

Интернет-журнал «Мир науки» / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2018, №6, Том 6 / 2018, No 6, Vol 6 <https://mir-nauki.com/issue-6-2018.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/128PSMN618.pdf>

Статья поступила в редакцию 12.12.2018; опубликована 08.02.2019

Ссылка для цитирования этой статьи:

Рогова Е.Е. Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми // Интернет-журнал «Мир науки», 2018 №6, <https://mir-nauki.com/PDF/128PSMN618.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

For citation:

Rogova E.E. (2018). The peculiarities of emotional intelligence of teenagers with different level of passion for computer games. *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 6(6). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/128PSMN618.pdf> (in Russian)

УДК 159.96

ГРНТИ 15.31.31

Рогова Евгения Евгеньевна

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет», Ростов-на-Дону, Россия

Академии психологии и педагогики

Профессор кафедры «Организационной и прикладной психологии образования»

Кандидат психологических наук, доктор философских наук, доцент

E-mail: evrogova@yandex.ru

Особенности эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми

Аннотация. В статье представлен краткий обзор понятий интернет- и игровой зависимостей. Онлайн-игры на сегодняшний день наиболее активно развиваются в интернет среде, а количество вовлеченных индивидов увеличивается с каждым днем. Нахождение подростка в постоянном отдалении от реального мира способствует замиранию в развитии эмоциональной сферы. Автором показано, что в последние годы все чаще встречаются случаи эмоциональных всплесков неконтролируемой агрессии, затруднения в восприятии эмоций других людей у подростков. В этом возрасте молодому человеку необходимо понимание, признание со стороны окружающих, их поддержка. Для изучения особенностей эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми были использованы следующие методики: «Опросник для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми» (Е.В. Беловол, И.В. Колотилова) и диагностика «Эмоционального интеллекта» (Н. Холл). В исследовании приняли участие 168 подростков в возрасте от 13 до 15 лет. Проведенный анализ полученных результатов показал, что существуют различия эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми: эмоциональный интеллект у играющих подростков менее развит, чем у не играющих. Существует вероятность, что данная закономерность будет прослеживаться и у подростков, имеющих только еще склонность к зависимости от компьютерных игр, поскольку именно в подростковом периоде из-за отсутствия эмоциональной стабильности многие подростки уходят в мир виртуальной реальности. Данные, полученные в результате исследования, позволяют разрабатывать практические рекомендации для профилактической, консультационной и коррекционной работы психологической службы с подростками.

Ключевые слова: игровая зависимость; компьютерная зависимость; интернет-зависимость; эмоции; эмоциональный интеллект; эмпатия; подростковый возраст

Первыми в изучении интернет-зависимости были американские ученые-психиатры И. Голдберг (I. Goldberg), К. Янг (K. Young), Д. Гринфилд (D. Greenfield) и К. Суррат (C. Surratt). Они предложили определенный набор диагностических критериев, по которым возможно выявить интернет-зависимость у индивида. Следует отметить, что изначально И. Голдберг понятие «Интернет-зависимость» использовал в шутку, поскольку к реальным зависимостям данное явление не относил. Однако, созданная им группа психологической поддержки Интернет-аддиктов, стала набирать большое количество участников, заявлявших о необходимости психологической помощи по преодолению сложившегося у них поведения. Термин постепенно прижился и вошел в использование в научной литературе. Критерии по которым диагностировалась интернет-зависимость относятся: отсутствие желания покидать виртуальный мир, необходимость возврата к реальному миру сопровождается плохим самочувствием, раздражительностью, повышенной возбудимостью, возможно с проявлением агрессии, увеличение затрат на обеспечение бесперебойной работы интернета, пренебрежение физиологическими потребностями в еде и сне, уменьшение физической активности, нежелание тратить время на личную гигиену, из-за того, что упущенное время отвлекает человека от виртуального пространства [1].

Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпухина А.И. под «компьютерной зависимостью» понимают патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени в виртуальной реальности с использованием различных технических средств (компьютера, ноутбука, планшета, телефона и т. д.) [2].

