
ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ

СТРУКТУРА СУБЪЕКТНОСТИ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ С РАЗНЫМ УРОВНЕМ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ¹

© 2015 г. Е. Н. Волкова*, А. В. Гришина**

**Доктор психологических наук, профессор, проректор по научной деятельности ФГБОУ ВПО
“Нижегородский государственный педагогический университет”, Нижний Новгород;*

e-mail: envolkova@yandex.ru

***Кандидат психологических наук, начальник управления научных исследований, там же;
e-mail: angrishina@mail.ru*

Рассматриваются проблемы личностного развития и игровой компьютерной зависимости младших подростков. Представлены результаты исследования, направленного на выявление уровня выраженности игровой компьютерной зависимости у подростков и структуры их субъектности. Структура субъектности как интегративного свойства, выражающегося в отношении человека к себе как к деятелю, в осознанном и деятельном отношении к миру и к себе в нем, диагностировалась с помощью опросника “Структура субъектности младшего подростка”. Структура субъектности определяется как уровень выраженности ее компонентов: активности, осознания способности к рефлексии, свободы выбора и ответственности за него, осознания собственной уникальности, понимания и принятия другого, саморазвития. Для диагностики игровой компьютерной зависимости подростков использовался специально разработанный опросник, включающий пять основных шкал: эмоциональное отношение к компьютерным играм; самоконтроль в компьютерной игре; целевая направленность на компьютерную игру; родительское отношение к компьютерной игре; предпочтение виртуального общения реальному. На выборке из 146 учащихся в возрасте от 10 до 11 лет выявлены значимые различия между мальчиками ($N = 72$) и девочками ($N = 74$) в уровне игровой компьютерной зависимости. Установлено, что игровую компьютерную зависимость чаще испытывают мальчики, а девочкам в большей степени свойственна увлеченность компьютерными играми. Проанализированы особенности субъектности подростков разного пола “зависимых” и “увлеченных” компьютерными играми. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели развития таких компонентов субъектности, как развитие осознанной активности, способность к рефлексии, умение понимать и принимать другого человека. Описаны компоненты субъектности, позволяющие нивелировать негативные эффекты имеющейся игровой компьютерной зависимости у подростков, снизить риск возникновения ее высокого уровня.

Ключевые слова: личность, подросток, младший подростковый возраст, игра, компьютер, зависимость, опросник, стандартизация, игровая компьютерная зависимость, субъектность.

В эпоху интенсивной информатизации общества компьютер становится неотъемлемой частью современной жизни людей и, в частности, младших подростков. По данным ООО *Entermedia* (2012 г.), процент продаж компьютерных игр ежегодно увеличивается на 50%. В настоящее время в компьютерные игры играет 23% всего населения России, при этом минимальный возраст компьютерного игрока составляет 2 года. Вместе с тем усиливается поляризация отношения детей к компьютерным играм: на одном полюсе – подростки, интерес которых к компьютерным играм

носит устойчивый характер, на другом – подростки, не играющие в компьютерные игры или проявляющие к ним умеренный интерес.

Современные компьютерные технологии с их безграничными коммуникативными, информационными, развлекательными возможностями, с одной стороны, являются мощным средством интеллектуального развития ребенка, с другой –

¹ Исследование выполнено при поддержке Министерства образования и науки РФ в рамках выполнения государственных работ в сфере научной деятельности (базовая часть государственного задания № 2014/362 от 27 января 2014 г.).

средством разрушения личности, подменяющим мир реальных отношений и действий ребенка компьютерными моделями, блокирующим самостоятельность и свободу выбора, формирующим зависимость от игры. Высокая степень реалистичности, великолепная графика и звуковое сопровождение современных компьютерных игр практически полностью погружают ребенка в пространство игры, создавая иллюзию полного присутствия в виртуальном мире.

В исследовании Т.О. Риппинен и Е.Р. Слободской было показано, что повседневное использование компьютера подростками имеет многомерную структуру, при этом ключевое значение имеет интенсивность и индивидуальный стиль использования компьютера, который определяется содержанием занятий (увлеченность компьютерными играми, использование простых и продвинутых игровых приложений, виртуальное общение) [21].

Актуальность проблемы противодействия игровой компьютерной зависимости признана на государственном уровне. Исходные данные общероссийского мониторинга показали, что численность детей и подростков в возрасте 7–14 лет с различной степенью выраженности игровой компьютерной зависимости колеблется от 2% до 10% человек.

Явление компьютерной зависимости начало изучаться в зарубежной психологии с конца 1980-х годов. Понятие “компьютерная зависимость” появилось в 1990 г. Исследованием компьютерной зависимости занимались такие зарубежные психологи, как М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т. Больбот [4, 29, 30, 31]. Авторы рассматривают компьютерную зависимость как патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером. Они указывают на то, что формирование компьютерной зависимости возникает не только из-за необходимости в уходе от реальности, но и из-за индивидуальных особенностей человека, прежде всего характера, определяющего устойчивое поведение человека.

Компьютерная зависимость является одной из разновидностей аддиктивного поведения и характеризуется стремлением уйти от повседневности методом трансформации собственного эмоционально-психического настроения. В этот момент не только игнорируются жизненные заботы, но и затормаживается работа его психики, а чаще – совсем прекращается индивидуально-личностное развитие [23].

В настоящее время выделяют пять типов компьютерной зависимости: навязчивый серфинг (путешествие в сети, поиск информации по базам

данных и поисковым сайтам); страсть к онлайн-вым биржевым торгам и азартным играм; виртуальные знакомства; киберсекс (увлечение порносайтами); компьютерные игры [25, 26]. Первое место занимают игры (26.5%), на втором — Интернет (12.4%) и на третьем — поиск информации на сайтах (7.8%) [4, с. 67]. Между данными видами зависимостей есть как общие, так и специфические признаки проявления.

