

Исследование структуры субъектности в младшем подростковом возрасте с разным уровнем игровой компьютерной зависимости

Волкова Е. Н.*,

ФГБОУ ВПО НГПУ имени Козьмы Минина,
г. Нижний Новгород, Россия,
envolkova@yandex.ru

Гришина А. В.**,

ФГБОУ ВПО НГПУ имени Козьмы Минина,
г. Нижний Новгород, Россия,
angrishina@mail.ru

Приводится описание авторского опросника, определяющего уровень (естественный, компенсаторный, зависимый) игровой компьютерной зависимости у детей младшего подросткового возраста. Методика включает пять основных шкал: эмоциональное отношение к компьютерным играм; самоконтроль в компьютерной игре; целевая направленность на компьютерную игру; родительское отношение к компьютерной игре; предпочтение виртуального общения реальному. Представлен анализ особенностей развития субъектности в младшем подростковом возрасте с разным уровнем игровой компьютерной зависимости. Структура субъектности определяется как уровень выраженности ее компонентов: активности; осознания способности к рефлексии, свободы выбора и ответственности за него; осознания собственной уникальности; понимания и принятия другого; саморазвития. Установлено, что дети с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели по таким компонентам субъектности, как: осознание способности к рефлексии, осознание свободы выбора и ответственности за него, понимание и принятие другого, осознание саморазвития. По степени выраженности компонентов субъектности выделены три группы младших подростков: с низкими, сбалансированными и несбалансированными показателями.

Ключевые слова: игровая компьютерная зависимость, субъектность, младший подросток.

Для цитаты:

Волкова Е. Н., Гришина А. В. Исследование структуры субъектности в младшем подростковом возрасте с разным уровнем игровой компьютерной зависимости // Психологическая наука и образование. 2015. Т. 20. № 1. С. 69–89.

* Волкова Елена Николаевна. Доктор психологических наук, профессор, проректор по научной деятельности, ФГБОУ ВПО НГПУ имени Козьмы Минина, г. Нижний Новгород, Россия. E-mail: envolkova@yandex.ru

** Гришина Анна Викторовна. Кандидат психологических наук, начальник управления научных исследований, ФГБОУ ВПО НГПУ имени Козьмы Минина, г. Нижний Новгород, Россия. E-mail: angrishina@mail.ru

В эпоху интенсивной информатизации общества компьютер становится неотъемлемой частью современной жизни младшего подростка. В России число детей, которые проводят время перед мониторами, играя в компьютерные игры дома или в компьютерном клубе, с каждым днем увеличивается. По данным ООО Entermedia процент продаж компьютерных игр ежегодно увеличивается на 50%. В настоящее время в компьютерные игры играет 23% всего населения России (рис. 1), при этом минимальный возраст компьютерного игрока составляет 2 года.

Одной из важнейших проблем является усиливающаяся поляризация отношения детей к компьютерным играм. На одном полюсе концентрируются подростки, интерес которых к компьютерным играм носит устойчивый характер, на другом – школьники, испытывающие к компьютерной игре умеренный интерес или не испытывающие никакого интереса вовсе.

Современные компьютерные технологии с их безграничными коммуникативными, информационными, развлекательными возможностями являются мощным средством интеллектуального развития ребенка. Однако они же могут выступать и средствами разрушения личности, подменяя мир реальных отношений и действий человека виртуальными моделями.

Компьютерные игры составляют неотъемлемую часть жизни современного подростка. Высокая степень реалистичности, великолепная графика и звуковое сопровождение, практически полностью погружая подростка в пространство игры, могут также играть двоякую

роль: с одной стороны, способствовать развитию познавательной сферы ребенка, с другой – блокировать самостоятельность и свободу выбора ребенка, формировать зависимость.

Актуальность проблемы противодействия игровой компьютерной зависимости признана на государственном уровне. Исходные данные общероссийского мониторинга показали, что численность детей и подростков в возрасте 7–14 лет с различной степенью выраженности игровой компьютерной зависимости колеблется от 2 до 10% человек (рис. 2).

Сложившаяся ситуация требует поиска эффективных методов и средств по предупреждению такого рода зависимости. Важно отметить, что данная проблема возникает, в отличие от других видов зависимости, не в социально неблагоприятной среде, а в обыденной жизни. Вследствие этого вовлеченность подростков в компьютерные игры воспринимается не как нарушение его социальной жизни и развития, а как нормальный и даже желательный досуг. Сегодня практически каждый подросток имеет доступ к компьютеру, часто последний заслоняет собой все остальные стороны жизни подростка, формируя зависимость у внешне благополучных детей.