Игровая зависимость – это зависимость от компьютерных игр. Игровая деятельность характеризуется увлеченностью компьютерными играми. Зависимость от компьютерных игр (гейм-аддикция) возникает у тех, кто заменяет реальный мир на специально созданный виртуальный мир с выбранной виртуальной ролью, или у тех, кто достигает ложную цель в комфортных виртуальных условиях [3, 4].

По мнению Е.А. Кобелевой, Е.Ю. Мальцевой и Е.В. Молчановой интернет-зависимость представляет собой зависимость от сетевого пространства. Известно, что компьютерная зависимость способна формироваться в любом возрасте, но наиболее актуальна эта проблема для подростков в силу особой чувствительности данного возрастного периода и их повышенного интереса к современным компьютерным технологиям [5].

Большинство специалистов и призывают родителей оказать своим детям помощь на данном этапе взросления. Без поддержки подростку очень сложно. Именно взрослый должен научить подрастающего человека общаться правильно, комфортно ощущать себя в социуме [6, 7].

Авторы многих научных статей отмечают опасность формирования зависимости от компьютерных игр в детском и подростковом возрасте, поскольку последствия от сформированного увлечения носят негативный характер, как для несформировавшейся психики, так и для физиологического развития [8]. Нахождение в неподвижном состоянии, малое внимание сну, потреблению пищи, и др. может привести к ухудшению в развитии, нарушению функций органов. Напряженность глаз может спровоцировать нарушения сна, но даже если все-таки удастся заснуть, игрок по-прежнему не может не думать об игре, поэтому и сны его посвящены им. Из-за этого мозг остается напряженным даже во время сна. И сколько бы человек не спал, все равно будет чувствовать сонливость.

При формировании зависимости от компьютерных игр, у индивида происходят всплески агрессии в случаях ограничения времени нахождения в сети. В данном процессе помощь специалиста необходима, так как родные и близкие люди не способны сдерживать свое эмоциональное состояние могут спровоцировать нежелание возврата в реальный мир.

Стоит отметить, находятся что опасность от компьютерных игр характерна не для всех жанров. Некоторые игровые стимуляторы созданы для формирования логического мышления, помогают в обучении управления самолетом или автомобилем, развивают творческие способности, помогают освоить образовательные программы. Таким образом, умения полученные благодаря использованию компьютерных игр могут быть использованы в реальном мире.

Грань между полезным и вредным воздействием от компьютерных игр достаточно тонкая, поэтому время проведения за данным увлечением должно быть точно регламентировано, а в случае перехода границы в сторону формирования зависимого поведения, необходимо применение профилактических мероприятий, направленных отвлечение от виртуального мира. Утверждение «все есть рационально яд, и все есть лекарство» в случае компьютерной игромании особенно точно [9].

Сами по себе игры не приносят негативных последствий для человека, но не правильное использование их в своей жизни может привести к пагубным последствиям. Поэтому, использование данного развлекательно-познавательного элемента, как игра, необходимо контролировать со стороны взрослых, особенно когда психика ребенка еще не сформировалась [10].

Для проведения эмпирического исследования мы использовали опросник Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми и опросник Н. Холла по определению эмоционального интеллекта.

В нашем исследовании приняли участие 168 подростков в возрасте от 13 до 15 лет.

Как видно из таблицы 1 девушки играют меньше, чем мальчики. Кроме того, стоит отметить большой процент «чрезмерно увлекающихся» мальчиков, т. е. находящихся в группе риска, поскольку время нахождения их за игрой в компьютерные игры велико.

Таблица 1

Степень увлеченности подростков компьютерными играми

Степень увлеченности	Мальчики, %	Девочки, %
Чрезмерно увлекающиеся	38,1 %	14,3 %
Увлекающиеся	33,3 %	28,6 %
Интересующиеся	19 %	33,3 %
Неиграющие	9,6 %	23,8 %

По методике Н. Холла были выявлены способности понимать отношения личности, репрезентируемые в эмоциях, и управлять эмоциональной сферой на основе принятия решений (см. рис. 1).

