

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
1-НЕРЮКТЯЙИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМ С.И.ИДЕЛЬГИНА**

Тема:
**Исследование игровой
зависимости у подростков**

**ПАВЛОВА ОЛЬГА ВАСИЛЬЕВНА
ПЕДАГОГ ПСИХОЛОГ**

Цель и задачи

Цель: Выявление игровой зависимости у подростков.

Задачи:

1. Изучить появление игровой зависимости у подростков.
2. Провести тестирование среди учащихся.
3. Изучить результаты тестов и выявить уровень игровой зависимости у опрошенных.

Актуальность

Актуальность исследования игровой зависимости в подростковом возрасте определяется во-первых, постоянным увеличением числа подростков-пользователей Интернета и так называемых «геймеров» (с 2006 года число подростков, проводящих за гаджетами более 3-х часов увеличилось в четыре раза), во –вторых , тем, что подобные пристрастия оказывают пагубное влияние на психику детей, в- третьих , эта тема еще не до конца изучена. В последние годы электронные игры стали неотъемлемой частью нашего общества и сильно влияют на развитие личности ребёнка. Сильно меняется и структура досуга детей и подростков, потому что электронные игры в данный момент не ограничиваются одними компьютерами, они так же есть и на телефоне, что помогает проводить еще больше времени за играми.

Школа не может повлиять на воспитание ребёнка вне её стен. Не смотря на то, что эта привычка приносит вред детям, родители недооценивают его разрушительное воздействие на психическое и физическое состояние здоровья детского организма.

Гипотеза:

- ❑ Подростки проводят большое количество своего времени за электронными играми.

Предмет исследования:

- ❑ Игровая зависимость.

Объект исследования :

- ❑ Учащиеся 1-Нерюктяйинская СОШ 5-11 класс; учащиеся Районной гимназии Эврика г.Олекминск .

Методы:

- ❑ Анкетирование
- ❑ Поиск и изучение статистических данных
- ❑ Анализ и обработка полученной информации

Основная часть

Во все времена физическое и психическое здоровье молодого поколения имело большое значение для общества. Но именно в настоящее время сохранение здоровья детей и подростков приобрело особую значимость.

21 век – век, большого прогресса в области технологии. Но человек не всегда может использовать всё новое во благо, в результате чего образуются еще больше новых проблем.

Проблема зависимости от электронных игр входит в понятия «вредных привычек», наряду с курением, алкоголизмом и наркоманией. Больше всего огорчает то, что эта вредная привычка касается детей и подростков в современном обществе.

Учёные пришли к выводу, что дети, чрезмерно увлекаются компьютерными играми, теряют способность контролировать своё поведение. Дело в том, что электронные игры развивают только те части мозга, которые отвечают за восприятие и движение.

Игровая зависимость очень нежелательна для подростков, причем на одну зависимую девочку приходится девять – десять мальчиков. Связано это с тем, что компьютерные (электронные) игры в основном рассчитаны на мальчиков, и подростковый возраст они переживают тяжелее.

Первое и необходимое условие формирования любой зависимости – чувство внутренней тревоги и неудовлетворенности. В игре человек может «выплеснуть» свою агрессию, укрыться от безрадостной для него реальности.

Второе условие – удовольствие. Во время игры происходит выброс адреналина, человек испытывает эйфорию. Это чувство хочется испытывать вновь и вновь. Для этого нужно повторить игру. Так возникает зависимость.

Причем, игровая зависимость формируется очень быстро и в дальнейшем оказывает огромное влияние на развитие личности, особенно детской.

В группу риска попадают

1. Подростки, полагающие, что от них мало что зависит, в своих неудачах они винят других. не прикладывают усилий для достижения цели.
2. Подростки, с низкой самооценкой, с помощью игры стремятся самоутвердиться.
3. Не общительные, не контактные дети, заменяющие реальное общение виртуальным
4. Дети, мечтающие стать лидерами, могут сутками просиживать за различными играми.