Актуальность нашего исследования определяется социальной опасностью феномена игровой компьютерной зависимости, которая деформирует, а порой и блокирует развитие важнейших личностных образований. Особую важность в этой связи приобретает изучение особенностей субъектности младшего подростка, ответственной за саморегуляцию поведения и деятельности субъекта.

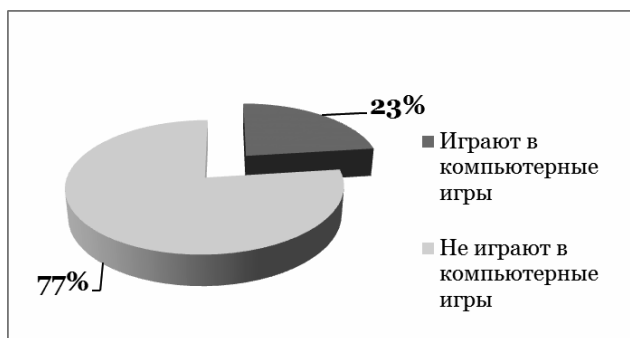


Рис 1. Численность населения, играющего в компьютерные игры

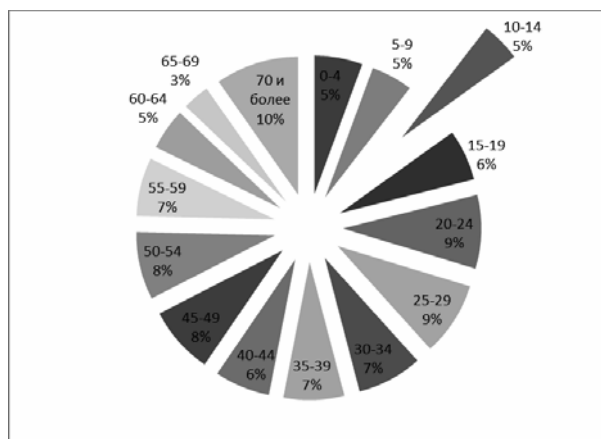


Рис 2. Выраженность игровой компьютерной зависимости у детей и подростков в возрасте 7–14 лет (%) (данные за 2012 г.)

На основе анализа психолого-педагогической литературы можно заключить, что существуют, по меньшей мере, два принципиально различных подхода к решению вопроса о влиянии компьютера и компьютерных игр, в частности, на личностное развитие ребенка.

По мнению исследователей первого направления (С. Бодкер, И.Г. Белавина, Н.А. Садовская, В.Д. Горский, С.А. Шапкин, Е.Е. Лысенко и др.), компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие ребенка. Ребенок, хорошо владеющий навыками работы с компьютером, быстро выбирает стратегию поведения или самообучения, у него вырабатывается алгоритмический стиль мышления.

Авторы второго направления (К. Янг, Д. Гринфилд, К. Сурратт, О.В. Доронина, О.К. Тихомирова, А.О. Прохоров, А.Е. Сережкина, А.Н. Оховиков, Л.П. Гурьева, А.Е. Войсунский и др.) считают, что частые сеансы компьютерной игры способствуют выработке привычки к виртуальному миру, вследствие чего ребенок может неадекватно воспринимать мир реальный. Компьютерные игры формируют у ребенка привычку к бездумным развлечениям и легкости в достижении цели, отучая от терпения и ослабляя силу воли [1].

В современном мире происходят изменения всех сфер жизнедеятельности человека. Особенно динамичны эти преобразования в

области информационно-коммуникационных технологий человеческой практики, которые непосредственно связаны с взаимодействием людей не в обыденной жизни, а в виртуальном пространстве социальных сетей, форумов, чатов, компьютерных игр и пр. В этой связи приоритетным становится развитие личностных особенностей человека, позволяющих ему жить в условиях меняющегося мира и преобразовывать себя в нем. Субъектность является основанием всех характеристик человека как субъекта жизнедеятельности. Развитие субъектности и преодоление объектности, т.е. зависимости человека от внешних условий, может служить фундаментом успешного преобразования себя и окружающей действительности, включающей как объекты материального мира, так и систему социальных отношений.