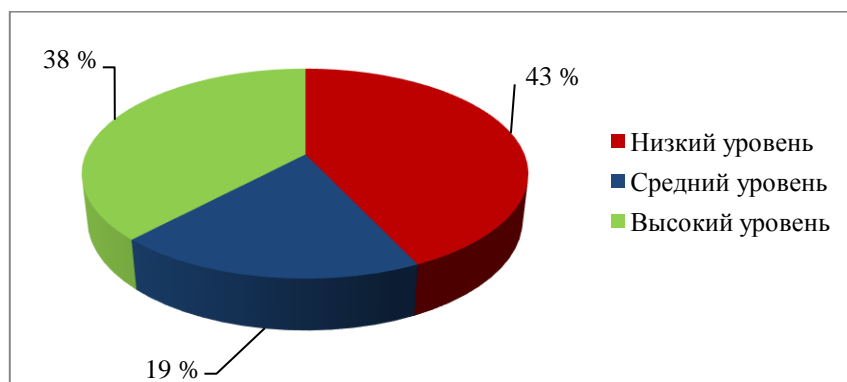


Рисунок 1. Процентное соотношение уровня эмоционального интеллекта у подростков

Как показало исследование, у 43 % протестированных учеников по общему интегративному показателю наблюдается низкий уровень эмоционального интеллекта. У 19 % подростков установлен средний уровень эмоционального интеллекта. Высокий уровень эмоционального интеллекта наблюдается у 38 % опрошенных. Таким образом, подростки в возрасте 13-15 лет в большей степени плохо ориентируются в эмоциях других людей, имеют затруднение в определении собственных эмоций и у них слабо развита возможность контроля над собственным эмоциональным состоянием.

Далее рассмотрим отдельно результаты оценки уровня эмоционального интеллекта отдельно по каждой шкале. Для удобства предоставления результатов вся группа подростков, принявших участия в исследовании, была поделена в зависимости от увлеченности компьютерными играми на «Играющих» (к ним были отнесены группы чрезмерно увлекающихся и увлекающихся подростков) – 57,1 % и «Неиграющих» (к ним были отнесены группы интересующихся и неиграющих) – 42,9 %.

Согласно полученным результатам по шкале «Эмоциональная осведомленность», 100 % неиграющих ребят имеют высокий уровень социальной осведомленности, а это означает, что мальчики и девочки подростки достаточно хорошо владеют умением сопереживать и понимать поведение других людей (см. рис. 2).