Симптомы зависимости

- ребенок раздражается при необходимости отвлечься , становится тревожными и агрессивным;
- большую часть времени (от 4 до 10ч) проводит за игрой;
- практически нет реальных друзей;
- не способен спланировать окончание сеанса работы или игры;
- забывает о домашних делах и учебе;
- пренебрегает собственным здоровьем , гигиеной и сном;

Для определения игровой зависимости у учащихся в нашей школе было проведено анкетирование среди учащихся 5-11 классов, была использована анкета для подростков в авторской модификации А.Фокиной (Массачусетский опросник увлечения азартными играми)

Всего в тестировании приняли участие 72 учащихся, это младший и старший подростковый возраст.

Вопрос	да	нет
1.ты играешь в электронные игры?		
2.бывало ли, что ты играл(а) в электронную игру больше, чем обычно, из-за неприятных событий или конфликтов?		
3.по твоему мнению, ты играешь больше, чем другие люди в среднем?		
4.ты считаешь частые электронные игры нормальными?		
5.твои друзья или родственники считают, что ты злоупотребляешь электронными играми?		
6.у тебя бывают конфликты из-за твоих игр дома?		
7.а в школе?		
8.бывало ли, что ты испытывал(а) чувство, будто кто-то или что-то тебя заставляет тебя играть?		
9.случалось, что из-за игры тебе не хватало времени на уроки, домашние дела, уход за собой или общение с ровесниками?		
10.ты вспоминаешь о том, как играл(а), когда не делаешь этого?		
11.тебе нравится получать новые игры(скачивать, получать в подарок)?		
12.замечал(а) ли ты, что того времени, которого раньше хватало тебе на игру, теперь не хватает?		
13.у тебя портится настроение, если нельзя поиграть?		
14.игра помогает тебе собраться с силами, почувствовать себя лучше?		
15.ты когда-нибудь пробовал(а) отказаться от игр?		

Класс	5 класс		итого	6 класс		Итого	7 класс		итого	8 класс		итого	5-8 класс		итого
Пол	м	ж	7	м	ж	8	м	ж	14	м	ж	11	м	ж	40
10 и более – игровая зависимость	1	0	14,3%	1	1	25%	2	3	35,7%	3	1	36,3%	7	5	30%
5-9 –высокий риск ИЗ	1	3	57,1%	2	3	62,5%	3	4	50%	2	3	45,5%	8	13	52,5%
Менее 5 – отсутствие ИЗ	1	1	28,6%	0	1	12,5%	0	2	14,3%	0	2	18,2%	1	6	17,5%

Исходя из полученных результатов видим, что наиболее высокий процент Игровой зависимости у учащихся 7,8 и 10 классов. Показатель Высокий риск ИЗ – выявлен у учащихся 5,6,7 классов, т.е. в дальнейшем может возникнуть риск игровой зависимости.

В старших классах эти показатели немного снижаются.

Среднее звено 5-8 классы

В сравнительных диаграммах видно, что мальчики средних классов проводят больше времени за играми , большая доля высокого риска ИЗ. Можно предположить, что практически все мальчики среднего звена в большей или меньшей степени подвержены

Старшее звено 9-11 классы

В старшем звене мальчики так же проводят больше времени за играми, чем девочки, показатель высокого риска ИЗ примерно одинаковый, процент отсутствие ИЗ у девочек выше.

Анкета для родителей (А.Фокиной)

в анкетировании участвовало 61 родитель 5-11 кл.