Родоначальниками психологического изучения феномена зависимости от Интернета считаются клинический психолог К. Янг [31] и психиатр И. Гольдберг [28]. В 1994 году доктором К. Янг (профессор психологии Питсбургского университета в Брэтфорде) была разработана и апробирована тестовая методика, представляющая собой инструмент самодиагностики патологического пристрастия к Интернету [30]. Масштабы распространенности патологического пристрастия к Интернету, по данным исследователей, составляли от 1 до 5% населения [28, 31].

Зависимость от компьютерных игр впервые была описана в 1995 году А. Голдбергом. В 1997–1998 гг. по проблеме игровой компьютерной зависимости были созданы исследовательские и консультативно-диагностические службы и опубликованы первые монографии И. Гольдберга и К. Янг [28, 31]. Авторы рассматривают данное психологическое расстройство как форму психологической зависимости, проявляющуюся в навязчивом увлечении компьютерными играми. Основными последствиями игровой компьютерной зависимости, по мнению А. Голдберга, являются болезненное негативное стрессовое состояние, или дистресс, а также причинение ущерба физическому, психологическому, межличностному, экономическому или социальному статусу [28].

В проведенном исследовании мы рассматриваем игровую компьютерную зависимость (ИКЗ) как разновидность аддиктивного поведения, которое характеризуется чрезмерной и длительной фиксацией внимания на компьютерной игре, снижением, а также нарушением способности контролировать вовлеченность в данный вид деятельности. Вследствие этого поведение перестает быть самостоятельным, подросток теряет способность ставить цели, планировать свое время.

В современном мире происходят изменения всех сфер жизнедеятельности человека. Особенно динамичны эти преобразования в области информационно-коммуникационных технологий человеческой практики, которые непосредственно связаны с взаимодействием людей не в обыденной жизни, а в виртуальном пространстве социальных сетей, форумов, чатов, компьютерных

игр и пр. В связи с этим приоритетным становится развитие личностных особенностей человека, позволяющих ему жить в условиях меняющегося мира и преобразовывать себя в нем. Субъектность является основанием всех характеристик человека как субъекта жизнедеятельности. Развитие субъектности и преодоление объектности, то есть зависимости человека от внешних условий, может служить фундаментом успешного преобразования себя и окружающей действительности, включающей как объекты материального мира, так и систему социальных отношений.

В отечественной психологии накоплен богатый материал, связанный с рассмотрением человека как субъекта деятельности [2, 6, 7]. Ведущая способность субъекта – это способность к взаимообусловленным преобразованиям себя и окружающей действительности, включающей как объекты материального мира, так и систему социальных отношений. Субъектность – это способ развития личности и одновременно свойство, присущее развитой личности. Это средство восстановления целостности личности человека и условие его автономии.

Согласно В.А. Петровскому, субъект – это свободное, целеустремленное, рефлексизирующее и развивающееся существо. Каждая из перечисленных характеристик, взятая сама по себе, не может никаким образом ни охарактеризовать субъектность, ни быть показателем ее выраженности. Для проявления субъектности необходимо наличие всех перечисленных характеристик и их определенной структурно-функциональной взаимосвязи [18].

Субъектность проявляется в процессе деятельности: “Личность как субъект деятельности обеспечивает контроль за целостным ходом последней с учетом своих целей и внешних требований, предвосхищает возможное рассогласование ее внешних и внутренних условий, обеспечивает все условия, необходимые и достаточные для достижения результата по установленным ей самой ценностным критериям и времени” [2, с. 53].

В основу проведенного нами исследования была положена концепция субъектности, разрабатываемая Е.Н. Волковой. Согласно автору, структуру субъектности составляют такие компоненты, как активность, способность к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, осознание собственной уникальности, понимание и принятие другого, саморазвитие. Субъектность, являясь интегративным свойством, выражается в отношении человека к себе как к деятелю, в осознанном и деятельном отношении к миру и к себе

в нем, способности производить детерминированные изменения в мире и в самом себе [6].

Ключевым в проведенном исследовании был вопрос о характере влияния компьютерной игры на развитие личности ребенка, в частности, на формирование его субъектности.

Анализ психолого-педагогической литературы позволил выявить два принципиально различных подхода к решению вопроса о влиянии компьютерных игр на личностное развитие ребенка. По мнению исследователей первого направления [15, 26], компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие ребенка. Ребенок, успешный в компьютерных играх, быстрее выбирает стратегию поведения или самообучения, у него вырабатывается алгоритмический стиль мышления. Авторы второго направления [8, 9, 13, 24, 25] считают, что частые сеансы компьютерной игры способствуют выработке привычки к виртуальному миру, бездумным развлечениям и легкости в достижении цели, отучая от терпения и ослабляя силу воли, вследствие чего ребенок может неадекватно воспринимать мир реальный.

Развитие субъектности ребенка в компьютерной игре специально не изучалось. Однако мы можем предположить, что в компьютерной игре субъектность ребенка не развивается. Компьютерная игра с определенными правилами и заложенными в нее разработчиками алгоритмами не развивает в ребенке способности к самостоятельной активности, снимает необходимость в рефлексии, не требует принятия ответственности за выбор субъекта, исключает ответственный самоконтроль, так как среда в представлении ребенка уже организована таким образом, что гарантирует результативность взаимодействия. Но это взаимодействие неполноценно. Младший подросток, вовлеченный в компьютерную игру, прежде всего, не получает целостной обратной связи о своем поведении, своей самооценке, об особенностях отношения к другому человеку, то есть о том, что делает процесс взаимодействия полноценным, и, как следствие, не может выработать оптимальные варианты поведения. Компьютерная игра – виртуальная реальность, имеющая четко заданные рамки пространства, сюжета, ролевых позиций. При всем многообразии визуальных эффектов компьютерной игры она не стимулирует развитие субъектной активности ребенка и тем самым блокирует развитие субъектности.