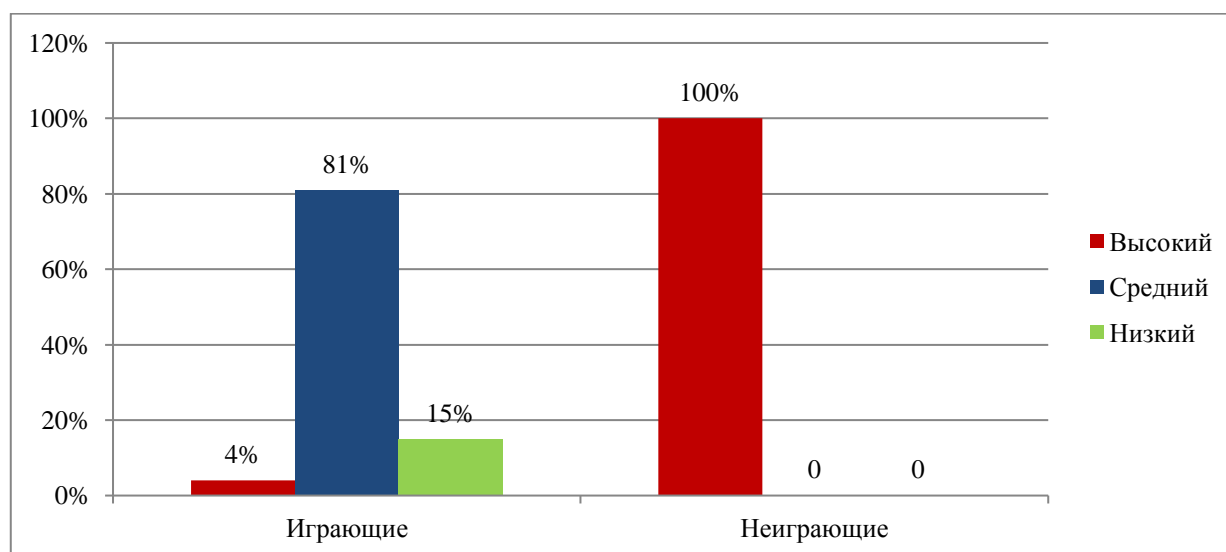


Рисунок 2. Уровень эмоциональной осведомленности подростков

Более 80% играющих подростков имеют средний уровень осведомленности о своем внутреннем состоянии, а 15 % не обладают таким показателем. Вероятно, такие показатели связаны с тем, что подростки, менее заинтересованные играми в интернет пространстве, имеют более активную социальную жизнь, и чаще сталкиваются с эмоциями людей в реальной жизни, а не через монитор экрана через виртуальные обозначения.

Если говорить об уровне управления своими эмоциями, то 100 % играющих ребят не имеют эмоциональной отходчивости и гибкости (см. рис 3). Они не всегда могут управлять своим эмоциональным состоянием, а, следовательно, не всегда способны управлять и своим поведением. Неиграющая группа имеет средний и высокий уровень по данному показателю. Данные показатели характеризуют подростков, не столь сильно увлеченных компьютерными играми, как более сдержанных, социально адаптированных к взаимодействию с другими индивидами.

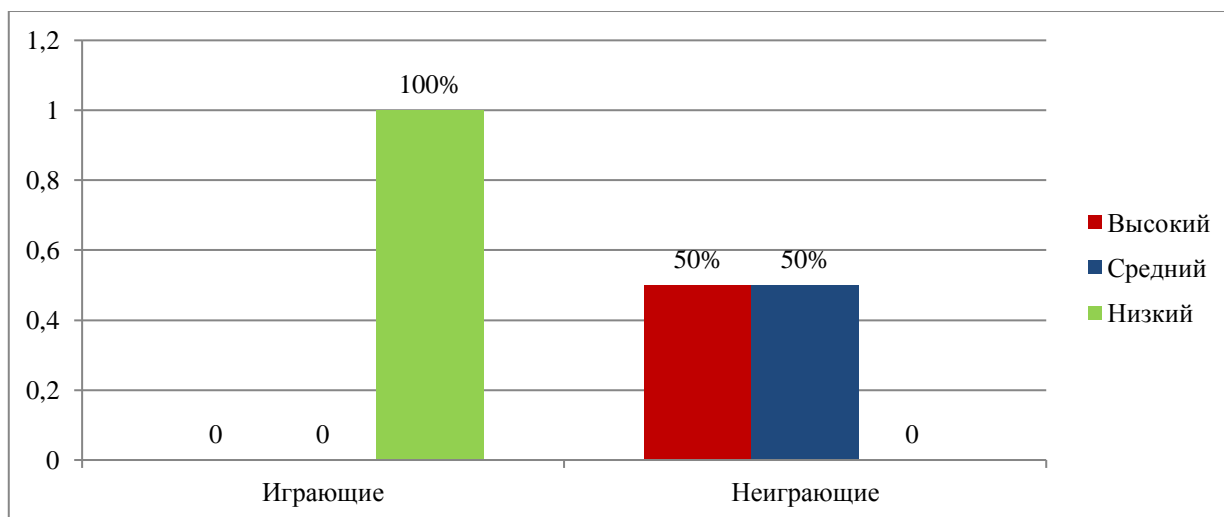


Рисунок 3. Уровень управления своими эмоциями у подростков

Возможно, данные результаты связаны с тем, что подростки, находящиеся в постоянном социальном контакте, формируют способность контроля над эмоциональными состояниями для достижения максимальной эффективной коммуникации.

Подростки, чье время посвящено в большей степени увлечению компьютерными играми, не имеют большой потребности в формировании данного навыка, поскольку их эмоциональное напряжение в меньшей степени передается собеседнику через экраны коммуникаторов, нежели если бы общение происходило в реальном мире.

Следующим шагом в исследовании является анализ показателя самомотивации (см. рис. 4). Согласно полученным данным 81 % играющих в компьютерные игры подростков не умеют замотивировать себя с использованием собственных эмоций. Группа неиграющих учеников обладает высоким уровнем самомотивации.

