

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра педагогики и психологии  
профессионального образования

## **ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ КАК СОЦИОКУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ В ПОДРОСТКОВОЙ СРЕДЕ**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса группы 411

направления 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование»

Института дополнительного профессионального образования

**Шигаевой Маргариты Александровны**

Научный руководитель:

к.пед.н., доцент

\_\_\_\_\_

подпись , дата

**Т.Н. Черняева**

Зав. кафедрой

к.пед.н., доцент

\_\_\_\_\_

подпись , дата

**В.А. Ширяева**

Саратов 2017

**Введение.** Игромания является сложным социально-культурным, социопсихологическим явлением, в которое вовлекаются не только индивиды, непосредственно играющие в азартные игры, но и члены их семей, родственники, друзья (созависимые). Это и обусловило выбор темы квалификационной работы «Игровая зависимость как социокультурное явление в подростковой среде».

Только выявив психологические и социальные особенности, характерные для игрозависимого индивида, систему ценностных ориентаций индивида, совокупность обстоятельств и факторов, которые способствуют формированию игровой зависимости, станет возможным выявить и способы профилактики и реабилитации людей.

В процессе изучения научно-педагогической литературы Корнеевой Е.В., Новосельцевой В.И., Федоровой А.В. и Быковской Е.В., а также практического опыта по предупреждению компьютерной аддикции нами были обнаружены противоречия: между реальностью использования компьютерных технологий подростками в своей деятельности и бедной разработанностью вопроса по профилактике компьютерной зависимости в практике и теории педагогической науки; между усовершенствованием компьютерных технологий и их разработанностью применительно к решению современной проблемы компьютерной аддикции.

**Объект исследования** - это игрозависимость как социокультурное явление в нашем обществе.

**Предметом исследования** является игрозависимость как проявление девиантной формы поведения и возможные пути социальной профилактики.

**Цель бакалаврского исследования** заключается в выявлении и анализе причин и факторов, формирующих азартно-игровую аддикцию, определении пути и формы социальной профилактики игрозависимости.

**Гипотеза исследования:** социально-педагогическая программа по профилактике игрозависимости подростков будет эффективна если:

- методические работы с подростками будут строиться на базе воспитательных мероприятий, дополнительных занятий, специфика которых заключается в развитии устойчивого желания познания в определенных интересующих их сферах деятельности;

- предусматривать непрерывность, систематичность, демократичность процесса профилактики компьютерной зависимости.

В соответствии с целью, предметом исследования и исходя из рабочей гипотезы определяются **задачи**:

- 1) выявить психолого-педагогические особенности подростков;
- 2) раскрыть специфику компьютерных игр;
- 3) определить роль компьютерных игр в деятельности подростков;
- 4) разработать социально-педагогическую программу по профилактике компьютерной зависимости;

- 5) выявить эффективность социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости;

- б) разработать рекомендации для родителей учащихся по профилактике компьютерной зависимости.

**Методы исследования:**

Эмпирические: педагогический эксперимент; наблюдение; беседа; анкетирование. В качестве диагностического инструментария применялся комплекс психодиагностических методик: опросники на интернет-зависимость (Гришина, 2007 г.) и тест Такера на выявление игровой зависимости, диагностика доминирующей перцептивной модальности С. Ефремцева (для определения ведущего типа восприятия), диагностика профессиональных предпочтений (опросник Дж. Голланда).

Создание и анализ педагогических ситуаций, обобщение.

Для обработки полученных результатов использованы методы математической статистики. Статистическая обработка данных проводилась с помощью приложения MicrosoftExcelforMicrosoftOfficeWord.

**Новизна** исследования заключается в системе диагностических и профилактических мер, направленных на поиск себя, как личности, в том числе и в профессиональной сфере, и реализацию через дополнительные специализированные занятия, таким образом, постепенно уходя от бесцельных компьютерных развлечений.

**Практическая значимость** исследования находит отражение в разработке программы по профилактике компьютерной зависимости для подростков.

Опытно-экспериментальная работа осуществлялась на базе группы учащихся в школе иностранных языков «GoEnglish» (ИП «Трофимкин»). В эксперименте принимали участие 40 учащихся подросткового возраста.

Бакалаврская работа общим объемом 52 страницы состоит из введения, двух глав («Теоретические аспекты компьютерных технологий в современном социуме», и «Реализация социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости подростков») заключения, списка использованных источников, включающего 32 работы и приложения. Бакалаврская работа содержит 9 таблиц, 3 диаграммы, 1 график, 4 рисунка.

