

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

Солонченко Михаил Евгеньевич,

9 класс, МБОУ «СОШ № 31»,

г. Белгород

*Руководитель **Солонченко С.С.,***

педагог доп. образования

ФОРМИРОВАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ЗАВИСИМОСТИ У ПОДРОСТКОВ ПРИ УВЛЕЧЕННОСТИ ИГРОЙ «РОКЕМОН GO»

Игра Pokemon GO - для всех возрастов. Появившись в июле 2016 года, игра быстро приобрела популярность, как у взрослых, так и у детей. Мы задумались о психологических аспектах популярности игры Pokemon GO. На первый взгляд игра полезна, ведь «ловец покемонов» играет в Pokemon GO не дома, сидя у компьютера, а на улице, не просто гуляет, а узнает достопримечательности родного города (такая функция встроена в игру). Но все ли так радужно?

Уже известны случаи «ловли покемонов» в церкви, шокирует случай, когда два подростка пересекли границу между США и Канадой, не заметив ее в процессе ловли зверьков. Так может «ловцы покемонов» - это «зомби с горящими глазами»? Возможно, необходимо срочно «бить в колокола» и запрещать игру? Сегодня возникает много вопросов, связанных с игрой Pokemon GO. Что бы ответить на них, мы провели исследование.

Гипотеза. Предположим, что увлечение игрой Pokemon GO может перерасти в зависимость.

Объект исследования – психологическая зависимость от игр.

Предмет исследования – формирование психологической зависимости у подростков при увлеченности игрой Pokemon GO.

Задачи исследования:

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

1. Изучить особенности игры Pokemon GO.
2. Проанализировать мнение психологов по поводу вреда или пользы, наносимой игрокам игрой Pokemon GO.
3. Изучить особенности возникновения патологической игровой зависимости.
4. Провести опрос сверстников.
5. Провести исследование респондентов посредством методики «Двадцать вопросов общества анонимных игроков» (модифицированный вариант А. А. Карпов, В. В. Козлов).

Актуальность – мир компьютерных игр стремительно развивается. Существует множество точек зрения по отношению к такого рода занятиям. Каждая игра содержит развивающий эффект, но и может при определённых условиях оказывать негативное влияние на развитие личности. Наиболее важно выделить и проанализировать условия и факторы, при которых игры оказывают негативное воздействие на личность играющего. Наше исследование является первой ступенью, то есть изучением отношения играющих в игру Pokemon GO к ней.

Покемоны – это зверьки, наделенные суперспособностями, «карманные монстры». Каждый покемон обладает рядом необыкновенных способностей, приручив его, человек становится «супер человеком». Игрок становится не просто победителем, а повелителем победителей. Pokemon GO – многопользовательская онлайн игра с элементами дополненной реальности. Цель игры – поимка и поиск покемонов. Игра выполнена по технологии дополнения реальности. Здесь соединяются два мира: реальный и виртуальный. Игроки выходят на улицу и начинают поиск виртуальных покемонов в реальном мире. Среди психологов на данный момент не существует единого мнения по поводу вреда или пользы, которые наносит игрокам игра Pokemon GO. Многие за-

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

падные психологи, в целом, одобрительно относятся к Pokemon Go. По их мнению, игра помогает справиться с депрессией и тревогой. В тоже время, отечественные психологи высказывают тревогу за безопасность «ловцов покемонов», которые в процессе «охоты» теряют связь с реальностью, и ничего не замечают вокруг «уткнувшись в экран телефона».

Патологическая игровая зависимость определяется как психологическое расстройство по типу DSM-III по 11 признакам, таким как: озабоченность, привычка, беспокойство, бегство, гонка, ложь, потеря контроля, неправомерные действия, потеря связей с близкими, финансовая помощь, нейробиологическая основа. В настоящее время выделяют некоторые предрасполагающие факторы, создающие повышенный риск развития патологической игровой зависимости. Так, к ним относится неправильное воспитание в семье. Большое значение имеют участие в играх родителей, знакомых, частые игры в домашней обстановке на глазах у ребенка или подростка.

