

*Широбокова Илона Анатольевна
студентка 2 курса магистратуры,
институт педагогики, психологии и социальных технологий
Удмуртский государственный университет
Россия, г. Ижевск
e-mail: ilonasirobokova326@gmail.com*

*Научный руководитель: Андреева М.В.,
кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии развития и
дифференциальной психологии
Удмуртский государственный университет,
Россия, г. Ижевск*

ОСОБЕННОСТИ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПОДРОСТКОВ С РАЗНЫМ УРОВНЕМ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

***Аннотация:** Статья посвящена изучению особенностей эмоционального интеллекта подростков с разным уровнем компьютерной зависимости. Зависимость от компьютерных игр влияет на эмоциональный мир подростка, это влияние может иметь негативные последствия в долгосрочной перспективе. Выборку исследования составили 50 человек – ученики 9-го класса. Исследование проводилось на базе МАОУ «СОШ №46» г. Ижевска. Выборка была разделена на три группы по уровню зависимости от компьютерных игр. В дальнейшем были выявлены различия показателей эмоционального интеллекта у исследуемых групп.*

Ключевые слова: эмоциональный интеллект, подростковый возраст, зависимость, компьютерные игры, зависимость от компьютерных игр.

*Shirobokova Ilona Anatolievna
2nd year master student,
faculty of Pedagogics, Psychology and Social Technologies
Udmurt State University
Russia, Izhevsk*

*Scientific adviser: Andreeva. M. V.,
candidate of psychological sciences,
Associate Professor of Department of Developmental Psychology and Differential
Psychology,
Udmurt State University,
Russia, Izhevsk*

CHARACTERISTICS OF EMOTIONAL INTELLIGENCE OF ADOLESCENCE WITH DIFFERENT LEVELS OF COMPUTER GAMING ADDICTION

***Abstract:** The article focuses on study of characteristics of emotional intelligence of adolescence with different levels of video gaming addiction. Video gaming addiction affects emotional well-being of a teenager and can have a negative impact over the long term. Study sample consists of 50 students of the 9th grade of Municipal Budget Educational Institution «General Education School №46», Izhevsk. Students were separated into 3 groups depending on level of video gaming addiction. As a result of a study, differences in emotional intelligence measurement were found between researched groups.*

Key words: emotional intelligence, adolescence, addiction, video gaming, computer gaming, video gaming addiction.

В наше время ускоряющегося технологического прогресса и нарастающей компьютеризации общества, взаимодействие человека с внешним миром меняется, как меняется и его психика. Особенно резко отличия восприятия видны на подрастающем поколении. Это вызывает ряд вопросов, которые волнуют психологов во всем мире и представляют исследовательский интерес.

При крайней степени зависимости от компьютерных игр, у подростков и не только проявляется состояние, граничащее (а иногда и переходящее эту границу) с зависимостью. Такое состояние может характеризоваться отсутствием желания покинуть виртуальный мир, необходимость возврата к реальному миру сопровождается плохим самочувствием, раздражительностью, повышенной возбудимостью, возможно с проявлением агрессии, увеличением затрат на обеспечение бесперебойной работы интернета, пренебрежением физиологическими потребностями в еде и сне, уменьшением физической активности, нежеланием тратить время на личную гигиену, из-за того, что упущенное время отвлекает человека от виртуального пространства.

В этом и состоит **актуальность исследования** – в понимании того, как зависимость от компьютерных игр влияет на эмоциональный мир подростка и какие это влияние может иметь последствия в долгосрочной перспективе.

Целью исследования является изучение особенностей эмоционального интеллекта подростков с разным уровнем компьютерной зависимости.

Задачи исследования:

1. Провести теоретический анализ проблемы эмоционального интеллекта, компьютерной зависимости, особенностей подросткового возраста и подходов к их изучению в психологии;
2. Выявить уровень компьютерной зависимости и особенности эмоционального интеллекта подростков;
3. Провести сравнительный анализ особенностей эмоционального интеллекта подростков с разным уровнем компьютерной зависимости.

Предметом исследования являются особенности эмоционального интеллекта подростков с разным уровнем зависимости от компьютерных игр.

В исследовании использовались следующие **методы**:

1. Организационные (сравнительный);
2. Теоретический (анализ, обобщение);
3. Эмпирические:
 - Тест эмоционального интеллекта, ЭМИн (Д. В. Люсин, 2006);
 - Тест эмоционального интеллекта (Холл);
 - Тест-опросник степени увлеченности подростков компьютерными играми (Гришина А.В.).
4. Методы обработки данных (Н - критерий Крускала-Уоллиса).

В отечественной психологии принято считать, что подростковый период охватывает возрастные рамки от 10-11 до 14-15 лет [3, 345], в то время, как во многих трудах зарубежных психологов верхняя черта подросткового возраста определяется 18-25 годами. В среднем в зарубежной психологии конец подросткового возраста принято считать тот период жизни человека, когда у него появляются то, что принято называть «взрослыми обязанностями» (работа, семья, отдельный от родительской семьи быт) и независимость от родителей и/или опекунов [7, 291].