Вместе с тем субъектность как личностное свойство, будучи сформированным, обладает свойствами защитного ресурса, позволяющего противостоять негативным воздействиям предметной и социальной среды [22]. Субъектность

в младшем подростковом возрасте еще не является целостным личностным образованием [12, 20], однако отдельные ее компоненты уже могут быть сформированы и выступать защитным механизмом от негативных влияний компьютерной игры.

Известно, что младший подростковый возраст характеризуется началом интенсивного развития личности ребенка как представителя определенного пола: начинают формироваться полоролевые установки, определяются стратегии и тактики полоролевого поведения, поэтому игровые компьютерные игры могут по-разному влиять на развитие личности ребенка младшего подросткового возраста в зависимости от его пола.

Исследование феномена игровой компьютерной зависимости приобретает особое значение в младшем подростковом возрасте, когда возникает потребность в самопознании и самоопределении, интенсивно формируется межличностное общение со сверстниками и значимыми взрослыми, развивается логическое и теоретическое мышление, появляются качественные изменения в оценках сверстников, а также в отношениях со взрослыми.

Степень сформированности личностных образований в младшем подростковом возрасте и их дальнейшее развитие во многом определяют жизненный путь индивида, являются фундаментом для возникновения новых образований личности.

Задача формирования младшего подростка как субъекта разных видов деятельности неразрывно связана с формированием субъектности самого подростка, т.е. развитием самосознания школьников и способности деятельного отношения к миру и к себе в нем.

Проблема влияния игровой компьютерной зависимости на психическое и личностное развитие младшего подростка, по нашему мнению, изучена недостаточно. Не в полной мере проработан вопрос о психологических факторах, условиях и механизмах, определяющих особенности игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте [11].

Цель исследования: выявить компоненты субъектности младшего подростка, позволяющие нивелировать негативные эффекты имеющейся игровой компьютерной зависимости, снизить риск возникновения более глубокого уровня игровой компьютерной зависимости.

В соответствии с целью исследования были определены его *задачи*:

1. Оценить уровень игровой компьютерной зависимости у младших подростков.

2. Выявить компоненты субъектности младших подростков, позволяющие защитить ребенка от негативных влияний компьютерной игры и нивелировать негативные эффекты игровой компьютерной зависимости.

3. Оценить распространенность игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте среди мальчиков и девочек.

Гипотеза исследования: существует взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности у младших подростков. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости будут иметь более низкие показатели развития компонентов субъектности. Взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности будет опосредована полом младшего подростка.

МЕТОДИКА

Выборку проведенного исследования составили 146 учащихся 5–6 классов общеобразовательных школ Нижнего Новгорода в возрасте 10–11 лет, из них 72 (49%) мальчика и 74 (51%) девочки.

Для реализации цели и задач исследования были использованы следующие методические приемы:

– для диагностики игровой компьютерной зависимости: модифицированный опросник на выявление уровня игровой компьютерной зависимости, созданный на базе методики определения степени интернет-зависимости, разработанной К. Янг (*Internet Addiction Test – IAT*, 1998) [31];

– для диагностики структуры субъектности – модифицированный опросник “Структура субъектности младшего подростка”, разработанный на основе опросника “Структура субъектности” Е.Н. Волковой и И.А. Серединой [6].

Диагностика игровой компьютерной зависимости. В настоящее время российские исследователи в основном используют опросник К. Янг [31], адаптированный В.А. Буровой, опросник Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми у подростков 13–15 лет [3] и другие. Но при этом отсутствует методика, позволяющая определить уровень игровой компьютерной зависимости у младших подростков. Поэтому на основе методики выявления степени интернет-зависимости К. Янг нами был разработан опросник, позволяющий с определенной степенью вероятности оценить уровень игровой компьютерной зависимости у детей младшего подросткового возраста.

Модифицированный вариант опросника прошел процедуру стандартизации на выборке из 304 человек (учащихся 5–6 классов общеобразовательных школ г. Нижний Новгород в возрасте от 10 до 12 лет, из них 150 (49%) мальчиков и 154 (51%) девочки) [11].

Опросник содержит 22 вопроса, определяющих пять основных шкал: эмоциональное отношение к компьютерным играм; самоконтроль в компьютерной игре; целевая направленность на компьютерную игру; родительское отношение к компьютерной игре; предпочтение виртуального общения реальному.

1. *Шкала эмоционального отношения к компьютерным играм* (Иэ – индекс эмоционального отношения к компьютерным играм). Высокий показатель свидетельствует о высоком уровне эмоциональной привлекательности компьютерной игры для ребенка. Игра выступает средством разрядки психоэмоционального напряжения, компенсации неудовлетворенных потребностей личности (потребности в общении, родительской заботе и т.д.). В ходе компьютерной игры подросток испытывает ощущение эмоционального подъема. Низкий показатель указывает на незначительный уровень эмоциональной привлекательности компьютерной игры для ребенка. Игра является скорее средством досуга.

2. *Шкала самоконтроля в компьютерной игре* (Ис). Высокий показатель свидетельствует о низком уровне самоконтроля подростка в компьютерной игре. Как правило, ребенок не хочет прерывать компьютерную игру, раздражается при вынужденном отвлечении от игры и не способен спланировать окончание игры за компьютером. Низкий показатель свидетельствует о наличии самоконтроля над процессом игры за компьютером, ребенок может отвлечься от игры, если это необходимо; способен спланировать окончание игры.

3. *Шкала целевой направленности на компьютерную игру* (Иц). Высокий показатель – свидетельство постоянного стремления к достижению все более высоких результатов в компьютерной игре, азартной вовлеченности в компьютерную игру. Низкий показатель говорит об умеренном стремлении к достижению все более высоких результатов в компьютерной игре, игра выступает как средство досуга и не является самоцелью.