В связи с этим, актуальность экспериментального исследования особенностей развития субъектности младшего подростка как фактора препятствующего возникновению и формированию игровой компьютерной зависимости является особо значимой.

Зависимость от компьютерных игр широко распространена в мире и, в последние десятилетия, в России. Данная проблема приобрела особое значение в связи с интенсивным развитием коммуникаций и соответствующих ей средств в нынешнее время. Компьютерные

игры стали доступными в каждом доме. Широчайшее разнообразие их видов и форм, рассчитанных на те или иные категории населения с различными интересами, привлекают к себе внимание все большего количества людей. В большей степени влиянию компьютерных игр подвергаются дети и подростки.

Изучению особенностей взаимодействия детей и подростков с компьютерами посвящено множество научных исследований (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, С.А. Шапкин, М. Коул, и др.). Однако, по нашему мнению, без должного внимания остался вопрос о психологических факторах формирования игровой компьютерной зависимости на разных этапах онтогенеза, в частности, в подростковом возрасте.

Несмотря на общность базовых психологических характеристик общего подросткового периода, каждый этап подростничества имеет свои психологические особенности. На наш взгляд, все более очевидной становится актуальность исследования проблемы игровой компьютерной зависимости на этапе младшего подросткового возраста (10, 11 лет) как начального этапа общего подросткового периода развития.

Развитие субъектности ребенка в компьютерной игре специально не изучалось. Однако мы можем предположить, что в компьютерной игре субъектность ребенка не развивается. Компьютерная игра с определенными правилами и заложенными в нее разработчиками алгоритмами не развивает в ребенке способности к самостоятельной активности, снимает необходимость в рефлексии, не требует принятия ответственности за выбор субъекта, исключает ответственный самоконтроль, так как среда в представлении ребенка уже организована таким образом, что гарантирует результативность взаимодействия.

Субъектность не является врожденным свойством, а формируется у ребенка под воздействием соответствующей окружающей среды. Под средой в данном случае понимается социальная ситуация развития человека, причем не только с точки зрения «абсолютных показателей среды», а, прежде всего, как характеристика отношения ребенка к среде и среды к ребенку, данная как «переживание и

деятельность самого ребенка»; силы среды приобретают направляющее значение благодаря переживаниям ребенка [3].

Опытно-экспериментальной базой исследования являлись 9 городских общеобразовательных средних школ семи административных районов г. Нижнего Новгорода. В исследовании приняли участие 304 учащихся пятых, sixthых классов в возрасте 10, 11 лет.

Результаты исследования обрабатывались с помощью методов описательной и индуктивной статистики компьютерной системы STATISTICA, компьютерной программы для статистической обработки данных SPSS Statistics 17.0 и пакета анализа данных офисной программы MSExcel.

На первом этапе исследования мы выявляли особенности развития субъектности в младшем подростковом возрасте, которые диагностировались с применением опросника для младших подростков «Структура субъектности младших подростков».

На втором этапе исследования по результатам разработанного для младших подростков опросника «Уровень игровой компьютерной зависимости (ИКЗ)» нами был проведен сравнительный анализ структуры субъектности учащихся с разным субъективным отношением к компьютерным играм. Опросник был разработан нами на базе методики, предложенной психологом К. Янг, и позволяет с известной степенью вероятности оценить количественную выраженность увлеченности компьютерными играми у детей на данном возрастном этапе развития. Созданная методика прошла проверку по ряду формальных критериев, доказывающих ее качество и эффективность.

При составлении опросника на выявление уровня игровой компьютерной зависимости у младших подростков мы использовали следующие показатели игрового поведения как модели ведущего вида деятельности: эмоциональное отношение к компьютерной игре; самоконтроль в компьютерной игре; целевая направленность на компьютерную игру; родительское отношение к компьютерной игре; предпочтение виртуального общения реальному.

В ходе разработки инструментария методом беседы с младшими подростками и с по-

мощью наблюдения их реального поведения был выявлен репрезентативный перечень вопросов, отражающих содержание компонентов игрового поведения. Результатом стало выделение более тридцати утверждений, которые были предъявлены экспертам для определения содержательной валидности. Экспертиза показала необходимость исключения ряда вопросов из дальнейшей работы. Оставшиеся 22 вопроса вошли в окончательный вариант текста методики.

