

УДК 159.97-053.6

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ, ИГРОВЫМИ АВТОМАТАМИ И ИНТЕРНЕТОМ В СРЕДЕ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА

Э.Ф. Ярмухамедова

Рассматривается проблема увлечения подростков компьютерными играми, игровыми автоматами и Интернетом, различия между группами мальчиков и девочек по каждому виду увлечений.

Ключевые слова: увлечения; подростковый возраст; компьютерная игра; игровые автоматы; Интернет.

В настоящее время компьютерные игры, игровые автоматы и Интернет стали частью индустрии развлечений, которая охватывает большое количество людей, преимущественно детей и подростков [1].

По целому ряду причин (мода, повсеместное распространение игровых залов и компьютерных клубов, отсутствие контроля, положительное отношение к игре в семье и пр.) увлеченность подростков компьютерными играми, игровыми автоматами и Интернетом со временем может перерасти в зависимость. Данному вопросу посвящены исследования Лукеша, Шпанхеля, Функа, Шимаи, Эгга и Мешке, Гибба с соавт. [1], Дельфабро и Траппа [2], Фишера [3], Ю.В. Фомичевой с соавт. [4]. Проблема зависимого поведения освещена в публикациях М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг [5], С.В. Красновой, Н.Р. Казарян, В.С. Тундалевой [6], И.В. Буракова [7], К.Ю. Галкина [8], А.А. Шапкина [1], Г.В. Старшенбаума [9], Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриевой [10], А.Ю. Егорова [5], А.В. Котлярова [11], В.Д. Менделевича [12] и др.

На предыдущем этапе исследования нами были рассмотрены общие вопросы, касающиеся особенностей таких увлечений подростков, как музыка, спорт, рисование, техника, коллекционирование, мода, компьютер. Были описаны различия в предпочтениях мальчиков и девочек по каждому виду увлечений, а также степень распространенности того или иного увлечения в группе мальчиков и девочек [13].

Цель данного этапа работы – исследование трех видов увлечений (компьютерные игры, игровые автоматы и Интернет) и выявление степени их распространенности в среде подростков.

В ходе теоретического анализа литературы были сделаны предположения:

1. В среде подростков более распространены увлечения компьютерными играми и Интернетом, чем игровыми автоматами.

2. Мальчики увлекаются компьютерными играми гораздо более интенсивно, чем девочки.

Методика и организация исследования. В исследовании принимали учащиеся школ г. Бишкека, в возрасте от 11 до 14 лет (70 мальчиков и 70 девочек).

Школьникам предлагалось ответить на следующие вопросы анкеты:

1. С какого возраста вы играете (компьютерные игры, игровые автоматы, Интернет)?

2. Сколько раз вы играете (компьютерные игры, игровые автоматы, Интернет) в день, неделю, месяц?

Вопросы анкеты выявили следующие аспекты:

1. Заинтересованность, увлеченность подростков компьютерными играми, игровыми автоматами и Интернетом.

2. Возраст участников исследования на момент начала игры и пользования Интернетом.

3. Частота включения в игру и частота пользования Интернетом.

Методологическую основу исследования составил принцип взаимосвязи внутренней (интрапсихической) и внешней (психосоциальной) детерминации функционирования личности [14, с. 124].

Результаты исследования и их обсуждение. Рассмотрены различия между группами мальчиков и девочек по каждому виду увлечений. Уровень значимости различий процентных

Таблица 1 – Возраст участников исследования на момент начала игры (компьютерные игры), %

Возраст	Мальчики (n=70)	%	Девочки (n=70)	%	φ* критерий	
С 4 лет	1	1,4	–	–	–	–
С 5 лет	2	2,9	–	–	–	–
С 6 лет	12	17,1	8	11,4	φ*=0,9692	p<0,4
С 7 лет	10	14,3	5	7,1	φ*=1,3972	p<0,2
С 8 лет	6	8,6	8	11,4	φ*=0,5534	p<0,5
С 9 лет	8	11,4	6	8,6	φ*=0,5534	p<0,5
С 10 лет	11	15,7	7	10	φ*=1,0135	p<0,4
С 11 лет	3	4,3	8	11,4	φ*=1,6036	p<0,2
С 12 лет	6	8,6	4	5,7	φ*=0,6692	p<0,5
С 13 лет	2	2,9	1	1,4	φ*=0,6215	p<0,5
С 14 лет	2	2,9	6	8,6	φ*=1,4968	p<0,2
Не играю	18	25,7	17	24,3	φ*=0,1913	p<0,5

Таблица 2 – Возраст участников исследования на момент начала игры (игровые автоматы), %