### **Основное содержание работы**

В первой главе «Теоретические аспекты компьютерных технологий в современном социуме» были рассмотрены следующие вопросы:

- Психолого-педагогические особенности подростков.
- Психолого-педагогические особенности подростков, заинтересованных компьютерными играми.
- Значение компьютерных игр в деятельности подростков.
- Компьютерная аддикция как результат увлеченностью компьютерными играми.

Выводы по первой главе:

Учитывая тот факт, что подростковый возраст относится к числу наиболее сензитивных для становления нравственных принципов, жизненной позиции, относящихся к Я - концепции, мы внесли предположение о том, что верный выбор компьютерных игр даст возможность сформировать специфическое отношение ребенка к образам Я - реальное, Я - идеальное.

Рассмотрено понятие компьютерная зависимость в современной психолого-педагогической литературе в первом пункте, мы проанализировав теорию можем сделать вывод что игровая и компьютерная зависимость рассматривается в качестве нового вида аддиктивного поведения личности. Данный вид зависимости определяется рядом исследователей А.Г. Шмелев, Е.В. Змановская как: «Аутодеструктивное поведение, угрожающее целостности и развитию личности, приводящее к серьезным изменениям в самооценке и самосознании».

Во второй главе «Реализация социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости подростков» на основе результатов диагностики была представлена программа профилактики игромании для подростков школы иностранных языков «GoEnglish» (Приложение Б).

Эта профилактическая программа игровой зависимости рассчитана на подростков в возрасте от 11 до 15 лет при активном содействии и участии педагогического коллектива образовательного учреждения, родителей подростков и применяется исключительно на базе учебного заведения.

Срок применения программы 5 месяцев. Данная программа была реализована на базе школы иностранных языков в период с сентября 2016 года по январь 2017 года.

Ожидаемые результаты:

1. Снижение компьютерной зависимости у подростков.
2. Формирование мотивации к реальному общению со сверстниками.
3. Формирование мотивации к дополнительному образованию, творчеству.

4. Формирование мотивации к здоровому образу жизни.
5. Проработка разнообразных дополнительных запросов от подростков, и предложений об организации профилактических занятий.

### **Цели программы профилактики игровой зависимости:**

Предупредить формирование зависимого (от игры и компьютера) поведения среди детей и молодежи 11–15 лет с помощью пропаганды здорового образа жизни, изменения ценностного отношения несовершеннолетних к этой проблеме, формирования антизависимых установок и формирования личной ответственности за свое поведение.

Увеличить информационную компетентность в этом вопросе у ближайшего социального окружения подростков, а именно педагогов – специалистов ОУ и родителей.

### **Задачи программы профилактики игровой зависимости:**

1. Предоставление информации подросткам и их ближайшему социальному окружению об отрицательных последствиях игровой зависимости.
2. Составление антизависимых установок в среде подростков, которые призывают к пропаганде здорового образа жизни среди всех участников образовательного процесса.
3. Развитие психологических навыков которые необходимы для формирования личной ответственности за свое поведение.

### **Структура программы:**

В зависимости от основных объектов профилактического воздействия, можно выделить несколько направлений работы: работа с несовершеннолетними, работа с родителями. Было исследовано 40 подростков. Возраст обследуемых составил 11-15 лет.

1. Диагностика подростков экспериментальной группы, для анализа зависимости от игромании (см. Приложение А). Этап констатирующий.

Работа с несовершеннолетними включает в себя:

– диагностику по выявлению наличия признаков компьютерной и игровой зависимости (Опросники на интернет-зависимость (Гришина, 2007 г.) и тест Такера на выявление игровой зависимости (модифицированный и адаптированный для несовершеннолетних психологом Коньгиной И.А) целесообразно применять для групповой экспресс-диагностики.

– опросник № 3 «Оценка серьезности проблемы игромании» (для оценки понимания актуальности проблемы компьютерной зависимости).

– диагностика доминирующей перцептивной модальности С. Ефремцева (для определения ведущего типа восприятия).

– диагностика профессиональных предпочтений (опросник Дж Голланда).

2. Профилактика игромании в подростковом возрасте. Этап формирующий. Социально-педагогическая программа по профилактике «Жизнь в реальном мире» включает:

– тематический классный час «Компьютер: за и против»;

– цикл тренинговых занятий «Живое общение»;

– конкурсы для реализации творческого потенциала учащихся по результатам диагностики (конкурс на лучший коллаж «Я и моя жизнь», конкурс на лучший рисунок «Жизнь в реале»);

– беседа «Взаимосвязь видов восприятия с твоим будущим видом деятельности» по результатам диагностик Ефремцева, Голланда;

– беседа «Жизнь в реальном мире» по результатам конкурса.

