвержены риску фрустрации.

Еще одной отличающей чертой является выраженная застревающая акцентуация характера. Людям с такой характеристикой более других свойственны предпосылки к формированию сверхценных идей.

Было обнаружено, что компьютерные игры для многих подростков действительно являются источником сильных эмоций. Игры удовлетворяют их потребность в острых ощущениях, которых им не хватает в обыденной жизни. В этом случае единственным способом не дать подростку оказаться в зависимости от компьютерных игр – это привлечь его в процессы, не связанные с компьютерами, чтобы электронные игры не стали заменой реальности.

К существенному фактору, оказывающему влияние на образование игровой зависимости, относится наличие у подростков большого количества свободного от дел времени. В таком случае им требуется помощь в организации своего свободного времени и оптимизации способов проведения досуга. Кроме этого, учителям и родителям следует обратить внимание на то, что большинство подростков играют в компьютерные игры с друзьями. Такие «компании по интересам» еще более способствуют развитию игровой зависимости у каждого из ее членов.

Не последнюю роль в возникновении данной проблемы играет индифферентное отношение родителей к игровым пристрастиям ребёнка, финансовая стимуляция ими интереса

подростка к компьютерным играм. Поэтому средством профилактики здесь должно стать доведение до осознания родителей информации о последствиях чрезмерного увлечения компьютерными играми молодого поколения.

Данные исследования нам ясно показали, что психолог, работая с зависимыми от компьютерных игр подростками, должен принимать во внимание те особенности социальной среды, в которой такой подросток обитает. Коррекционная работа здесь должна проводиться с участием членов семьи зависимого (семейное консультирование). Успешность оказания психологической помощи во многом зависит от участия родителей в решении данной проблемы. Возможна также работа с группой зависимых подростков (групповой тренинг). При всём этом необходим индивидуальный подход к каждому подростку и

методы работы, соответствующие его возрастной и гендерной специфике.

Индивидуальная работа должна включать в себя диагностику личностных особенностей школьника (характера, заострённых черт личности, расстройств поведения, особенностей мотивационной и потребностной сферы). Эта информация поможет психологу выявить ведущую игровую мотивацию (это может быть скука, желание уйти от проблем реальной жизни и др.).

Мы надеемся, что приведенные в нашей работе результаты исследования и идеи помогут несколько иначе взглянуть на проблему игровой компьютерной зависимости в подростковой среде и будут полезны для практикующих психологов, решающих проблемы аддиктивного поведения у школьников.