Возраст	Мальчики (N=70)	%	Девочки (N=70)	%	φ* критерий	
С 4 лет	–	–	–	–	–	–
С 5 лет	–	–	–	–	–	–
С 6 лет	–	–	3	4,3	–	–
С 7 лет	1	1,4	1	1,4	φ*=0	p<0,5
С 8 лет	–	–	2	2,9	–	–
С 9 лет	1	1,4	2	2,9	φ*=0,6215	p<0,5
С 10 лет	2	2,9	–	–	–	–
С 11 лет	1	1,4	2	2,9	φ*=0,6215	p<0,5
С 12 лет	5	7,1	1	1,4	φ*=1,7880	p<0,1
С 13 лет	2	2,9	–	–	–	–
С 14 лет	–	–	1	1,4	–	–
Не играю	58	82,9	58	82,9	–	–

Таблица 3 – Возраст участников исследования на момент начала пользования Интернетом, %

Возраст	Мальчики(n=70)	%	Девочки (n=70)	%	φ* критерий	
С 4 лет	–	–	–	–	–	–
С 5 лет	1	1,4	–	–	–	–
С 6 лет	1	1,4	1	1,4	φ*=0	p<0,5
С 7 лет	–	–	2	2,9	–	–
С 8 лет	4	5,7	1	1,4	φ*=1,4492	p<0,2
С 9 лет	4	5,7	5	7,1	φ*=0,3389	p<0,5
С 10 лет	14	20	9	12,9	φ*=1,1391	p<0,4
С 11 лет	10	14,3	8	11,4	φ*=0,5134	p<0,5
С 12 лет	8	11,4	14	20	φ*=1,4109	p<0,2
С 13 лет	6	8,6	8	11,4	φ*=0,5534	p<0,5
С 14 лет	4	5,7	4	5,7	φ*=0	p<0,5
Не пользуюсь	18	25,7	18	25,7	φ*=0	p<0,5

долей определялся с помощью φ* критерия Фишера [15, с. 84].

Результаты представлены в таблицах 1–3.

Данные в таблице 1 показывают, что 17,1 % участвующих в исследовании мальчиков начали играть в компьютерные игры с шести лет, 15,7 % – с десяти,

14,3 % – с семи. В то же время 11,4 % девочек играют с шести лет, 11,4 % – с восьми, 11,4 % – с одиннадцати, 10 % – с десяти.

Статистически достоверных различий между группами мальчиков и девочек не выявлено.

Данные таблицы 2 показывают, что большинство участников (82,9 % мальчиков и 82,9 % девочек) не увлекаются игровыми автоматами. Наиболее распространенным ответом у мальчиков был “С двенадцати лет” (7,1 %), а у девочек – “С шести лет” (4,3 %).

Статистически достоверных различий по описанному выше критерию между группами мальчиков и девочек не выявлено.

Можно отметить следующие высказывания мальчиков: “Никогда не играл и не буду”, “Никогда”, “Бывало”, “Редко”, “Один раз в день”.

Данные, представленные в таблице 3, показывают, что 20 % мальчиков начали активно пользоваться Интернетом с десяти лет, 14,3 % – с одиннадцати лет, 11,4 % – с двенадцати, а девочки – с одиннадцати, двенадцати и тринадцати лет (11,4 %, 20 % и 11,4 % соответственно).

Статистически достоверных различий между группами мальчиков и девочек не выявлено.

Далее рассмотрена частота включения подростков в игру и частоту пользования Интернетом. Также проведено сравнение частоты включения в игру мальчиков и девочек с использованием ϕ^* критерия Фишера [7, с. 84].

Результаты отражены в таблицах 4–6.

Данные таблицы 4 показывают, что мальчики чаще, чем девочки, выбирали такой вариант ответа, как “Играю каждый день” ($\phi^* = 2,9885$; $p < 0,005$) и реже, чем девочки, указывали на вариант ответа “Играю один раз в месяц” ($\phi^* = 2,3490$; $p < 0,02$).

Данные, представленные в таблице 5, показывают, что большинство мальчиков и девочек (по 82,9 %) не играют на игровых автоматах. Статистически достоверных различий между группами мальчиков и девочек не выявлено.

Наиболее распространенными ответами среди подростков обоего пола были: “Один раз в месяц” (10 % мальчиков и 8,6 % девочек), “Три – четыре раза в неделю” (по 2,9 %).