Работа с родителями состоит из:

– тематических выступлений на родительских собраниях;

– индивидуальных консультирований по проблемам и вопросам, которые связаны с игровой зависимостью.

3. Этап эксперимента контрольный:

– проведение повторной диагностики по методике Такера в экспериментальной группе;

- проведение первичной диагностики по методике Такера в контрольной группе;
- сравнительная диагностика между экспериментальной и контрольной группами;
- беседа с родителями по результатам диагностики.

**Формы и методы работы.** В процессе реализации программы применяются методы когнитивно-поведенческой, арт-терапии, телесно-ориентированной терапии, ролевых игр, групповых дискуссий.

Проведенная нами психолого-педагогическая работа включала в себя этапы эксперимента:

- этап эксперимента «Констатирующий»;
- этап эксперимента «Формирующий» (реализация программы профилактики игромании);
- этап эксперимента «Контрольный» (проведение повторной и сравнительной диагностики).

### **Результативность диагностики компьютерной зависимости**

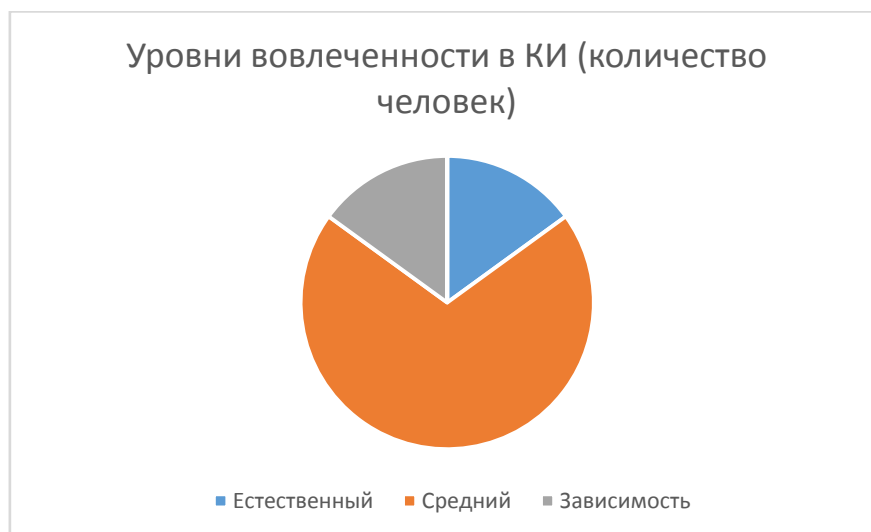


Рисунок 1 – Диаграмма Уровни вовлеченности в КИ

По результатам диагностики по методике Гришиной: у трех человек естественный уровень вовлеченности в КИ, у 14 человек средний уровень вовлеченности, но надо заметить, что у большинства из них показатели нахо-



дятся на грани (Икз 16 - 22) перехода к зависимости, что соответственно включает эту группу в список исследуемых подростков.

Таким образом, можно говорить о следующих проблемах подростков:

- Снижение внимания, как следствие возможно снижение успеваемости из-за отвлечения на компьютер, вместо сна больше половины исследуемой группы (55%) ответили, что могут играть в компьютер всю ночь, при этом не замечая смены времени суток.

- Возникновение проблем со сном у подростков, что говорит об их невротических проблемах.

- Деадаптация во времени и пространстве из-за отвлечения от компьютера окружающими проявляют агрессию, испытывают стресс.

Таким образом: 20% участников опроса посвящают компьютеру большую часть свободного времени, а у 65% тестируемых ярко выражены симптомы компьютерной зависимости, только четверть подростков (15%) показывают норму в работе с компьютером.

Подростки высоко оценивают проблему игромании, при этом считают, что они и их окружение не подвержено влиянию компьютера на их жизнь. Многие высказывают мнение, что способны отказаться от компьютера без посторонней помощи.

Также была проведена методика С. Ефремцева, для определения ведущего типа восприятия, которая помогла ребятам узнать себя и определить виды деятельности, больше всего подходящие именно их более развитому и доминирующему виду восприятия.

Диагностика профессиональных предпочтений Голланда - это одно из составляющих профилактики, дабы подростки, погружаясь в себя и интересуясь разнообразными сферами деятельности, начинают увлекаться по большей степени профилирующими науками, и будут склонны использовать компьютер непосредственно по назначению, что и является задачей данного исследования.