4. *Шкала родительского отношения к компьютерной игре* (Ир). Высокий показатель по данной шкале указывает на негативное отношение родителей к компьютерным играм. Родители запрещают компьютерные игры или серьезно лимитируют время, проводимое за компьютерной игрой. Низкий показатель свидетельствует о положительном

отношении родителей к компьютерным играм. Родители сами инициируют активность детей, связанную с компьютерной игрой: покупают новинки компьютерных игр, удовлетворены занятостью ребенка дома за компьютерной игрой.

5. *Шкала предпочтения виртуального общения в компьютерной игре реальному общению* (Ио). Высокий показатель по шкале указывает на то, что компьютерная игра выступает средством общения и самоутверждения ребенка, подменяя собой процесс реального взаимодействия. Низкий показатель – на то, что компьютерная игра не заменяет реального общения ребенка и является дополнительным средством коммуникации.

Каждый вопрос опросника предполагает шесть вариантов ответов: “никогда”, “редко”, “иногда”, “часто”, “очень часто”, “постоянно”. При обработке результатов каждому ответу испытуемого присваивается балл от 1 до 6 в соответствии с шестью этими градациями. По каждой шкале опросника набранные баллы суммируются. В результате рассчитываются показатели индексов игровой компьютерной зависимости, по которым определяется уровень игровой компьютерной зависимости: низкий уровень (от 6 до 11 баллов); средний уровень (от 12 до 21 балла); высокий уровень (от 22 до 37 баллов).

Низкий уровень игровой компьютерной зависимости характеризует подростков, для которых компьютерная игра носит характер развлечения, не имеющего негативных последствий. Дети контролируют свою игровую активность, редко играют и думают об игре. Фактически эти подростки не имеют игровой компьютерной зависимости, а обнаруживают увлеченность компьютерными играми, которая заключается в удовлетворении потребности в игре как таковой, когда игра выступает средством получения эмоциональной разрядки.

Средний уровень игровой компьютерной зависимости показывает, что игра является важной частью в жизни подростка. Его внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных игр, но подростки не теряют контроль над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Компьютерная игра является для младшего подростка средством снятия психологического напряжения, средством самоутверждения, когда представление о престижности компьютерных игр связано с соответствующим положением среди сверстников. Компьютерная игра позволяет сгладить различные жизненные затруднения и неприятности, выступает как средство компенсации неудач в общении.

Высокий уровень показывает, что компьютерная игра занимает все свободное время ребенка. Подросток думает о компьютерной игре, о достигнутых результатах, стремится повысить уровень этих результатов. Дети, у которых обнаружен этот уровень зависимости, не могут отвлечь свое внимание ни на какие другие формы деятельности, они полностью поглощены компьютерной игрой, игра заменяет реальное взаимодействие.

Диагностика структуры субъектности младших подростков осуществлялась с помощью опросника “Структура субъектности младшего подростка”, который состоит из шести шкал, направленных на диагностику активности, осознания способности к рефлексии, свободы выбора и ответственности за него, осознание собственной уникальности, понимания и принятия другого, саморазвития. Модифицированный вариант опросника прошел процедуру стандартизации на выборке из 304 человек (учащихся 5–6 классов общеобразовательных школ Н. Новгорода в возрасте от 10 до 12 лет, из них 150 (49%) мальчиков и 154 (51%) девочки) [11].

Содержание и интерпретация шкал опросника:

1. *Осознание собственной активности.* Высокий показатель по шкале свидетельствует об активном участии ребенка в преобразовании действительности; разносторонности у подростка его потребностей, интересов, мотивов, способностей, отношений, направленности, знаний, умений и навыков, необходимых для проявления себя в разнообразной деятельности и обеспечивающих обнаружение нового. Низкий уровень по шкале говорит об определенной апатичности, безынициативности и чаще всего – отсутствии целеустремленности.

2. *Способность к рефлексии.* Высокий показатель по шкале указывает на умение ребенка проявлять самообладание и самоконтроль в процессе деятельности, на его способность к рефлексии, являющейся средством самопознания. Низкий показатель по шкале говорит о незначительности собственных усилий для достижения успеха, отсутствии способности предвидения возможного развития событий. Большое значение в достижении успеха и уважительного отношения к себе приписывается внешним обстоятельствам. Такой тип подростков может иметь неадекватную самооценку.

3. *Свобода выбора и ответственность за него.* Высокий показатель по шкале говорит о сформированности у ребенка особого ценностного отношения к значимым для него объектам социальной действительности. Осознанная активность, обусловленная поставленными целями, осуществля-

ется свободно. Здесь свобода неразрывно связана с ответственностью и принятием человеком этой ответственности. Возможность свободы выбора в жизненных ситуациях выражается в возможности ребенка вариативно выбирать виды деятельности, круг общения, способы самовыражения и отвечать за этот выбор. Низкий показатель по шкале указывает на ограничение деятельности регламентом, определенным извне, и выполнение предписаний. Таким образом, выбор собственного жизненного пути в целом, средств, способов и целей характеризуется низкой степенью свободы индивида и низким чувством ответственности перед самим собой и другими людьми.

4. *Осознание собственной уникальности.* Высокий показатель по шкале свидетельствует о понимании ребенком неповторимости своего Я во времени и пространстве и осознании своего индивидуального предназначения в жизни. Уникальность проявляется в чувстве симпатии к себе, в отношении к себе как к уверенному, самостоятельному, надежному человеку, которому есть за что себя уважать себя. Она выражается в ощущении ценности собственной личности для себя и одновременно предполагаемой ценности своего Я для других. Низкий уровень показателя по шкале характеризуется слабым пониманием уникальных черт своей личности, низкой степенью ощущения ребенком уровня своего индивидуального предназначения в жизни, низким проявлением чувства симпатии к себе, отношением к себе как к неуверенному, несамостоятельному и ненадежному человеку.

