

Динамика «сырых» оценок выражена слабо, значимый рост наблюдается только по двум субтестам. Число внутритестовых корреляций невелико как в 10-м, так и в 11-м классах. В 10-м общеобразовательном классе практически не выявлено значимых корреляционных связей показателей интеллекта с успеваемостью, а в 11-м классе – рост числа отрицательных корреляций между указанными параметрами. То есть, в нашем исследовании подтверждается выявленная на других выборках тенденция к наименее гармоничному развитию интеллекта детей, так называемых, «общеобразовательных» классов.

В целом, наиболее яркие различия динамики показателей интеллекта в старших классах в зависимости от специализации обучения получены для структурных характеристик интеллекта. В классах математической специализации выявлена тенденция к дифференциации интеллектуальных механизмов, в классах гуманитарной специализации, наоборот, тенденция к интеграции. В общеобразовательном классе динамика внутри- и межфункциональных связей носит стихийный характер.

*Г.В.Козлов*

## **ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ С НЕРВНО-ПСИХИЧЕСКОЙ УСТОЙЧИВОСТЬЮ**

Наряду со многими достоинствами компьютеризации, существуют и негативные последствия применения компьютеров, среди которых и игровая компьютерная зависимость. Среди негативных последствий аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, встречаются как боли в суставах и ухудшение зрения, так и случаи дезадаптации и даже суицида.

На сегодняшний день изучение аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, является актуальным направлением в психологии, поскольку эта форма деструктивного поведения быстро распространяется, в частности, уже дошкольники проявляют некоторые признаки этого поведения, а также, ввиду того, что причиняется вред физическому и психическому здоровью человека, не меньший, чем при алкогольной или наркотической зависимости.

В настоящее время не существует методики, позволяющей прогнозировать предрасположенность к данному виду аддиктивного поведения, поэтому практическое значение нашего исследования заключается в подборе психодиагностического инструментария для данной цели.

*Цель исследования:* изучить взаимосвязь аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, с нервно-психической устойчивостью.

*Выборка:* 88 человек, юноши и девушки, 16-17 лет.

*Гипотеза исследования:* лица, проявляющие признаки аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, демонстрируют более низкие показатели по критериям нервно-психической устойчивости.

Использовался многоуровневый личностный опросник «Адаптивность».

#### *Результаты исследования*

МЛО «Адаптивность» предлагает испытуемым ответить на 165 вопросов. Для качественного анализа было отобрано 86 вопросов, свидетельствующих о дезадаптивных проявлениях личности и об уровне нервно-психической устойчивости.

В отобранную батарею вопросов вошли вопросы на агрессию, тревожность, коммуникативность, моральные нормы, нервно-психическую неустойчивость, волевые качества, адаптационные возможности.

Подсчитав количество положительных ответов на данные вопросы, мы получили следующие результаты: на 34 вопроса из 86 были получены утвердительные ответы более чем у половины всей выборки аддиктов. Проведя качественный анализ данных результатов, мы пришли к выводу, что лица, проявляющие признаки аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, демонстрируют следующие качества личности (приведены только несколько вопросов для иллюстрации):

*Агрессивность.* Положительные ответы на вопросы: «Бывает у меня появляется желание ломать или крушить всё вокруг» и «Иногда меня так и подмывает с кем-нибудь затеять драку» (от 50 до 65%).

*Тревожность.* Положительные ответы на вопросы: «Я часто о чём-нибудь тревожусь», «Меня весьма беспокоят всевозможные

несчастья» и «У меня бывали периоды такого сильного беспокойства, что я даже не мог усидеть на месте» (от 60 до 65%).

*Нервно-психическая неустойчивость.* Положительные ответы на вопросы: «Иногда, когда я себя неважно чувствую, я бываю раздражительным», «Меня довольно легко вывести из себя», «Временами у меня бывают приступы смеха или плача, с которыми я никак не могу справиться», «Я человек нервный и легко возбудимый» и «Временами мне очень хотелось покинуть свой дом» (от 65 до 90%).

*Некоммуникабельность.* Положительные ответы на вопросы: «Мне бы не хотелось быть членом нескольких кружков или обществ» и «Я не посещаю всевозможные общественные мероприятия, потому что это позволяет мне быть среди людей» (60%).

*Низкие адаптационные возможности.* Положительные ответы на вопросы: «Если дела идут у меня плохо, то мне сразу хочется всё бросить», «Сейчас я не так же работоспособен, как и всегда», «Меня ужасно задевает, когда меня критикуют или ругают» и «Временами мне кажется, что я ни на что не пригоден» (от 50 до 70%).

*Низкая поведенческая регуляция.* Положительные ответы на вопросы: «Иногда я испытываю сильное желание нарушить правила приличия или кому-нибудь навредить», «Иногда я так настаиваю на своем, что люди теряют терпение» и «Иногда меня так и подмывает с кем-нибудь затеять драку» (от 50 до 85%).