## Результативность социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости подростков

Целью бакалаврского исследования было выявление и анализ причин и факторов, формирующих азартно-игровую аддикцию, а также определение путей и форм социальной реабилитации игрозависимой личности.

Цель контрольной диагностики - выявить поменялось ли отношение подростков к виртуальным играм, через проведения воспитательных мер по профилактической программе компьютерной зависимости в сравнении с результатами первичной диагностики контрольной группы по методике Такера.

Социально-педагогическая программа по профилактике компьютерной зависимости апробировалась согласно исходным теоретическим положениям, определенным в гипотезе исследования. В процессе эксперимента они корректировались и уточнялись в соответствии с выявляемыми показателями динамики смены вида деятельности у подростков.

По окончании профилактической программы, была проведена повторная диагностика подростков экспериментальной группы, результат которой представлен ниже в сравнении с первичными результатами контрольной группы, которая не принимала участие в профилактической программе.

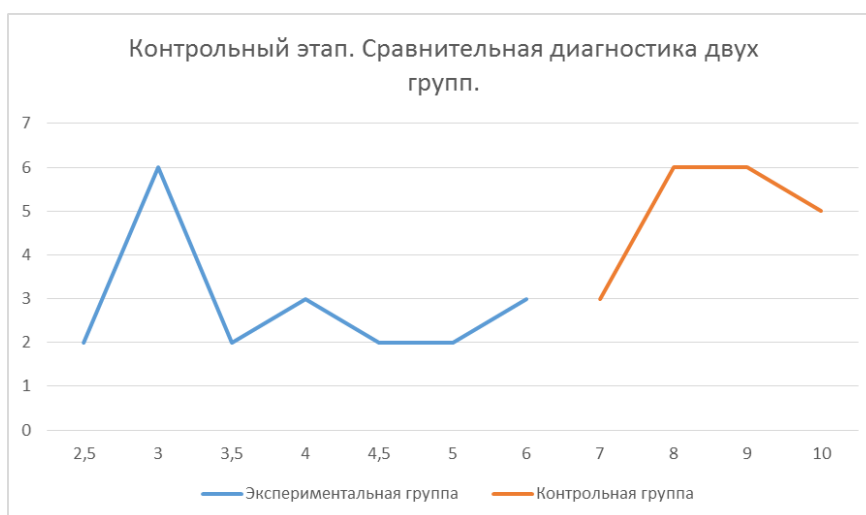


Рисунок 2 – График «Контрольный этап. Сравнительная диагностика двух групп»

На рисунке 2 предоставлены результаты эксперимента по обобщенным показателям, которые характеризуют снижение увлечения виртуальной игрой

среди подростков экспериментальной группы в сравнении с контрольной группой.

В ходе анализа показателей на рисунке 2 явно выявлена выраженная положительная динамика всех показателей, которые исследовались в экспериментальной группе.

### **Заключение**

В ходе проведения исследования были выполнены следующие задачи:

- 1) выявлены психолого-педагогические особенности подростков;
- 2) раскрыта специфика компьютерных игр;
- 3) определена роль компьютерных игр в деятельности подростков;
- 4) разработана социально-педагогическая программа по профилактике компьютерной зависимости;
- 5) выявлена эффективность социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости;
- 6) разработаны рекомендации для родителей учащихся по профилактике компьютерной зависимости.

Опытным путем нами было доказано, что снижение компьютерной зависимости увеличилось с помощью социально - педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости. В социально - педагогической программе «Жизнь в реальном мире» по тематическому плану были проведены праздники, занятия с различными формами и методами работы. Полученные результаты дают возможность утверждать: чтобы увеличить спад компьютерной зависимости важно проводить воспитательную внеклассную работу, а также организовать профилактические мероприятия, разного рода.

Количественная и качественная диагностика результатов проведенного исследования, подтвердив правильность сформулированной гипотезы, дает возможность сделать следующие выводы:

- проблема компьютерной зависимости подростков школьного возраста недостаточно проработана в теории и практике педагогики;

- воспитательное значение социально-педагогической программы по профилактике компьютерной зависимости очень важно и должно быть востребовано в нашем обществе, так как стремительно развивается рост информатизации в Российской Федерации.

Для того чтобы правильно организовать мероприятие по профилактике компьютерной зависимости нужно соблюдать данные социально - педагогические условия:

- Воспитание необходимо организовывать через забаву, игру, творчество.

- Предусматривается систематичность, непрерывность, демократичность процесса воспитания учеников.

- Создавать такие ситуации воспитания, когда ставится перед учащимся проблема практического решения задач компьютерной зависимости.