5. *Понимание и принятие другого.* Высокий показатель по шкале указывает на отношение подростка к другому человеку как к самоценной личности. Низкий показатель – на отношение подростка к другому человеку как к вещи.

6. *Способность к саморазвитию.* Высокий показатель по шкале свидетельствует об активном стремлении совершенствовать свои знания, умения и навыки, желании ребенка изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу и способности воспринимать импульсы о своих изменениях от окружающих. Низкий показатель указывает на то, что у ребенка слабо выражено стремление совершенствовать свои знания, умения и навыки, он “закрыт” для внешних воздействий.

Опросник содержит 24 утверждения, предполагающие четыре варианта ответов: “согласен”, “не согласен”, “иногда”, “не знаю”. Обработка результатов осуществляется с помощью ключа: совпадение оценивается в 1 балл, ответ “иногда” – 0.5 балла, ответ “не знаю” – 0 баллов. По каждой шкале опросника баллы суммируются, по коли-

честву набранных баллов определяется уровень развития компонентов структуры субъектности: низкий (от 0 до 1 балла), средний (от 1.5 до 3), высокий (от 3.5 до 4 баллов).

РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе диагностики игровой компьютерной зависимости у младших подростков было установлено, что низкий уровень игровой компьютерной зависимости характеризует 62% обследованных (90 человек); средний уровень – 36% (52 человека) и высокий уровень – 2% (4 человека). Таким образом, большая часть детей имеет низкий уровень игровой компьютерной зависимости, что не представляет угрозы для их личностного развития. Об игровой компьютерной зависимости подростков можно говорить, начиная со среднего уровня.

На основании полученных данных выборка была разделена на две группы. Первую составили дети с низким уровнем игровой компьютерной зависимости (62% обследованных), ее мы обозначили как группу подростков, увлеченных компьютерными играми. Вторую – дети со средним и высоким уровнями игровой компьютерной зависимости (38% обследованных), определенных нами как группа подростков с игровой компьютерной зависимостью.

Установлено, что распространенность игровой компьютерной зависимости среди мальчиков и девочек различна. Оценка достоверности различий средних у мальчиков и девочек по уровню выраженности игровой компьютерной зависимости проводилась с помощью *t*-критерия Стьюдента (табл. 1).

Результаты показывают, что игровую компьютерную зависимость чаще испытывают мальчики (62%), чем девочки (36%), а увлеченность компьютерными играми больше характерна для девочек (64%), чем для мальчиков (38%). При этом у мальчиков уровень игровой компьютерной зависимости значимо выше, чем у девочек. То есть

мальчики более увлечены компьютерными играми, и риск формирования у мальчиков игровой компьютерной зависимости выше, чем у девочек.

Причины повышенного интереса мальчиков к компьютерным играм, на наш взгляд, необходимо рассматривать в особенностях их психологического развития и в содержательных особенностях компьютерных игр, позволяющих им становиться аддиктивным агентом.

Более высокий уровень игровой компьютерной зависимости у мальчиков, вероятно, обусловлен спецификой гендерного развития, наряду с социальными факторами и недостатком компетентности в общении. Многие зарубежные и отечественные психологи, отмечая кризисность переходного периода, выделяют различные трудности в межличностном взаимодействии подростков [1, 5, 9]. Несмотря на расхождения в подходах к содержанию особенностей младшего подросткового возраста, психологи единодушны в том, что кризисные ситуации этого периода и их разрешение или неразрешение оказывают значительное влияние на формирование личности и ее социализацию.

Причина повышенного интереса мальчиков к компьютерным играм, по сравнению с девочками, может заключаться в том, что девочки психологически раньше мальчиков взрослеют. “Девочки любой возрастной группы проявляют большие признаки зрелости, чем мальчики, в отношении физического (полоопределяющего) статуса и социальной ориентации, а также когнитивных навыков и интересов” [13, с. 277]. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт и способность увлекаться. Они стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым испытывать чувство риска и другие эмоции.

Увлеченность девочек компьютерными играми в большей степени распространенное, но менее выраженное, чем у мальчиков, явление, может быть связано с тем, что девочки остаются более социализированными, чем мальчики, и компьютерные

Таблица 1. Распределение уровней игровой компьютерной зависимости у мальчиков и девочек подростков

Уровень игровой компьютерной зависимости	Девочки (<i>N</i> = 72)			Мальчики (<i>N</i> = 74)			Общее кол-во человек (<i>N</i> = 146)
	Кол-во человек	% от выборки	<i>M</i> ± <i>σ</i>	Кол-во человек	% от выборки	<i>M</i> ± <i>σ</i>	
Увлеченность	46	64	10.52±2.1*	28	38	12.43±4.8*	74
Зависимость	26	36	19.08±2.7*	46	62	20.26±3.3*	72

Примечание: * – значимые различия, *p* < 0.001.

Таблица 2. Различия средних значений показателей индексов игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) у мальчиков и девочек подростков

Индексы ИКЗ	Уровень ИКЗ				Группа		
	Увлеченность		Зависимость				
	Мальчики <i>N</i> = 26	Девочки <i>N</i> = 47	Мальчики <i>N</i> = 46	Девочки <i>N</i> = 27	Мальчики <i>N</i> = 72	Девочки <i>N</i> = 74	Общая вы- борка <i>N</i> = 146
Иэ	8.71±5.8**	8,02±5,2**	16.52±5.8**	15.38±5.2**	13.57±5.8**	10.68±5.3**	12.14±5.7**
Ис	18.71±6.9**	15,39±7,3**	29.13±6.9**	28.92±7.3**	25.19±7.0**	20.28±7.4**	22.77±7.6**
Ир	3.86±1.9*	3,72±1,5*	4.35±1.9*	4.62±1.5*	4.16±1.6*	4.04±1.6*	4.1±1.6*
Иц	10.36±3.5**	8,02±3,6**	15.74±3.5**	13.85±3.6**	13.70±3.5**	10.13±3.7**	11.94±4.0**
Ио	6.86±3.0**	5,65±2,5**	11.30±3.0**	8.69±2.5**	9.62±3.1**	6.75±2.6**	8.21±3.2**

Примечание: * – различия не значимы, $p < 0.5$; ** – значимые различия, $p < 0.001$.

