

Муталлапова Разина Флоритовна

магистрант

ФГБОУ ВО «Башкирский государственный
педагогический университет им. М. Акмуллы»

г. Уфа, Республика Башкортостан

**ИЗУЧЕНИЕ СОСТОЯНИЯ ПРОБЛЕМЫ
ПОВЕДЕНЧЕСКИХ АДДИКЦИЙ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ
И АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЯ**

Аннотация: в данной статье представлены результаты опытно-экспериментальной работы по методике «Тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр» С.В. Красновой.

Ключевые слова: аддикции, аддиктивное поведение, интернет-зависимость.

Аддиктивное поведение – стремление к уходу от реальности, изменение своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных предметах или видах деятельности, что сопровождается развитием интенсивных эмоций. Существует два типа аддикций: химические и нехимические (нефармакологические). Нехимическими называются аддикции, где объектом зависимости становится поведенческий паттерн, а не ПАВ. В западной литературе для обозначения этих видов аддиктивного поведения чаще используется термин «поведенческие аддикции».

В рамках проводимого нами исследования выявлены следующие результаты по методике «Тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр» С.В. Красновой. Было протестировано 60 человек.

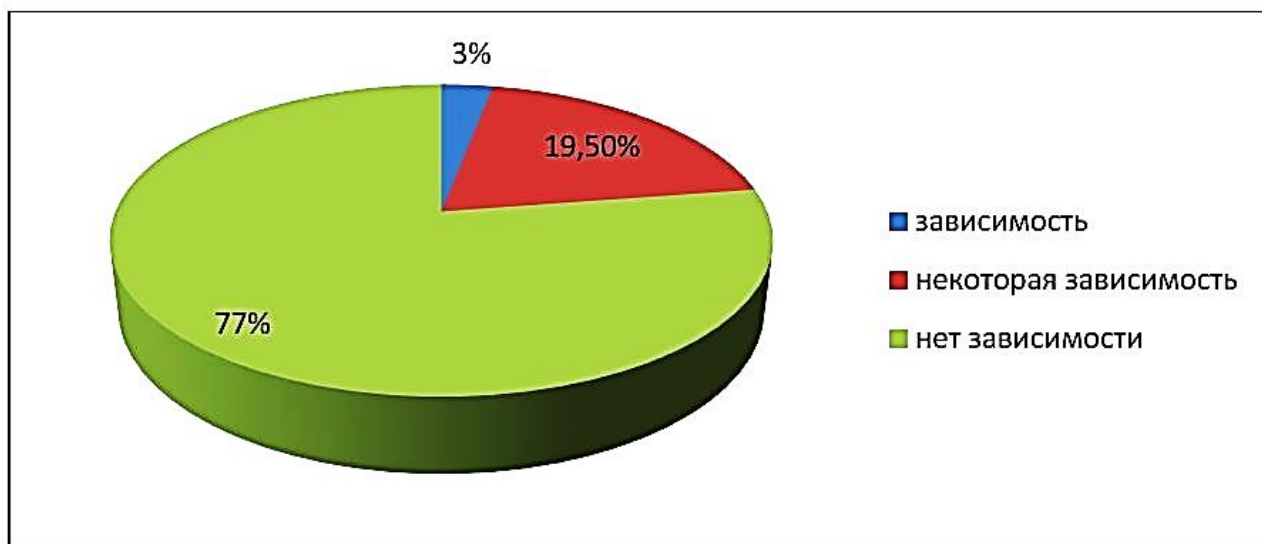


Рис. 1. Показатели игровой зависимости в исследуемой группе

Из опрошенных в исследуемой группе 60 подростков, основной контингент составляли девочки. Из этого можно сделать выводы, что по результатам не выявлено зависимости от компьютерных игр, также констатировать, что юноши более склонны к зависимостям от компьютерных игр. Анализируя результаты исследования по «Тест-опроснику для установления зависимости от компьютерных игр» С.В. Красновой, можно констатировать, что высокие баллы уровня зависимости от компьютерных игр выявлены у 3% исследуемых. Для 19,5% исследуемых характерна некоторая зависимость от компьютерных игр. У 77% как таковой игровой зависимости нет (рис. 1).

Так же можно отметить, что большая часть опрошенных подростков отметили, что они испытывают эйфорию и хорошее настроение, когда играют в компьютерные игры.