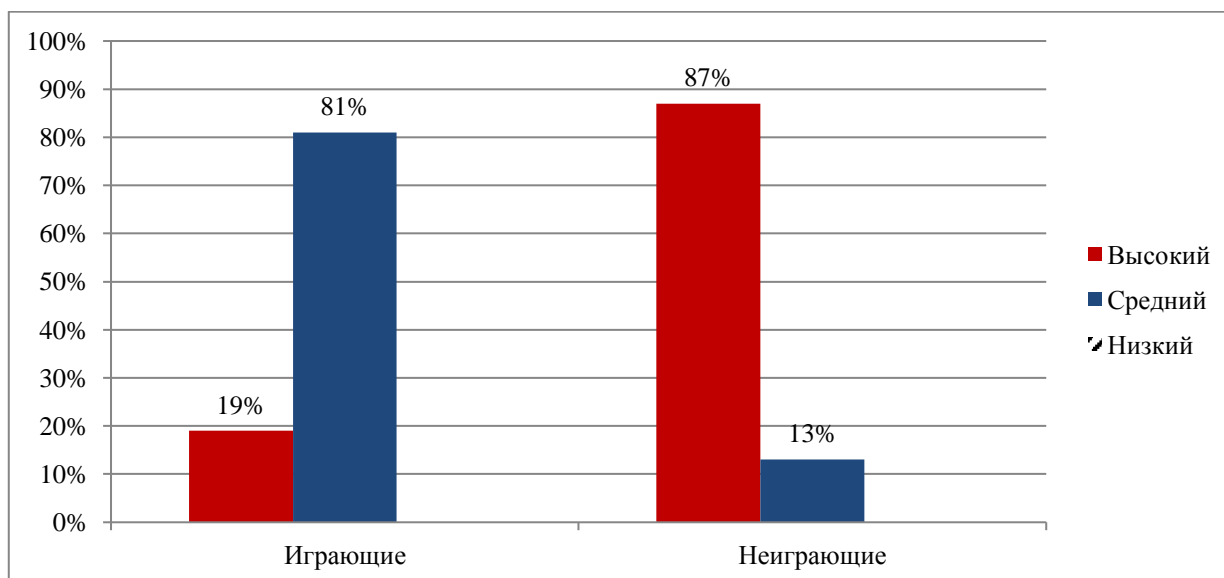


Рисунок 4. Уровень самомотивации у подростков

Анализ уровня эмпатии дал следующие результаты, большинство играющих подростков (62 %) имеют средний уровень эмпатии, но 27 % не могут сочувствовать и сопереживать другим людям. Уровень эмпатии у неиграющих подростков развит достаточно высоко (см. рис. 5).