Подавляющая часть исследователей подросткового возраста смотрят на данный период жизни как на кризисный, сензитивный. Такими периодами в жизни человека и его психической деятельности, согласно большому

психологическому словарю, называют периоды онтогенетического развития, когда психика человека особенно чувствительна к влиянию на него окружающей действительности. В эти периоды наступает интенсивное развитие определенных психических процессов и качеств, которые выстраиваются на основе предыдущего полученного опыта взаимодействия как и с внешним, так и с внутренним миром индивида.

Кризисным данный этап развития называют в связи с тем, что в итоге полученного во время стабильного периода развития опыта, индивид переходит на более высокую ступень развития личности [2].

В современной научной литературе различных сфер научного знания эмоции рассматривают как особый вид знаний. Развитие представлений о природе и взаимосвязи эмоциональных и интеллектуальных процессов способствовало тому, что разграничение между эмоциями и когнициями в современной психологии в определенной мере приобрело теоретический, концептуальный характер. Характеризуя взаимодействие эмоций и интеллекта, ученые акцентируют внимание на интеллектуальной опосредованности эмоций, указывают на регулятивные, мотивирующие и эвристические функции эмоций в процессах мышления, на «единство эмоционального и интеллектуального» в эмоциях, «взаимопроникновение» эмоциональных и интеллектуальных процессов [1, 9].

Идея эмоционального интеллекта выросла из понятия социального интеллекта, которое разрабатывалось такими авторами, как Э. Торндайк (Thorndike, 1920), Дж. Гилфорд (Guilford, 1967), Г. Айзенк (Айзенк, 1995). Особенно близко к понятию ЭИ подошёл Х. Гарднер, который в рамках своей теории множественных интеллектов описал внутриличностный и межличностный интеллект (Gardner, 1983). Способности, включённые им в эти понятия, имеют непосредственное отношение к эмоциональному интеллекту. Так, внутриличностный интеллект трактуется им как «доступ к собственной эмоциональной жизни, к своим аффектам и эмоциям: способность мгновенно различать чувства, называть их, переводить в символические коды и

использовать в качестве средств для понимания и управления собственным поведением» [6, 239].

У подростков с выраженными признаками компьютерной игровой зависимости С. А. Хазова также отмечает такие особенности, как негативная коммуникативная установка, враждебность и негативно окрашенные эмоции в общении, высокая личностная тревожность и низкий уровень эмпатии [4].

Согласно исследованию о соотношении эмоционального интеллекта и увлечённости компьютерными играми у мальчиков подростков, проведенному Фатима М. и Зульфикар Х. Влияние интернет-игр на эмоциональный интеллект и обнаружена обратная связь. Кроме того, те, кто избегает иметь дело со своими реальными эмоциями, приобретают проблемы с интернет-играми. Имея это в виду, было предсказано, что интернет-игры окажут негативное влияние на эмоциональный интеллект подростков. Результаты текущего исследования показали, что интернет-игры демонстрируют статистически значимую отрицательную связь с эмоциональным интеллектом среди подростков. Эмоциональный интеллект был хуже у подростков, которые играли в онлайн-игры. Низкий уровень эмоционального интеллекта является важным предиктором зависимости, связанной с аддиктивным поведением, таким как онлайн-игры и использование Интернета. Люди с плохими навыками межличностного общения тратят больше времени на действия, вызывающие привыкание, и в результате не приобретают соответствующие возрасту навыки межличностного общения [5, с. 129].

Выборку исследования составили подростки 15-16 лет обучающиеся в школе в количестве 50 человек, из которых 26 юношей и 24 девушки.

Для выявления особенностей эмоционального интеллекта подростков с разным уровнем увлеченности компьютерными играми было проведено исследование, которое состояло из двух этапов.

На первом этапе был проведен сбор эмпирического материала по методикам тест эмоционального интеллекта Д. В. Люсина (ЭМИн), тест

эмоционального интеллекта Холла и тест-опросник степени увлеченности подростков компьютерными играми (Гришина А.В.).

На втором этапе были осуществлены обобщение и обработка полученных эмпирических данных.

На начальном этапе эмпирического исследования мы с помощью методики Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми (Гришина А. В.) разделили выборку на 3 группы по параметру Икз (игровая компьютерная зависимость). В группы вошли:

1 группа – подростки с низким (естественным) уровнем увлеченности компьютерными играми (13 человек) составляют 26% от всей выборки;

2 группа – подростки со средним уровнем увлеченности компьютерными играми (29 человек) составляют 58% от всей выборки;

3 группа – подростки с высоким уровнем увлеченности компьютерными играми (зависимость) (8 человек) составляют 16% от всей выборки (рис 1.)