Опросник состоит из пяти шкал, каждая из которых содержит вопросы, предполагающие шесть градаций ответов: «никогда», «редко», «иногда», «часто», «очень часто», «постоянно». Введение 6 градаций ответов позволяет более точно установить степень отношения младших подростков к компьютерным играм. При обработке результатов каждому ответу испытуемого присваивается балл от 1 до 6 в соответствии с этими шестью градациями. В результате оценивания ответов тестируемого психолог получает баллы по пяти основным шкалам. Набранные по каждой шкале опросника баллы суммируются. Полученные результаты определяют количественные показатели, значения которых подставляются в формулу для подсчета степени увлеченности компьютерными играми. Исследование может проводиться как в индивидуальной, так и в коллективной формах.

Показатели опросника организованы в соответствии с принципами системы регуляции деятельности.

1. Шкала эмоционального отношения к компьютерным играм. Высокий показатель по этой шкале свидетельствует о высоком уровне эмоциональных самовыражений ребенка. Игра является средством разрядки психо-эмоционального напряжения, средством компенсации неудовлетворенных потребностей личности (потребности в общении, родительской заботе и т.д.), дает ощущение эмоционального подъема во время работы с компьютером.

2. Шкала самоконтроля в компьютерной игре. Высокий показатель свидетельствует о нежелании отвлечься от игры за компьютером, раздражении при вынужденном отвлечении; неспособности спланировать окончание сеанса игры за компьютером, о работе

за компьютером в течение длительного времени и ущерб собственному здоровью.

3. Шкала целевой направленности на компьютерную игру. Высокие показатели свидетельствуют о постоянном стремлении к достижению все более высоких результатов в компьютерной игре, игра выступает в качестве средства чувственного наслаждения, являющегося самоцелью.

4. Шкала родительского отношения к компьютерной игре. Высокие показатели свидетельствуют о негативном отношении родителей к чрезмерно частым сеансам детей за компьютерными играми.

5. Шкала предпочтения виртуального общения в компьютерной игре реальному общению. Высокие показатели свидетельствуют о том, что компьютерная игра выступает в качестве средства общения, средством самоутверждения, когда представление о престижности компьютерных игр связано с соответствующим положением в коллективе, обсуждением результатов компьютерных игр.

По результатам, полученным с помощью опросника, подсчитывается коэффициент ИКЗ, отражающий уровень данного рода зависимости (естественный, компенсаторный, зависимый).

Показатели индексов степени интереса к компьютерным играм отражают следующие стадии вовлеченности в компьютерные игры:

I – естественный уровень игровой компьютерной зависимости (от 6 до 11 баллов);

II – компенсаторный уровень игровой компьютерной зависимости (от 12 до 21 баллов);

III – зависимые от компьютерных игр (от 22 до 37 баллов).

Характеристики уровней

Естественный уровень. Компьютерная игра носит характер развлечения, не имеющего негативных последствий. Дети контролируют свою игровую активность, редко играют и думают об игре.

Компенсаторный уровень. Игра является важной частью в жизни подростка. Его внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных игр, но при этом они не теряют контроль над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Компьютерная игра играет роль компенсаторных функций.

Зависимые. Компьютерная игра занимает все свободное время. Подросток думает о компьютерной игре, о достигнутых результатах, стремится повысить уровень этих результатов.

Данная методика прошла стандартную психометрическую проверку. Проведенные исследования показали, что все шкалы опросника имеют распределения близкие к нормальному. Средние, стандартные отклонения и интеркорреляции шкал были получены на выборке из 304 школьников, из них 150 мальчиков и 154 девочки в возрасте 10, 11 лет (пятые, шестые классы).

По результатам исследования были получены следующие данные:

I естественный уровень – 189 человек (62%);

II средний уровень – 109 человек (36%);

III зависимые – 6 человек (2%);

Для оценки разработанной методики, доказывающей ее качество и эффективность, была организована проверка на надежность и валидность.

Результаты измерений с помощью модифицированного нами варианта опросника на выявление уровня игровой компьютерной зависимости К.Янг показали наличие трех разных групп детей с разным отношением к игровой компьютерной зависимости.