☐ Прочитайте каждое утверждение и отметьте наиболее подходящий ответ

	Высказывание	Никогда -0	Иногда -1	Часто -2	Очень часто	Всегда -4
1	Ваш ребенок играет в электронные игры с удовольствием					
2	Играя в э/игры, ваш ребенок более сосредоточен и внимателен, чем при выполнении уроков и в других занятиях					
3	Ваш ребенок ругается, плачет и уговаривает, если игру запретить					
4	Ваш ребенок не может сам остановиться или прервать игру					
5	Ваш ребенок играет за едой					
6	Ваш ребенок играет вместо прогулки					
7	Ваш ребенок играет вместо игры с ровесниками					
8	Ваш ребенок играет вместо игры с вами					
9	Ваш ребенок играет тайком					
10	Ваша угроза не дать играть или обещание дать поиграть могут сильно изменить поведение ребенка					
	20 и более баллов – у ребенка развита игровая зависимость От 10 и до 19 баллов – высокий риск формирования игровой зависимости					

Результаты диагностики опроса родителей учащихся с 5 по 8 класс

*20 и более баллов – у ребенка развита игровая зависимость
От 10 и до 19 баллов – высокий риск формирования игровой зависимости
Менее 10 баллов – ребенок не зависим от электронной игры*

5 класс

6 класс



7 класс

8 класс

Результаты диагностики опроса родителей учащихся с 9 по 11 класс

9 класс

10 класс

11 класс

Для сравнения мы провели опрос среди учащихся 6-7 классов
Районной гимназии Эврика г.Олекминск

Проведенная диагностика показала высокий процент игровой
зависимости
у подростков, также высокий процент формирования игровой
зависимости.

Ранжирование по полу не проводили, это общие данные.

Из полученных результатов видим, что между ответами детей и родителей есть существенная разница. Из ответов детей видно, что у 36 % учащихся сформирована игровая зависимость, тогда как родители уверены, что у их детей игровая зависимость отсутствует.

Этому может быть несколько объяснений:

1. дети скрывают от родителей сколько времени тратят на игры ;
2. отсутствие доверия между родителями и детьми;
3. недостаточный контроль со стороны родителей.

Заключение

В ходе исследовательской работы была рассмотрена проблема игровой зависимости у учащихся нашей школы и учащихся гимназии города Олекминска. Проблема игровой зависимости, как выяснилось, является актуальной не только для подростков нашей школы.

По результатам опроса учащихся нашей школы выявлено, что 36% детей имеют игровую зависимость, 44 % имеют высокий риск игровой зависимости, основную долю высоких показателей составляют ученики среднего звена, это подростки 12-14 лет. Большой процент игровой зависимости выявлен у мальчиков.

К предполагаемым причинам игровой зависимости, можно отнести сложности переходного возраста, мальчики переживают этот период тяжелее, а также большинство электронных игр ориентированно именно на мальчиков. По сравнению с девочками мальчики в этом возрасте неохотно посещают кружки и секции, исключение составляют спортивные секции, следовательно у них больше свободного времени, которое они посвящают играм. К основным причинам игровой зависимости среди подростков можно отнести одиночество, социальную дезадаптацию, поиск острых ощущений, недоступных в реальном мире, компьютерные игры становятся компенсацией недостающего эмоционального опыта, успеха, общения. Так же не следует исключать и внутрисемейные проблемы, недостаток общения с родителями, отсутствие эмоционального благополучия, доверия.

Полученные в ходе исследования данные показывают, как цифровизация всех сфер жизни оказывает влияние на трансформацию подростковой субкультуры. Перестраивается сфера досуга, информационная среда, изменились характеристики учебного процесса. Сейчас очень сложно найти человека, ни разу не игравшего в компьютерные игры.

Взрослым важно следить за тем, как подросток проводит свое свободное время.

Игровая зависимость это не хобби, как принято считать, это серьёзная проблема, которая причиняет ущерб психофизиологическому здоровью подрастающего поколения, а значит и всему современному обществу.

Список использованной литературы:

1. Индивидуальные особенности психического развития и практические задачи психологии развития//М.:АСТ, 2010 г.
2. Новости портала Ю.Юткина «Компьютерные игры. Разрядка или зависимость».
3. Психологи работы с компьютером и сетью. – М.Феникс, 2010.
4. pandia.ru; bibliofond.ru.
5. Справочник педагога-психолога Школа, 2022г.