Таблица 3. Различия средних значений показателей параметров субъектности у мальчиков и девочек с разным уровнем игровой компьютерной зависимости

Показатели субъектности	Уровень игровой компьютерной зависимости			
	Увлеченность		Зависимость	
	Мальчики N = 27	Девочки N = 47	Мальчики N = 45	Девочки N = 27
Осознание собственной активности	1.59±0.5**	2.19±0.5**	1.98±0.7**	2.19±0.5**
Способность к рефлексии	2.56±0.5**	2.38±0.5**	2.00±0.4*	2.00±0.6*
Свобода выбора и ответственность за него	2.15±0.4*	1.94±0.4*	1.93±0.7*	1.89±0.3*
Осознание собственной уникальности	2.15±0.5*	2.04±0.6*	2.02±0.7*	1.96±0.4*
Понимание и принятие другого	2.00±0.0*	1.96±0.2*	1.62±0.5**	1.81±0.4**
Способность к саморазвитию	2.22±0.4*	2.11±0.5*	1.71±0.6*	1.81±0.4*

Примечание: * – различия не значимы, $p < 0.5$; ** – значимые различия, $p < 0.001$.

игры как один из вариантов современных вызовов являются для девочек более осваиваемым видом деятельности, но не на глубоком уровне. У девочек больше социально значимых занятий, чем у мальчиков. Девочки чаще посещают спортивные секции, читают книги, чаще заводят друзей.

Были обнаружены различия средних значений показателей индексов игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) у мальчиков и девочек подростков (табл. 2).

Результаты исследования показывают, что по шкалам эмоционального отношения к компьютерной игре, самоконтроля в компьютерной игре, целевой направленности на компьютерную игру, предпочтения реального общения виртуальному наблюдаются значимые различия между мальчиками и девочками. При этом у мальчиков показатели индексов по данным шкалам выше, чем у девочек. То есть мальчики эмоционально больше вовлечены в компьютерные игры, чем девочки, обладают более низким самоконтролем в ком-

пьютерной игре, менее способны спланировать окончание игры за компьютером, больше предпочитают виртуальное общение реальному.

Отношение родителей, по мнению подростков, к компьютерным играм у мальчиков и девочек значимо не отличается друг от друга.

Можно предположить, что в семьях младших подростков независимо от уровня выраженности ИКЗ родители позитивно относятся к тому, что их дети играют в компьютерные игры. Многие родители инициативно покупают компьютерные игры для детей, мотивируя это тем, что ребенок – под контролем, развивается в игре.

Большинство родителей не рассматривает факт злоупотребления ребенком компьютерными играми как проблему. Сам процесс игровой деятельности ребенка родителями часто поощряется, поддерживается и направляется.

Данные о различиях средних значений выраженности параметров субъектности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависи-

мости по группам мальчиков и девочек представлены в таблице 3.

В результате анализа данных установлено, что между мальчиками и девочками с увлеченностью компьютерными играми наблюдаются значимые различия по таким параметрам субъектности, как “Осознание собственной активности” и “Способность к рефлексии”. При этом, по сравнению с мальчиками, у девочек с увлеченностью компьютерными играми более развито осознание собственной активности и менее – способность к рефлексии, то есть девочки в большей степени, чем мальчики, осознают значимость собственных усилий для достижения успеха, уважительное отношение к себе приписывают внешним обстоятельствам. Вместе с тем у девочек менее сформирована способность предвидения возможного развития событий, более низкий уровень желаний изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу и низкий уровень развития способности воспринимать импульсы о своих изменениях от окружающих.

Между мальчиками и девочками с зависимостью компьютерными играми наблюдаются значимые различия по таким параметрам субъектности, как “Осознание собственной активности” и “Понимание и принятие другого”. Мальчики с игровой компьютерной зависимостью по сравнению с девочками в меньшей степени осознают собственную активность, и у них в меньшей степени развито понимание и принятие другого. То есть мальчики с игровой компьютерной зависимостью менее активны, у них менее развито желание изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу, способность воспринимать информацию о своих изменениях от окружающих, а также способность прогнозирования возможных вариантов развития событий. Для мальчиков с игровой компьютерной зависимостью характерно игнорирование или скрытое использование интересов и намерений другого человека в собственных целях.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Развитие субъектности ребенка в каждом возрасте имеет свою специфику, однако в исследованиях, посвященных вопросам развития субъектности в онтогенезе [2, 7, 12], отмечается неоднородность развития отдельных компонентов субъектности, выраженная гетерохронность и одновременно отсутствие в детских возрастах субъектности как целостного свойства.

В младшем подростковом возрасте наиболее динамично развиваются такие компоненты субъ-

ектности, как активность, осознание способности к рефлексии, свобода выбора и ответственность за него, осознание собственной уникальности, понимание и принятие другого, саморазвитие. Формирование этих компонентов обусловлено, прежде всего, той социальной средой, в которой живет ребенок, и качеством отношений ребенка с окружающими людьми. Если окружающая среда и среда взаимодействия отличается бедностью и однородностью стимулов для развития, то младшие подростки начинают искать эти условия в компьютерной игре.