Нами проведен опрос 64 подростков в возрасте от 12 до 16 лет, в том числе 29 девушек и 35 юношей. В ходе проведенного опроса мы выяснили, что 10% респондентов играют в Pokemon GO регулярно более 6 часов в сутки или постоянно за исключением времени на естественные потребности (сон, еда) (Рис.1).

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

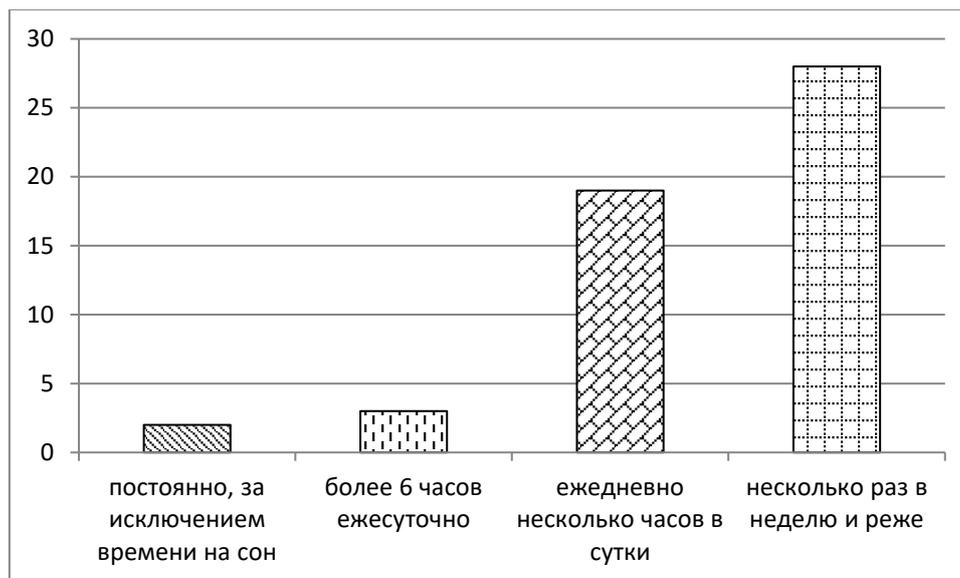


Рис. 1. Распределение респондентов по длительности участия в игре, (%)

Мы выделили 2 группы респондентов. Первая группа – играют несколько часов в сутки и реже (47 человек), вторая группа – играют постоянно и более 6 часов в сутки ежедневно (5 человек). Мы выяснили, что подростки, уделяющие игре регулярно более 6 часов в сутки, не осознают, что у них выработалась зависимость, в тоже время, подростки, уделяющие игре несколько часов в день, понимают, что может сформироваться зависимость от игры. Респонденты, уделяющие игре более 6 часов ежедневно, не осознают, какой вред наносит игра, они считают игру полезной или нейтральной, в то время как 5% респондентов, играющих в игру несколько часов в сутки, осознают возможный вред, который способна нанести игра. В ходе проведения исследования посредством методики «Двадцать вопросов общества анонимных игроков», мы выявили, что у 13% респондентов наблюдается зависимость от игры (4% респондентов первой группы и 100% респондентов второй группы). Эти респонденты не нуждаются в специализированном лечении, однако, им необходима помощь специалиста (Рис. 2).