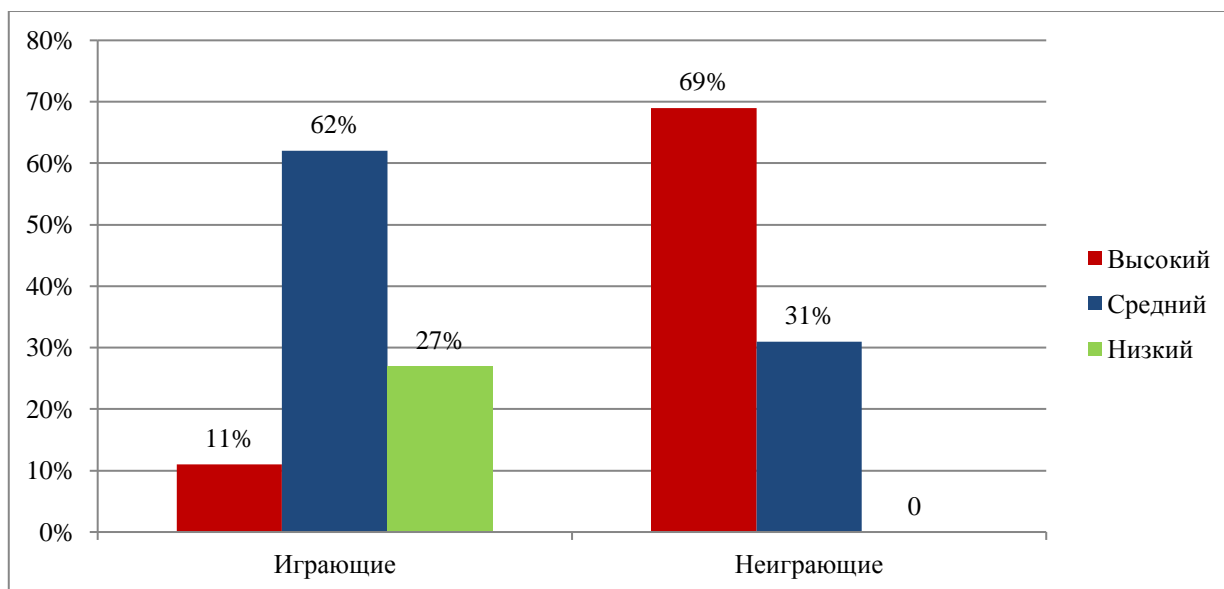


Рисунок 5. Процентное соотношение уровня эмпатии у подростков

Распознавание эмоций других людей у опрошенных играющих ребят развито на среднем уровне (65 %). У 15 % протестированных учеников, которые увлекаются компьютерными играми, достаточно слабо развита способность воздействия на эмоции других людей (см. рис. 6). При этом 20 % опрошенных, имеют высокий уровень данного показателя. Мальчики и девочки, которые не играют в компьютерные игры стабильно держат высокие уровни показателей в данной категории. Вероятнее всего, высокий показатель способности распознавания эмоции других людей связан с тем, что неиграющие подростки, в реальном мире, чаще всего сталкиваются с проявлением эмоций других людей, по средствам интонации, мимики, жестов.

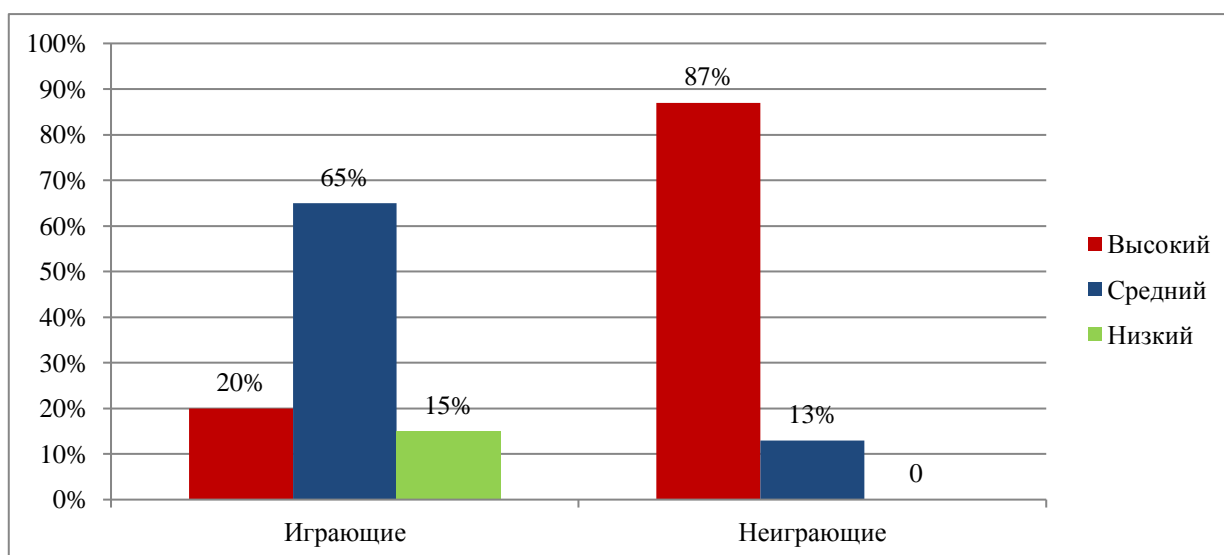


Рисунок 6. Процентное соотношение уровня распознавания эмоций других людей у подростков