Компьютерная игра представляет интерес для младшего подростка, захватывает его своим сюжетом и мультимедийными возможностями. Это самое простое средство удовлетворения потребности в познавательной и квазисоциальной активности, но как показывают данные исследования, нерезультативное: 38% младших подростков не способны противостоять компьютерной игре и характеризуются игровой компьютерной зависимостью.

Результаты исследования показали, что существует взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности у младших подростков. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели развития компонентов субъектности. При этом наиболее разрушительной игровой компьютерная зависимость оказывается для развития осознанной активности, способности к рефлексии, умения понимать и принимать другого человека.

Уровень игровой компьютерной зависимости и уровень развития субъектности опосредованы полом младшего подростка.

По сравнению с мальчиками, у девочек с увлеченностью компьютерными играми более развит такой компонент субъектности, как “Осознание собственной активности”, то есть девочки в большей степени, чем мальчики, осознают значимость собственных усилий для достижения успеха. При этом у девочек менее сформирована “Способность к рефлексии”, то есть девочки в меньшей степени, чем мальчики, способны предвидеть возможное развитие событий, у девочек более низкий уровень желаний изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу.

По сравнению с мальчиками, у девочек с зависимостью от компьютерных игр, так же, как и с увлеченностью компьютерными играми, выше “Осознание собственной активности”, девочки с игровой компьютерной зависимостью более активны. У девочек в большей степени, чем у маль-

чиков, развита способность понимать и принимать другого человека. Они в меньшей степени, чем мальчики, склонны игнорировать интересы и намерения другого человека в собственных целях.

Более высокий уровень игровой компьютерной зависимости у мальчиков может быть обусловлен спецификой гендерного развития. Во-первых, девочки психологически раньше взрослеют, чем мальчики. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт, стремление к увлечениям. Мальчики больше, чем девочки, стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым получая адреналин, чувство риска и другие эмоции [22, 25].

Во-вторых, девочки более социализированы, чем мальчики, и компьютерные игры как механизм современных вызовов социализации является для девочек более осваиваемым видом деятельности, но не на глубоком уровне. У девочек больше социально значимых занятий, чем у мальчиков. Девочки больше ходят в кружки, спортивные секции, читают книги, чаще заводят друзей, лучше умеют дружить [5, 9].

В семьях младших подростков с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости большинство родителей не рассматривает факт злоупотребления ребенком компьютерными играми как проблему. Это может быть связано с отсутствием компьютерной грамотности у родителей: у них не сформирована «культура общения» с современной компьютерной техникой, часто они не знают правил техники безопасности и общепринятых стандартов работы с компьютерами для детей разного возраста.

Основной задачей родителей, на наш взгляд, является попытка направить интерес ребенка к компьютеру в полезное русло. В этом смысле роль семьи очень важна в формировании личности ребенка при использовании компьютерных игр и является, на наш взгляд, фактором противодействия игровой компьютерной зависимости.

Чтобы понять, в чем польза и вред от компьютерных игр, взрослые должны сами вникнуть в виртуальные интересы своего ребенка, организовать совместные покупки новых компьютерных игр и даже играть вместе с детьми. Совместная работа за компьютером, совместное творчество даст возможность детям и родителям почувствовать себя единым целым, поможет лучше узнать друг друга, сохранить положительный микроклимат в семье, что очень важно при воспитании самодостаточного, творческого ребенка.

Родители, осваивая компьютер вместе с ребенком, формируют развитую, социально адаптированную личность. Компьютер должен стать для ребенка средством, оказывающим положительное влияние на формирование психофизических качеств и развитие личности.

Родителям необходимо помнить, что для ребенка игра – это естественная среда развития, что материалом для его фантазий служит вся окружающая жизнь. И чем больше разнообразия будет в этой жизни, тем больше простора будет для его развития.

Для развития ребенка родители могут использовать компьютерные игры, помогающие развивать память, внимание, воображение и другие познавательные процессы. Но при этом даже использование развивающих и обучающих компьютерных игр должно быть регламентировано, взаимодействию с компьютером необходимо научить.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проблема игровой компьютерной зависимости становится для современной России одной из актуальных социальных проблем. Влияние ее на человека весьма велико, особенно на детей. В силу незрелой, неустоявшейся психики подросток может не в полной мере различать специфику двух реальностей: объективной и виртуальной. И нередко виртуальная реальность предстает как объективная. Когда компьютерная игра становится единственным смыслом в жизни ребенка и начинает заменять его мир реальных отношений компьютерными моделями, то можно говорить о том, что компьютерные технологии выступают в качестве средства разрушения личности.

Младший подростковый возраст считается важнейшим возрастным этапом в формировании личности ребенка. Этот период характеризуется важными изменениями в социальных связях и социализации, так как преобладающее влияние семьи постепенно заменяется влиянием группы сверстников, выступающей источником референтных норм поведения и получения определенного статуса.

Поэтому особенно важно развивать компоненты субъектности младших подростков, позволяющие защитить ребенка от негативных влияний компьютерной игры и нивелировать негативные эффекты игровой компьютерной зависимости.

Сложившаяся ситуация требует поиска эффективных методов и средств по предупреждению игровой компьютерной зависимости. В настоящее время это особенно важно еще и потому, что игровая компьютерная зависимость возникает, в

отличие от других видов зависимости, не в социально неблагоприятной среде, а в обыденной жизни. Вследствие этого вовлеченность подростков в компьютерные игры воспринимается не как нарушение его социальной жизни и развития, а как нормальный и даже желательный досуг. Сегодня практически каждый подросток имеет доступ к компьютеру, который часто заслоняет собой все остальные стороны жизни подростка, формируя игровую компьютерную зависимость у внешне благополучных детей.