В первую группу вошли дети, которые не имеют игровой компьютерной зависимости, а обнаруживают увлеченность компьютерными играми. Увлеченность детей компьютерными играми обусловлена особенностями возраста и естественна для младших подростков и не является угрожающей. Поэтому мы обозначили этот уровень как *уровень естественной увлеченности* или *низкий уровень игровой компьютерной зависимости*. Это самая простая форма игровой компьютерной зависимости для младшего подростка, которая заключается в удовлетворении потребности в игре, когда игра является средством получения эмоциональной разрядки. Однако игровая потребность, будучи по своей природе психологической характеристикой, может представлять в более сложном виде и являться для младшего подростка: средством снятия психологического напряжения, средством поощрения, средством самоутверждения, когда представление о престижности

компьютерных игр связано с соответствующим положением среди сверстников.

Вторая группа детей, характеризуется тем, что для них компьютерная игра выполняет роль компенсаторных функций, позволяя сгладить различные жизненные затруднения и неприятности, компьютерная игра выступает как средство компенсации неудач, которые происходят у него в процессе межличностного общения. В этом случае можно говорить о *компенсаторном уровне* игровой компьютерной зависимости.

В третью группу вошли дети, у которых обнаружена выраженная игровая компьютерная зависимость. Игра занимает все свободное время подростка. Стремление ребенка пройти на более высокий уровень в игре или достичь более высоких результатов иногда настолько высоко, что он не может абстрагировать свое внимание ни на какие другие формы деятельности.

В связи с вышеизложенным можно говорить о низком и высоком уровнях игровой компьютерной зависимости. Для сравнения мы взяли в исследовании две группы детей:

- в первую группу вошли младшие подростки с естественной увлеченностью или низким уровнем игровой компьютерной зависимости;

- во вторую группу – младшие подростки с компенсаторным и зависимым уровнем или высоким уровнем игровой компьютерной зависимости.

У детей с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости – более низкие показатели по таким компонентам субъектности, как:

- осознание способности к рефлексии;
- осознание свободы выбора и ответственности за него;
- понимание и принятие другого;
- осознание саморазвития.

По степени выраженности компонентов субъектности были выделены три группы младших подростков с низкими, сбалансированными и несбалансированными показателями.

Сравнительный анализ показал, что в группе с несбалансированной выраженностью компонентов субъектности большую часть составляют младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) (рис. 3).

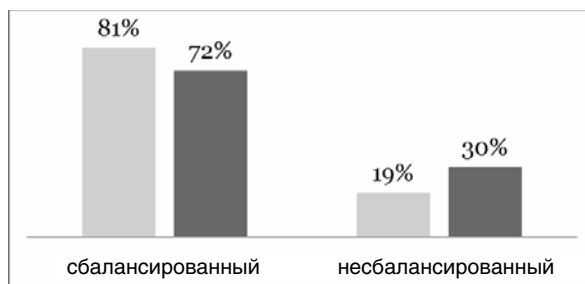






Рис. 3. Параметры субъектности со сбалансированными и несбалансированными показателями:

-  группа с низким уровнем ИКЗ;
-  группа с высоким уровнем ИКЗ;
-  группа с низким уровнем ИКЗ;
-  группа с высоким уровнем ИКЗ

У компьютерных игроков недостаточно развито самообладание и самоконтроль; в жизненных ситуациях младшие подростки, принадлежащие к группе компьютерных игроков, затрудняются вариативно выбирать виды деятельности, круг общения и способы самовыражения.

Регулярное общение компьютерных игроков с персонажами компьютерной игры трансформирует сознание игрока. Живые люди в сознании компьютерного игрока становятся объектами, которыми можно, также как и компьютерными персонажами, манипулировать по своему усмотрению, не считаться с их интересами, мнением, желаниями. Отношение младшего подростка к персонажам компьютерной игры переносится на внешний мир.

Низкие показатели такого параметра субъектности, как саморазвитие, может объясняться тем, что компьютерный игрок оказывается «открытым» для внешнего воздействия компьютерных игр и остается «закрытым» для внешнего воздействия реального мира. Умение компьютерных игроков адекватно воспринимать импульсы от окружающих о своих изменениях, так же, как и желание изменяться по отношению к имеющемуся потенциалу, проявляется слабее, чем у обычных сверстников. Компьютерный игрок не осознает возможность саморазвития и не принимает эту возможность.