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

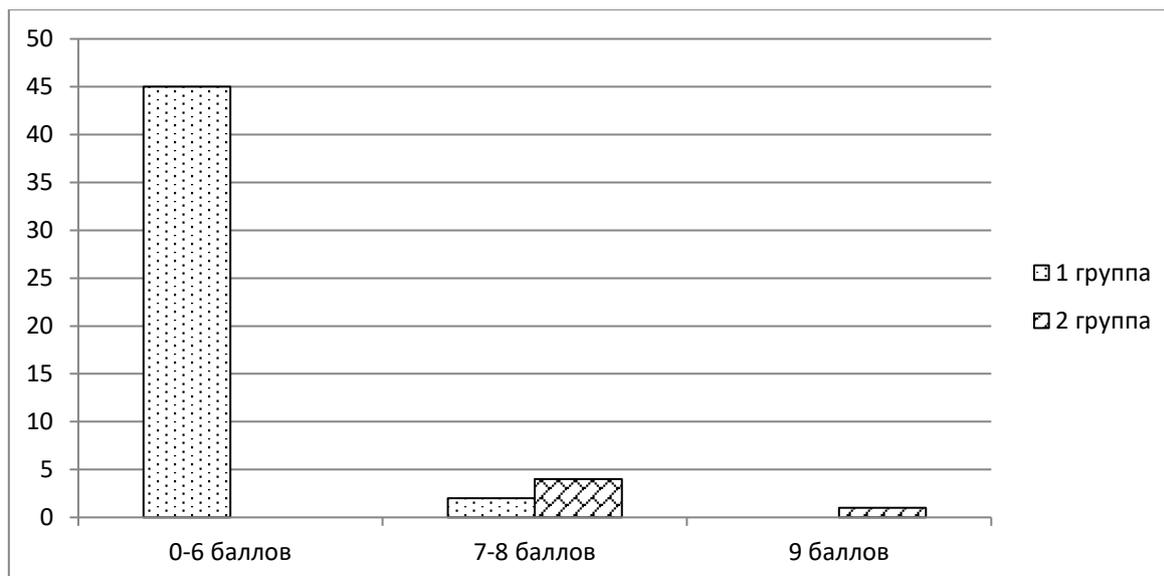


Рис. 2. Распределение респондентов в разрезе групп по степени зависимости, (баллы)

Мы попросили прокомментировать свои ответы респондентов второй группы. Два респондента от комментариев отказались.

К., 12 лет: *« Я думаю, что игра полезна, потому что я ловлю покемонов на улице, дома их ловить нельзя. Я гуляю, дышу свежим воздухом».*

А., 14 лет: *«Игра, конечно же, полезна. Мы с подругами гуляем по всему городу, пешком, потому что если ехать на транспорте, не добавляются бонусы. В игре предусмотрены специальные точки, можно, не смотря по сторонам, на экране телефона видеть достопримечательности города».*

И., 16 лет: *«Мне нравится эта игра. Ходишь, гуляешь, ловишь покемонов. Правда, через дорогу надо переходить аккуратно – у меня несколько раз покемон появлялся, когда я переходил проезжую часть, не понятно, что делать, то ли ловить покемона, то ли идти».*

В ходе проведенного исследования нами разработана программа профилактики зависимости от игры «Кинотерапия». Цель которой -

В МИРЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

помочь подросткам идентифицировать проблемное поведение, предсказать последствия от игровой зависимости.

В ходе проведенного исследования гипотеза подтверждена - увлечение игрой «Pokemon GO» может перерасти в зависимость.

Таким образом, опасность таится в том, что сами играющие в процессе формирования зависимости от игры не могут отследить момент, когда их отношение к игре становится не адекватным.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Айвазова, А.Е. Психологические аспекты зависимости / А.Е. Айвазова. – СПб. Речь, 2013.*
- 2. Бредихина, М.В. Механизмы формирования и коррекции игровой аддикции у подростков: метод. рек. к спецкурсу для педагогов / М.В. Бредихина. – Владимир: Владимир. гос. пед. ун-т, 2006.*
- 3. Бубеев Ю.А. Игровая зависимость: механизмы, диагностика и реабилитация / Ю.А. Бубеев, А.И. Романов, В.В. Козлов. – М.: Слово, 2008.*
- 4. Гоголева, А.В. Аддиктивное поведение и его профилактика / А.В. Гоголева. – М.: Изд-во Моск.псих.-соц. ин-та, 2002.*
- 5. Зайцев В.В. Как избавиться от пристрастия к азартным играм / В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина. - СПб., Изд. дом «Нева». – 2003.*
- 6. Лабковский, Б. Опасные игры с играми. Психология зависимости, хрестоматия / Б. Лабковский. – Минск: Харвест, 2005.*