Таким образом, изучение особенностей эмоционального интеллекта у подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми, указывает на слабое развитие данного показателя у играющих подростков. Для подростков, увлеченных компьютерными играми, характерны средний уровень осведомленности о своем внутреннем состоянии, они не всегда могут управлять своим эмоциональным состоянием, не умеют замотивировать себя с

использованием собственных эмоций, имеют средний уровень эмпатии, распознавание эмоций других людей развито на среднем уровне. Существует вероятность, что данная закономерность будет прослеживаться и у подростков, имеющих только еще некоторые показатели склонности к зависимости от компьютерных игр, поскольку именно в подростковом периоде из-за отсутствия эмоциональной стабильности многие подростки уходят в мир виртуальной реальности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Goldberg I. Internet addiction disorder: Diagnostic criteria. Available at [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>.
2. Ван Ш.Л., Войскунский А.Е., Митина О.В., Карпухина А.И. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр. // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т.8. – №4. – С. 73-101.
3. Лоскутова В.А. Игровая зависимость: мифы и реальность: сборник материалов международной конференции. – М.: Издательство ФГУ ГНЦ ССП Росздрава, 2007. – С. 75-81.
4. Рогова Е.Е., Суворова Е.В. Интернет-зависимость – проблема современной молодежи // «Science Time»: материалы Международных научно-практических конференций Общества Науки и Творчества за декабрь 2015 года. – Казань, 2015. С. 641-64.
5. Кобелева Е.А., Мальцева Е.Ю., Молчанова Е.В. Педагогическое сопровождение при изучении компьютерной зависимости у подростков // Успехи современной науки. – 2017. – Т.1. – №2. – С. 97-101.
6. Рогова Е.Е. Влияние одиночества на зависимое поведение подростков // Общественные науки. 2016. № 6, Том 2.
7. Рогова Е.Е. Особенности проявления одиночества у подростков, склонных к суицидальному поведению // Интернет-журнал «Мир науки» 2017, Том 5, номер 6.
8. Тылец В.Г. Возрастно-индивидуальные особенности обучения иностранному языку (рефлексивно-психологический аспект) // Education Sciences and Psychology. – 2015. – №2(34). – С. 96-101.
9. Дзасохова К.А. Психологические проблемы безопасности подростков-геймеров // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2017. – №46. – С. 127-132.
10. Иохвидов В.В., Веселова В.Г. Педагогические взгляды Карла Фридриха Вильгельма Вандера // Актуальные задачи педагогики: матер. Международной научной конференции. – 2011. – С. 44-46.

Rogova Evgenia Evgenievna

South federal university, Rostov-on-Don, Russia
Academy psychology and educational sciences
E-mail: evgrogoва@yandex.ru

The peculiarities of emotional intelligence of teenagers with different level of passion for computer games

Abstract. The article gives a short review of notions: internet and game addiction. Online games today are the most actively developing in the internet environment, and the number of involved individuals is increasing every day. The presence of a teenager in constant distance from the real world contributes to stoppage in the development of the emotional sphere. The author shows that in recent years there have increased cases of uncontrollable emotional outbursts of aggression, difficulties in the perception of other people's feelings of teenagers. In this age the young man needs understanding, recognition from the surrounding people, their support. To study the features of emotional intelligence of teenagers with different level of passion for computer games, the following methods were used: "Questionnaire to assess the degree of enthusiasm for role-playing computer games" (E.V. Belovol, I.V. Kolotilova) and diagnostics "Emotional intelligence" (N. Hall). The study involved 168 adolescents aged 13 to 15 years. The analysis of the obtained results showed that there are differences of emotional intelligence of teenagers with different level of passion for computer games: emotional intelligence of playing teenagers is less developed than of the non-playing. There is a possibility that this pattern will be traced in adolescents who have only tendency to dependence on computer games, because it is in adolescence due to lack of emotional stability, many teenagers go into the world of virtual reality. Data obtained in the study allow to work out practical recommendations for prevention, consultation and correctional work with teenagers for psychological service.

Keywords: game addiction; computer addiction; internet addiction; emotions; emotional intelligence; empathy; teenage years