Младший подросток, посвящающий себя компьютерной игре, не получает новых зна-

чимых сведений об объектах (партнерах взаимодействия) и как следствие не может изменить свои представления о них и оптимальных вариантах поведения по отношению к ним. Неадекватные представления у компьютерных игроков о других, о ситуациях взаимодействия и о деятельности способствуют некомпетентности во взаимодействии и требуют психолого-педагогического регулирования [6].

Компьютерные игры с однотипными, повторяющимися сюжетами не дают возможности для повышения потенциалов личности. Компьютерная игра ограничивается местом, пространством и временем. Возможности игры делают ее пространство продуктом умственной деятельности не игрока, а разработчика, который придумывает правила игры.

Потенциалы компьютерной игры как средства регулирования социальных ожиданий подростков не представляют собой возможности развития у субъекта стремления регулировать собственные представления о ситуации взаимодействия, ее субъектах и вариантах развития. Компьютерная игра не дает уверенности в собственных возможностях управлять ситуацией в соответствии с собственными интересами. Она не развивает умения анализировать, прогнозировать, планировать, рефлексировать собственное участие в предстоящем взаимодействии. В большинстве случаев для компьютерной игры характерна изолированность, поэтому в ней не

происходит ориентации на сотрудничество во взаимодействии с другими людьми.

Компьютерная игра требует устойчивого состояния включенности в игровое взаимодействие, так как события в ней не повторяются и носят динамический характер, а сам процесс игры непрерывен. Состояние включенности характеризуется интериоризацией субъектом цели участия в игровом взаимодействии для достижения результата. При этом не происходит овладения умениями и навыками для достижения выбранной цели, так как играющий выполняет опосредованную компьютером виртуальную деятельность, осуществляя однотипные действия (нажатие клавиш клавиатуры и мыши).

В этом возрасте дети стремятся развивать отношения со своими ровесниками. Характер этих отношений может быть самым различным – от крепкой дружбы до принадлежности к группе или команде, члены которых обычно бывают одного пола и возраста. Такое поведение возникает из потребности действовать независимо от родителей и быть принятым среди сверстников. Компьютерные игроки, проводящие большую часть своего времени в виртуальном пространстве лишены полноценного развития в данной сфере человеческих взаимоотношений.

Результаты исследования показали, что у младших подростков существует взаимосвязь между уровнем игровой компьютерной зависимости и уровнем развития субъектности. Младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости имеют более низкие показатели развития компонентов субъектности. При этом наиболее разрушительной игровой компьютерная зависимость оказывается для развития осознанной активности, способности к рефлексии, уме-

ния понимать и принимать другого человека.

Младший подростковый возраст считается важнейшим возрастным этапом в формировании личности ребенка. Этот период характеризуется важными изменениями в социальных связях и социализации, так как преобладающее влияние семьи постепенно заменяется влиянием группы сверстников, выступающей источником референтных норм поведения и получения определенного статуса.

Поэтому особенно важно развивать компоненты субъектности младших подростков, позволяющие защитить ребенка от негативных влияний компьютерной игры и нивелировать негативные эффекты игровой компьютерной зависимости.

Сложившаяся ситуация требует поиска эффективных методов и средств по предупреждению игровой компьютерной зависимости. В настоящее время это особенно важно еще и потому, что игровая компьютерная зависимость возникает, в отличие от других видов зависимости, не в социально неблагоприятной среде, а в обыденной жизни. Вследствие этого вовлеченность подростков в компьютерные игры воспринимается не как нарушение его социальной жизни и развития, а как нормальный и даже желательный досуг. Сегодня практически каждый подросток имеет доступ к компьютеру, часто компьютер заслоняет собой все остальные стороны жизни подростка, формируя игровую компьютерную зависимость у внешне благополучных детей.

С наших позиций, противодействие личности ребенка игровой компьютерной зависимости определяется формированием ее социальной компетентности как особого компонента личностного потенциала, позволяющего человеку активно и конструктивно вести себя в любой жизненной ситуации.

Финансирование

Исследование выполнено при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации в рамках выполнения государственных работ в сфере научной деятельности (базовая часть государственного задания № 2014/362 от 27 января 2014 г.). Тема проекта: «Научные основы и эмпирическая проверка формирования междисциплинарных команд специалистов для оказания помощи детям, пострадавшим от насилия», руководитель проекта – доктор психологических наук, профессор Е.Н. Волкова.

