**ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ РЕАКЦИЙ ПОДРОСТКОВ С КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ**

*М.Д. Казиманова, школа-лицей №20 г. Павлодар, 8 класс*

*Научный руководитель – Топанова Г.Т., учитель русского языка и литературы*

*Аннотация*

*Представлены результаты исследования связи между компьютерной игровой зависимостью и спецификой проявления эмоциональных реакций в подростковом возрасте. Доказано, что у подростков с компьютерной игровой зависимостью повышенный уровень агрессивности и сниженный фон настроения, по сравнению с их здоровыми сверстниками. Выявлена взаимосвязь между компьютерной игровой зависимостью и спецификой проявления эмоциональных реакций в подростковом возрасте.*

*Аннотация*

*Жасөспірім шағында эмоциялық әрекеттері көріну және компьютерлік ойындарға деген қажеттіліктерді зерттеу қорытындысы ұсынылып отыр. Жасөспірімдерде жаны сау достарымен салыстырғанда көңіл күйлерінің төмендеуі, агрессиялары деңгейдің жоғарлауы компьютерлік ойындарға деген қажеттіліктен екені дәлелденді. Жасөспірімдерде эмоциялық әрекеттердің көрінуі және компьютерлік ойындарға деген қажеттілік арасында байланыс анықталды.*

*Аннотация*

*The results of study on the relationship between a computer game and depending on the specific manifestations of emotional responses in adolescence. It is proved that adolescents with a computer game based heightened level of aggressiveness and poor mood, as compared to their healthy peers. Defined the relationship of computer games and the specific manifestations of emotional responses in adolescence*

Последнее время исследователи все чаще обращаются к вопросам сохранения здоровья подрастающего поколения в связи с резким скачком в развитии технологий, которые качественно изменили и компьютерную игру. Необходимость изучения компьютерной игровой зависимости и эмоциональных реакций в подростковом возрасте обусловлена тем, что этот период является своеобразным переломным моментом в развитии эмоционально-волевой сферы и увлечение компьютером может способствовать как дальнейшему прогрессу в становлении личности, так и формированию пассивной зависимости от компьютера. **Актуальность** нашего исследования определяется на основе выявления противоречий между потребностями общества в здоровом подрастающем поколении и недостаточной теоретической и практической разработанностью психологических условий для предупреждения и коррекции формирования игровых зависимостей у подростков.

В период полового созревания поведение в значительной степени определяется характерными для этого периода жизни реакциями эмансипации, группирования со сверстниками, увлечения (хобби) [7]. Именно эти реакции могут оказаться факторами, способствующими возникновению аддикций, в том числе и компьютерной игровой зависимости.

В исследовании В. Гриффита было выделено два типа мотивов, заставляющих детей и подростков вновь и вновь обращаться к компьютерной игре [1]. Игроки с первым типом играют ради удовольствия от самой игры и ради результата, удовлетворения мотива достижения, возможного соперничества с другими игроками. При этом типе мотивации игра сочетается с другими видами деятельности, ребенок нормально общается с окружающими, а к компьютерной игре обращается во время отдыха, досуга.

Для игроков со вторым типом мотивации игра становится формой эскапизма. Именно этот тип привыкания к игре и уход в реальность игры привлекает внимание не только психологов, но и психиатров. Причиной такого увлечения компьютерными играми может стать неспособность ребенка справляться с проблемами повседневной жизни, учебой, сложные отношения с родителями, Такой ребенок требует внимания взрослого, возможно помощи психолога.

В теоретических подходах можно выделить две противоречивых точки зрения - теория социального научения утверждает, что игры содержащие модели агрессивного поведения, влияют на враждебность ребенка, что подобные модели будут воспроизводиться им в реальности. Согласно же психоаналитическим теориям, наоборот, компьютерные игры дают возможность отреагировать на вытесняемые ребенком агрессивные импульсы, выразить чувства гнева, злости, проявление которых не одобряется окружающими.

Михаил Иванов указывает на негативные аспекты влияния компьютерных игр на развитие личности и делает попытку вскрыть механизмы возникновения болезненного пристрастия к такого рода играм [3].

Как пишет М. Иванов, существует два основных психологических механизма образования зависимости от ролевых компьютерных игр: потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого [2]. Они всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости. Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, следовательно, есть основания предположить, что они не будут работать, если человек полностью удовлетворен своей жизнью, не имеет психологических проблем.

Вениамин Гудимов предлагает эскиз модели воздействия компьютерной игры на психику игрока, при этом указывает на следующие важные свойства компьютерной игровой реальности: 1) обратимость хода событий; 2) возможность выбрать уровень сложности и вытекающая отсюда предсказуемость игры; 3) внетелесность (игровая реальность почти полностью вытесняет телесные моменты зрелищными) [6].

Основная**цель нашего исследования**:доказать, что существует взаимосвязь между компьютерной игровой зависимостью и спецификой проявления эмоциональных реакций в подростковом возрасте.

В соответствии с целью сформулированы следующие **задачи**исследования: 1) определить группы подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость и не имеющих таковой; 2) выявить особенности проявлений эмоциональных реакций у подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость и не имеющих таковой; 3) на основе экспериментальных результатов определить значимые различия в эмоциональных реакциях подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость и не имеющих таковой.

**Объектом**нашего исследования были эмоциональные реакции подростков с компьютерной игровой зависимостью, **предметом**-особенности показателей и форм агрессии, тревожности и настроения у подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость и у подростков, не имеющих игровую компьютерную зависимость.

**Гипотезу** нашего исследования мы сформулировали следующим образом: существуют различия в эмоциональных реакциях (повышенный уровень агрессивности, сниженный фон настроения) у подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость и у подростков, не имеющих игровой компьютерной зависимости.

Мы использовали следующие **методики:** 1) тест на интернет - зависимость К. Янг, применяемый в адаптации В. А. Буровой (тест на компьютерную игровую зависимость); 2) методика диагностики показателей и форм агрессии А. Басса и А. Дарки (адаптация А. К. Осницкого).