С нашей точки зрения, противодействие личности ребенка игровой компьютерной зависимости определяется формированием ее социальной компетентности как особого компонента личностного потенциала, позволяющего активно и конструктивно вести себя в любой жизненной ситуации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева Г.М. Социальная психология. М.: Проспект, 1996.
2. Абульханова-Славская К.А. Активность и сознание личности как субъекта деятельности // Психология личностивсоциалистическомобществе: Активность и развитие личности. М.: Наука, 1989. С. 110–134.
3. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психол. журн. 2011. № 6. Т. 32. С. 49–58.
4. Больбот Т.Ю., Юрueva Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск: Пороги, 2006.
5. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. СПб.: Питер, 2008.
6. Волкова Е.Н. Субъектность педагога (Теория и практика): Дисс. ... д. психол. н. М., 1998.
7. Волочков А.А. Активность субъекта бытия: интегративный подход. Пермь: Перм. гос. пед. ун-т, 2007.
8. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Сер. 14. Психология. 2008. № 2. С. 140–153.
9. Выготский Л.С. Педология подростка // Собрание сочинений в 4-х тт. М.: Изд-во Педагогика, 1984. Т. 4.
10. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте // Аспирантские тетради (Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена). СПб.: РГПУ, 2009. № 39. С. 237–243.
11. Гришина А.В. Психологические факторы возникновения и преодоления игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте: Дисс. ... к. психол. н. Нижний Новгород, 2011.
12. Зотикова Н.В. Личностные предпосылки субъектности младших подростков: Дисс. ... к. психол. н. М., 2002.
13. Либин А.В. Дифференциальная психология: на пересечении европейских, российских и американских традиций. М.: Смысл, 1999.
14. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддитивных расстройств. Дисс. ... к. мед. н. Новосибирск, 2004.
15. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: Автореф. дисс. ... к. психол. н. М., 1988.
16. Наследов А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. СПб.: Речь, 2004.
17. Огнев А.С. Психология субъектогенеза личности. М.: Изд-во МГГУ, 2009.
18. Петровский В.А. Личность в психологии: парадигма субъектности. Ростов-на-Дону: Феникс, 1996.
19. Пилюгин А.Е. Зависимость от видеоигр как следствие переживаемого подростком дефицита субъектности // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2010. № 5. С. 115–118.
20. Пыжьянова М.А. Психолого-педагогические условия развития субъектности в младшем школьном возрасте: Дисс. ... к. психол. н. Нижний Новгород, 2006.
21. Риппинен Т.О., Слободская Е.Р. Взаимосвязи личностных особенностей подростков с повседневным использованием компьютера // Психол. журн. 2014. Т. 35. № 4. С. 18–25.
22. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: Дисс. ... к. психол. н. Краснодар, 2009.
23. Серегина И.А. Психологическая структура субъективности как личностного свойства педагога: Дисс. ... к. психол. н. М., 1999.
24. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Чрезмерное использование Интернета: факторы и признаки // Психол. журн. 2013. Т. 34. № 4. С. 105–114.
25. Трафимчик Ж.И. Современные компьютерные игры: последствия и особенности влияния на психику детей младшего школьного возраста // ЗОЖ. 2011. № 1. С. 22–26.
26. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психол. журн. 1999. Т. 20. № 1. С. 86–102.
27. Щукина М.А. Особенности развития субъектности личности в подростковом возрасте: Дисс. ... к. психол. н. М., 2005.

28. *Goldberg I.* Internet addiction. 1995. URL : <http://www.psycom.net/iasg.html>.
29. *Turkle Sh.* Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality / Massachusetts Institute of Technology. Identity workshop. 1997.
30. *Shotton M.A.* Computer Addiction? A study of computer dependency // *J. Affective Disorders*. 1998. № 5. P. 56–59.
31. *Young K.* Caught in the Net. N.-Y.: John Wiley and Sons, 1996.

STRUCTURE OF SUBJECTIVITY OF YOUNGER TEENAGERS WITH DIFFERENT LEVELS OF COMPUTER ADDICTION

E. N. Volkova*, A. V. Grishina**

**PhD, Professor, Vice rector for scientific activities, Federal state educational institution “Nizhny Novgorod State Pedagogical University” named after K. Minin, Nizhny Novgorod;*

***PhD, head of research, Federal state educational institution “Nizhny Novgorod State Pedagogical University”, named after K. Minin, Nizhny Novgorod*

The problems of personal development and computer gaming depending younger teenagers. The results of a study to identify the level of severity of computer game addiction in adolescents, and the structure of their subjectivity. Structure of subjectivity, as an integrative properties, expressed in the relation of man to himself as a figure in the active and conscious relationship to the world and to themselves in it, diagnosed by questionnaire “Structure of subjectivity younger teenager”. Structure of subjectivity is defined as the level of expression of its components: activity, awareness ability for reflection, freedom of choice and responsibility for it, the awareness of its uniqueness, understanding and acceptance of the other, self-development. For the diagnosis of gaming computer addiction teenagers using a specially designed questionnaire, which includes five major scales: emotional attitude to computer games; self-control in a computer game; goal orientation on a computer game; parental relation to a computer game; preference for virtual communication real. On a sample of 146 students aged 10 to 11 years established a significant difference between boys ($N = 72$) and girls ($N = 74$) in the level of computer gaming addiction. It was established that the game computer dependency more likely to have boys, girls are more characterized by enthusiasm for computer games. The features of subjectivity teens of different sex “dependent” and “enthusiastic” computer games. Younger adolescents with a high level gaming computer addiction have lower rates of these components of subjectivity, as the development of a conscious activity, capacity for reflection, the ability to understand and accept the other person. Describes the components of subjectivity, allowing to neutralize the negative effects of the existing computer game addiction in adolescents, reduce the risk of its high level.

Keywords: personality, teenager, younger teenage age, game, computer, dependence, questionnaire, standardization, game computer dependence, subjectivity.