Литература

1. Волкова Е.Н. Субъектность педагога (Теория и практика): дисс. ... докт. психол. наук. М., 1998. 308 с.
2. Волочков А.А. Активность субъекта бытия: интегративный подход. Пермь: Перм. гос. пед. ун-т, 2007. 376 с.
3. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Сер.14. Психология. 2008. № 2. С. 140–153.

4. Наследов А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. СПб.: Речь. 2004. 392 с.
5. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дисс. ... канд. психол. наук. Краснодар. 2009. 196 с.
6. Юрьева Л.Н., Ботьбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография. Днепропетровск: Пороги. 2006. 196 с.

A Study of the Structure of Subjectivity in Early Adolescence with Different Levels of Computer Game Addiction

Volkova E. N.*,

Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia, envolkova@yandex.ru

Grishina A. V.**,

Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia, angrishina@mail.ru

We provide the description of the author's questionnaire, which determines the level (natural, compensatory, dependent) of computer gaming addiction in young teens. The questionnaire involves five basic scales: emotional attitude to computer games; self-control in a computer game; goal orientation on the computer game; parental relation to a computer game; preference for virtual communication to real. We analyze the features of subjectivity in early adolescence with different levels of computer game addiction. The structure of subjectivity is defined as the level of expression of its components: activity; awareness of the capacity for reflection, freedom of choice and responsibility for it; awareness of self-uniqueness; understanding and acceptance of the other; self-development. We found that children with high levels of computer gaming addiction have lower rates on such components of subjectivity as awareness of the capacity for reflection, awareness of freedom of choice and responsibility for it, understanding and acceptance of the other, the awareness of self. On the intensity of the components of subjectivity, three groups of young adolescents with low, balanced and unbalanced performance are revealed.

Keywords: computer game addiction, subjectivity, younger adolescents.

Funding

The study was supported by the Ministry of Education and Science of Russian Federation within the execution of public works in the field of scientific research (basic part of the state task № 2014/362 of 27 January 2014). Project Title: "Scientific basis and empirical verification of forming the interdisciplinary teams of specialists to assist children affected by violence," project leader Doctor of Psychology, Professor E. N. Volkova.

For citation:

Volkova E. N., Grishina A. V. A study of the structure of subjectivity in early adolescence with different levels of computer game addiction. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie = Psychological Science and Education*, 2015, vol. 20, no. 1, pp. 69–78 (In Russ., abstr. in Engl.).

* Volkova Elena Nikolaevna. Dr. Sci. (Psychology), Professor, Vice-rector for scientific activity, Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia. E-mail: envolkova@yandex.ru

** Grishina Anna Viktorovna. PhD (Psychology), Head of Research Department, Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia. E-mail: angrishina@mail.ru

References

1. Volkova E. N. Sub"ektnost' pedagoga (Teoriya i praktika). Dis. d-r. psikhol. nauk [Subjectivity of the teacher (Theory and Practice). Dr. Sci. (Psychology) diss.]. Moscow, 1998. 308 p.
2. Volochkov A. A. Aktivnost' sub»ekta bytiya: integrativnyi podkhod [Activity of the subject being: an integrative approach]. Perm': Perm. gos. ped. un-t, 2007. 376 p.
3. Voiskunskii A. E. Ot psikhologii komp'yuterizatsii k psikhologii Interneta. [Computerization of psychology to the psychology of the Internet]. *Vestnik Moskovskogo universiteta Ser. 14. Psikhologiya* [Bulletin of Moscow University], 2008, no. 2, pp. 140–153.
4. Nasledov A. D. Matematicheskie metody psikhologicheskogo issledovaniya. Analiz i interpretatsiya dannykh. [Mathematical methods of psychological research. Analysis and interpretation of data]. Sankt-Peterburg: Rech', 2004. 392 p.
5. Ryzhenko S. K. Psikhologicheskoe vozdeistvie na igrovuyu komp'yuternuyu zavisimost' mladshikh podrostkov. Diss. kand. psikhol. nauk [Psychological impact on the gaming computer dependency younger teenagers. Dr. Sci. (Psychology) diss.]. Krasnodar, 2009. 196 p.
6. Yur'eva L. N., Bol'bot T. Yu. Komp'yuternaya zavisimost': formirovanie, diagnostika, korrektsiya i profilaktika [Computer addiction: the formation, maintenance, correction and prevention]. Monografiya. Dnepropetrovsk: Porogi, 2006. 196 p.