*Конфликтность.* Положительные ответы на вопросы: «Я часто ссорюсь с членами моей семьи», «Иногда меня так и подмывает с кем-нибудь затеять драку» и «Случалось, что я препятствовал или поступал наперекор людям просто из принципа, а не потому, что дело было действительно важным» (от 50 до 80%).

*Нарушение дисциплинарных и моральных норм.* Положительные ответы на вопросы: «Временами мне очень хотелось покинуть свой дом», «Некоторые люди до того любят командовать, что меня так и тянет делать всё наперекор, даже если я знаю, что они правы» и «Я часто ссорюсь с членами моей семьи» (от 65 до 85%).

*Повышенная возбудимость и нервозность.* Положительные ответы на вопросы: «Я человек нервный и легко возбудимый», «Иногда я бываю так возбужден, что мне бывает трудно заснуть», «Иногда, когда я себя неважно чувствую, я бываю раздражительным» и «Меня довольно легко вывести из себя» (от 65 до 90%).

*Низкая самооценка.* Положительные ответы на вопросы: «Если дела идут у меня плохо, то мне сразу хочется всё бросить», «Меня ужасно задевает, когда меня критикуют или ругают», «Временами мне очень хотелось покинуть свой дом» и «Мои родители и (или) другие члены моей семьи придираются ко мне больше, чем надо» (от 50 до 70%).

*Низкие волевые качества.* Положительные ответы на вопросы: «Самая трудная борьба для меня - это борьба с самим собой», «Мне бывает трудно сосредоточиться на какой-либо задаче или работе» и «Бывало, что я целыми днями или даже неделями ничего не мог делать, потому что никак не мог заставить себя взяться за работу» (от 65 до 80%).

Таким образом, испытуемые, проявляющие признаки аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, демонстрируют характеристики, свойственные людям с нервно-психической неустойчивостью и низкими адаптационными способностями.

### *Результаты исследования*

Количественная обработка результатов проводилась по критерию углового преобразования Фишера. Вычислялись процентные доли положительно ответивших на конкретный вопрос среди двух, сравниваемых между собой групп: лиц, проявляющих и не проявляющих признаки аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры.

После соответствующих расчетов было выделено 20 вопросов, по которым процентная доля лиц, ответивших положительно на данные вопросы, в группе с аддиктивным поведением выше, чем в группе без признаков аддиктивного поведения. Из них 8 вопросов на уровне значимости 99% и 12 вопросов на уровне значимости 95%. Ниже представлен список этих вопросов:

1. Иногда, когда я себя неважно чувствую, я бываю раздражительным.
2. Я легко плачу.
3. С моим рассудком творится что-то неладное.
4. Мне бывает трудно сосредоточиться на какой-либо задаче или работе.
5. Сейчас я не так работоспособен, как и всегда.

6. Мои родители и (или) другие члены моей семьи придираются ко мне больше, чем надо.
7. Иногда я испытываю сильное желание нарушить правила приличия или кому-нибудь навредить.
8. Судьба определённо несправедлива ко мне.
9. Я считаю, что меня часто наказывали незаслуженно.
10. Я был бы довольно спокоен, если бы у кого-нибудь из моей семьи были неприятности из-за нарушения закона.
11. Я заслуживаю сурового наказания за свои проступки.
12. У меня есть дурные привычки, которые настолько сильны, что бороться с ними просто бесполезно.
13. Часто мне хочется умереть.
14. Меня довольно легко вывести из себя.
15. Я человек нервный и легко возбудимый.
16. Было бы хорошо, если бы почти все законы отменили.
17. Думаю, что я человек обречённый.
18. Всё у меня получается плохо - не так как надо.
19. Иногда меня так и подмывает с кем-нибудь затеять драку.
20. Временами у меня бывают приступы смеха или плача, с которыми я никак не могу справиться.

Таким образом, проанализировав данные вопросы, мы можем выделить следующие характеристики лиц, ответивших на них положительно: низкий уровень поведенческой регуляции, склонность к нервно-психическим срывам, отсутствие адекватной самооценки и правильного восприятия действительности; низкий уровень коммуникативных способностей, затруднение в построении контактов с окружающими, проявление агрессивности, повышенная конфликтность; низкий уровень социализации, неспособность адекватно оценить свое место и роль в коллективе, нежелание соблюдать общепринятые нормы поведения.

Следовательно, лица, проявляющие признаки аддиктивного поведения, направленного на компьютерные игры, с большой степенью вероятности будут обладать теми или иными качествами, которые были приведены выше. Данные результаты подтвердились как посредством количественного анализа, так и качественного анализа, что дает основание для выбора методики МЛЮ «Адаптивность» для диагностики предрасположенности к данному виду аддиктивного поведения.