Анализируя некоторые ответы подростков в данной анкете, можно сделать вывод, что во многом проводить большое количество времени за компьютером, в частности за играми, им не позволяют родители, у кого-то забирают шнур, у кого-то стоит пароль на компьютере, так же некоторые написали, что их это не интересует (рис. 2).

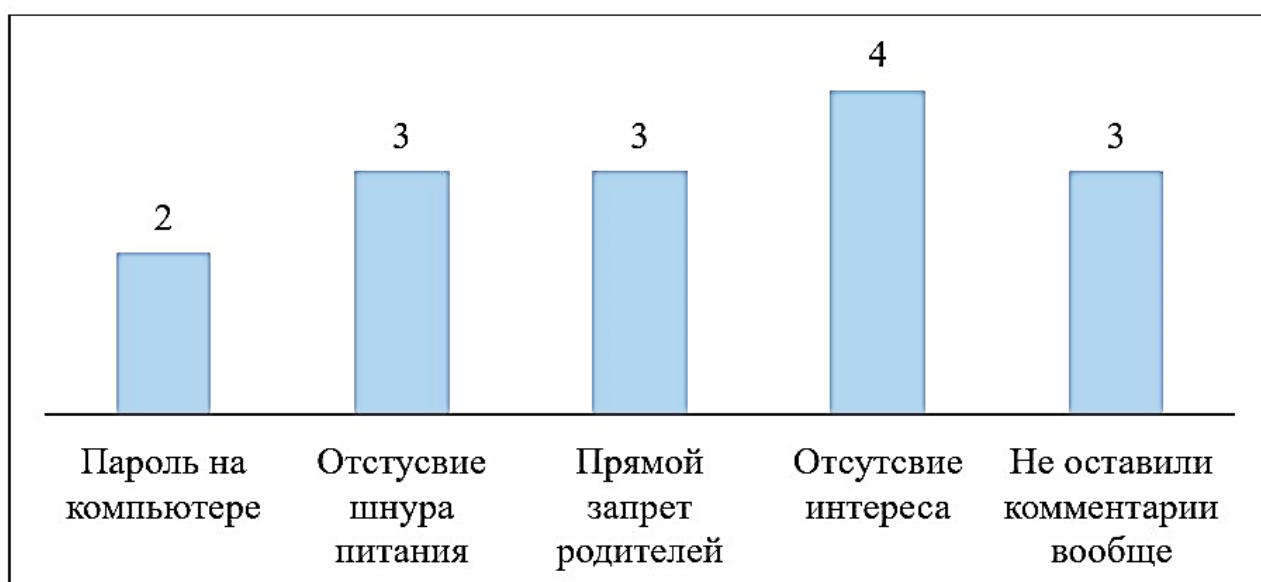


Рис. 2. Причины малого времяпровождения за компьютерными играми, чел.

Если говорить уже об интернет-зависимости, тут результаты несколько хуже. Исходя из беседы с подростками, сейчас в интернет можно выйти не только с компьютера, но и с планшета и телефона. Телефоны есть у всех, у большинства планшеты. Поэтому выход в Интернет для них не составляет труда, где бы они не находились, многие говорили, что даже ночью выходят в Сеть. На вопрос, что они там делают, большинство заявило, что в основном для общения с друзьями, кто-то говорил о чтении интересных статей, кто-то толковой причины назвать не мог. Но абсолютно все назвали еще одной причиной – поиск информации для учебы.

Таким образом, можно сделать выводы о том, что подростки данной исследуемой группы более склонны к интернет-аддикциям и зависимостям от компьютерных игр. Это обуславливается тем, что они вдалеке от родителей и не контролируется их свободное времяпровождение.

Список литературы

1. Короленко Ц.П. [Текст] Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обозрение психиатрии и медицинской психологии имени В.М. Бехтерева. – 2013. – № 1. – С. 8–15.
2. Краснова С.В., Казарян Н.Р., Носатова М.О. – М.: Эксмо, 2008.

3. Леонова Л.Г. [Текст] Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте / Л.Г. Леонова, Н.Л. Бочкарева. – НГУ: Новосибирск, 2012.

4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://krasgmu.ru/nirs/files/1432105994_167_kursovaya_onyanova.docx