Таблица 4 – Частота включения подростков в игру (компьютерные игры), %

	Мальчики (n=70)	%	Девочки (n=70)	%	ϕ^* Критерий	
1 раз в неделю	11	15,7	14	20	$\phi^*=0,6654$	$p<0,5$
3-4 раза в неделю	19	27,1	11	15,7	$\phi^*=1,6579$	$p<0,1$
Каждый день	25	35,7	10	14,3	$\phi^*=2,9885$	$p<0,005$
Один раз в месяц	3	4,3	11	15,7	$\phi^*=2,3490$	$p<0,02$
Другое	–	–	2	2,9	–	–
Не играю	12	17,1	22	31,4	$\phi^*=1,9937$	$p<0,05$

Таблица 5 – Частота включения подростков в игру (игровые автоматы), %

Частота включения в игру	Мальчики (n=70)	%	Девочки (n=70)	%	ϕ^* критерий	
1 раз в неделю	2	2,9	1	1,4	$\phi^*=0,6215$	$p<0,5$
3-4 раза в неделю	2	2,9	2	2,9	$\phi^*=0$	$p<0,5$
Каждый день	1	1,4	1	1,4	$\phi^*=0$	$p<0,5$
Один раз в месяц	7	10	6	8,6	$\phi^*=0,2854$	$p<0,5$
Другое	–	–	2	2,9	–	–
Не играю	58	82,9	58	82,9	$\phi^*=0$	$p<0,5$

Таблица 6 – Частота пользования Интернетом, %

Частота пользования	Мальчики (n=70)	%	Девочки (n=70)	%	ϕ^* Критерий	
1 раз в неделю	5	7,1	12	17,1	$\phi^*=1,8529$	$p<0,1$
3–4 раза в неделю	21	30	10	14,3	$\phi^*=2,2699$	$p<0,02$
Каждый день	20	28,6	23	32,9	$\phi^*=0,5516$	$p<0,5$
Один раз в месяц	8	11,4	12	17,1	$\phi^*=0,9692$	$p<0,4$
Другое	6	8,6	3	4,3	$\phi^*=1,0501$	$p<0,4$
Не пользуюсь	10	14,3	10	14,3	$\phi^*=0$	$p<0,5$

Можно отметить следующие ответы девочек: “Очень редко”, “Один раз в год”, отнесенные к разделу “Другое”.

Данные, представленные в таблице 6, показывают, что мальчики чаще, чем девочки, выбирали такой вариант ответа, как “Три – четыре раза в неделю” ($\phi^* = 2,2699$; $p < 0,02$).

Каждый день пользуются Интернетом 32,9 % девочек и 28,6 % мальчиков, один раз в месяц – 17,1 девочек и 11,4 % мальчиков.

В строку таблицы “Другое” были отнесены следующие высказывания мальчиков и девочек: “Почти не играю”, “Иногда”.

Подводя итоги можно сказать, что в среде подростков наиболее распространены увлечения компьютерными играми и Интернетом, чем игровыми автоматами. Почти каждый из участников исследования хотя бы один раз пробовал играть в компьютерную игру (82,1 %) и пользовался Интернетом (72,3 %), в то время как на игровых автоматах пробовали играть только 17,1 % подростков [1].

Дети начинают играть в компьютерные игры уже в дошкольном возрасте [6]. Мальчики и девочки, участвующие в исследовании, начали играть в компьютерные игры в 6 лет, пользоваться Интернетом – с 10 лет. Возраст участников исследования на момент начала игры на игровых автоматах составлял 10 лет у мальчиков и 6 лет у девочек. Это может быть связано с большей доступностью для детей компьютерных игр (многие из них играют дома и в школе, что не требует дополнительных материальных затрат) [1].

Мальчики чаще играют в компьютерные игры, чем девочки. Среди мальчиков процент “игроков” гораздо выше [1]. Мальчики тратят на компьютерные игры в среднем в два раза больше времени [1].

Большинство мальчиков и девочек не играют на игровых автоматах. Это может быть связано с мерами, принятыми властями г. Бишкека по борьбе с игровой зависимостью в данном возрасте (запрет на посещение игровых клубов подростками) [16; 17].

Девочки пользуются Интернетом чаще и больше мальчиков. Это может быть связано с большей эмоциональностью девочек, по сравнению с мальчиками.

Можно предположить, что мальчики больше склонны к образованию сверхценных увлечений компьютерными играми, а девочки – Интернетом. Данный аспект будет более подробно рассмотрен на следующем этапе исследования.