На диаграмме мы можем видеть соотношения числа подростков с разным уровнем увлеченности компьютерными играми.

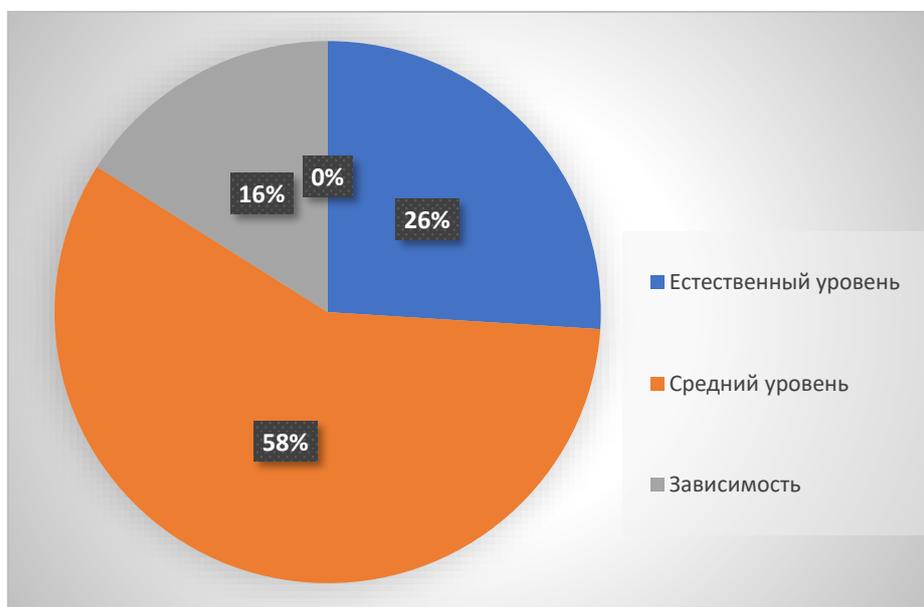


Рисунок 1. Соотношение числа подростков с разным уровнем увлеченности компьютерными играми

Для оценки различий показателей эмоционального интеллекта в группах подростков использовался метод непараметрической статистики - тест для независимых выборок (Критерий Крускала-Уоллиса).

Таблица 1

Достоверно-значимые различия показателей значения показателей эмоционального интеллекта подростков с низким (группа 1), средним (группа 2) и высоким (группа 3) уровнем увлеченности компьютерными играми

№	Показатель	Среднее значение			Средний ранг			Достоверность различий	
		Группа 1	Группа 2	Группа 3	Группа 1	Группа 2	Группа 3	Хи-квадрат	P
1	Субшкала ВП (понимание своих эмоций)	1,7	1,6	1,1	27,08	28,05	13,69	6,335	0,42

Анализ данных, приведенных в таблице, позволяет сделать следующие выводы.

Выявлена достоверность различий между группами подростков с низким (группа 1), средним (группа 2) и высоким (группа 3) уровнем увлеченности компьютерными играми по показателю Субшкала ВП (понимание своих эмоций) на уровне значения 0,05.

Подростки с низким и средним уровнем увлеченности компьютерными играми лучше понимают свои эмоции в сравнении с группой подростков с высоким уровнем зависимости от компьютерных игр. Представители данных двух групп способны осознавать свои эмоции, т.е. распознавать их и идентифицировать, они хорошо понимают причины возникновения эмоциональных реакций и могут лучше описывать их вербально.

Таким образом, можно сделать вывод: подростки с высокой зависимостью от компьютерных игр хуже понимают свои эмоции в сравнении с остальными исследуемыми группами. Им сложнее осознавать свои эмоции, выявлять и

различать их, а также, понимание причин возникновения тех или иных эмоциональных реакций и объяснение их другим людям у них затруднены. Это может свидетельствовать о недостаточном уровне эмоционального интеллекта, что, в свою очередь, может стать преградой для продуктивного взаимодействия в обществе.

Список литературы:

1. Андреева И.Н. Эмоциональный интеллект и эмоциональная креативность: специфика и взаимодействие. Новополоцк: Полоц. гос. ун-т, 2020. 356 с.
2. Гаджиэменова Х.М. Кризисы в психическом развитии, их роль и значение. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: <https://scienceforum.ru/2016/article/2016020829> (дата обращения: 07.05.2023 г.).
3. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению и специальностям психологии. СПб.: Питер, 2008. 705 с.
4. Хазова С.А. Коммуникативные трудности подростков с признаками игровой компьютерной аддикции // Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова. 2013. Т. 19. С. 70–73.
5. Fatima Mishal. Relationship Between Internet Gaming Disorder and Emotional Intelligence Among Male Adolescents // Life and Science. 2023. № 4. Pp. 126-131.
6. Gardner H. Frames of mind. New York: Basic Books, 1983. 501 с.
7. Jaworska N Adolescence as a unique developmental period. // J Psychiatry Neurosci, 2015. Pp. 386.