Полученные в ходе нашего исследования данные частично согласуются с результатами других исследователей по рассматриваемому вопросу. Например, Т.П. Авдулова приводит такие данные:

в экспериментах на распределение игрушек и мальчики, и девочки отдают компьютеры мальчикам, считая, что это игрушка для сильного пола. Половая дифференциация проявляется и в виртуальном мире, заявляя о себе при выборе видеоигр или при определении целей использования компьютеров. Если для девочек-подростков компьютер – это только средство (получить информацию, пообщаться или развлечься), то для мальчиков-подростков компьютер – важный объект деятельности как таковой. Его необходимо изучать, совершенствовать, устанавливать новое программное обеспечение и выполнять множество других действий [18].

И девочки, и взрослые женщины реже пользуются компьютером в целом, по сравнению с мальчиками и взрослыми мужчинами, меньше проводят времени в Интернете, меньше играют и не считают компьютер важной темой для обсуждения. В исследованиях, описываемых К. Керделлан и Г. Грезийон, обнаружено, что в видеоигры играют 52 % девочек против 78 % мальчиков; длительность сеансов для большинства играющих девочек (54 %) составляет полчаса один раз в неделю, для 69 % из играющих мальчиков продолжительность сеансов составляет около двух часов почти каждый день. Треть всех мальчиков-подростков готова потратить свои карманные деньги на покупку компьютерных игр, тогда как среди девушек на подобную жертву готовы пойти только 6 % [19].

Виртуальный мир девочек базируется на эмоциях и отношениях. Для мальчиков виртуальное пространство задается его техническими параметрами, пространственными характеристиками и возможностями для проверки своего Эго, т.е. показателями индивидуальной успешности [18].

Литература

1. Шапкин А. Компьютерные игры: новая область психологических исследований / А. Шапкин // Психологический журнал. 1999. № 1. С. 26.
2. Delfabbro P., Thrupp L. The social determinants of youth gambling in South Australian adolescents // Journal of Adolescence. 2003. V. 26. № 3. P. 313–330.
3. Fisher S. A prevalence study of gambling and problem gambling in British adolescents // Addiction Research. 1999. Dec. V. 7. № 6. P. 509–539.
4. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров // Вестник МГУ. Сер. 14. Психология. 1991. № 3. С. 9.
5. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости / А.Ю. Егоров. СПб.: Речь, 2007. 190 с.

6. *Краснова С.В.* Как справиться с компьютерной зависимостью / С.В. Краснова, Н.Р. Казарян, В.С. Тундалева. М.: ЭКСМО, 2008. 224 с.
7. *Бурлаков И.В.* Homo Gamer: Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. М.: Независимая фирма "Класс", 2000. 86 с.
8. *Галкин К.Ю.* Зависимость от виртуальной реальности компьютера – новый вид зависимого поведения 2009. // URL: <http://www.psyinst.ru>
9. *Старшенбаум Г.В.* Аддиктология, психология и психотерапия зависимостей / Г.В. Старшенбаум. М.: Когито-Центр, 2005. 242 с.
10. *Короленко Ц.П.* Социодинамическая психиатрия / Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриева. М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2000. 460 с.
11. *Котляров А.В.* Освобождение от зависимостей, или школа успешного выбора / А.В. Котляров. М.: Изд-во Института психотерапии, 2005. 448 с.
12. *Руководство по аддиктологии* / под ред. проф. В.Д. Менделевича. СПб.: Речь, 2007. 768 с.
13. *Ярмухамедова Э.Ф.* Особенности увлечений в подростковом возрасте / Э.Ф. Ярмухамедова // Вестник КРСУ. 2011. Т. 11. № 8. С. 64–71.
14. *Фурманов И.А.* Психологические основы диагностики и коррекции нарушений поведения у детей подросткового и юношеского возраста / И.А. Фурманов. Минск: НИО, 1997.
15. *Гублер Е.В.* Вычислительные методы анализа и распознавания патологических процессов / Е.В. Гублер. Л.: Медицина, 1978.
16. *Токмаков А.* Игромания среди подростков – новая проблема для Киргизии / А. Токмаков URL: http://www.dwworld.de/popups/popup_lupe/0,,4192975,00.html
17. *Ярмухамедова Э.Ф.* Особенности развития и преодоления игромании у подростков (на примере Кыргызстана) / Э.Ф. Ярмухамедова // Социальные и экономические перспективы развития общества в рыночной экономике: Мат. межвуз. науч.-практ. конф. / Бишкекский филиал Международного славянского института. Бишкек, 2010. С. 6–11.
18. *Авдулова Т.П.* Психология подросткового возраста / Т.П. Авдулова. М.: Изд. центр "Академия", 2012. 240 с.
19. *Керделлан К.* Дети процессора / К. Керделлан, Г. Грезийон. Екатеринбург, 2006. 202 с.