

Исследование взаимосвязи эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми в юношеском возрасте

Analysis of the correlation between emotional intelligence and passion for computer games at a young age

УДК 37

Получено: 17.05.2022

Одобрено: 02.06.2022

Опубликовано: 25.06.2022

Морова Н.С.

Д-р пед. наук, профессор кафедры психологии развития и образования ФГБОУ ВО «Марийский Государственный Университет»

e-mail: morovans@gmail.com

Morova N.S.

Doctor Ped. Sciences, Professor of department of psychology of development and education Mari State University

e-mail: morovans@gmail.com

Гайсина Р.И.

Студентка ФГБОУ ВО «Марийский Государственный Университет»

e-mail: rg_27@bk.ru

Gaisina R.I.

Student of Mari State University

e-mail: rg_27@bk.ru

Аннотация

На современном этапе развития Интернета активно развиваются компьютерные игры, вовлекающие в себя все большее количество людей. Продолжительное нахождение молодежи в киберпространстве способствует торможению развития эмоциональной сферы. Результаты проведенного анализа подтверждают данную гипотезу: уровень развития эмоционального интеллекта у играющих юношей ниже, чем у не играющих.

Ключевые слова: эмоциональный интеллект, компьютерная игра, игровая компьютерная зависимость, увлеченность компьютерными играми, юность, половые различия.

Abstract

At the present stage of the development of the Internet, computer games are actively developing, involving an increasing number of people. The prolonged presence of young people in cyberspace contributes to the inhibition of the development of the emotional sphere. The results of the analysis confirm this hypothesis: the level of development of emotional intelligence among playing young people is lower than among non-playing ones.

Keywords: emotional intelligence; computer game; computer game addiction; passion for computer games; young; gender differences.

В настоящее время Интернет и компьютерные игры развиваются как никогда быстро, и исследование зависимости от данного явления - одна из главных современных проблем, актуальных уже около 20 лет. Но, несмотря на это, существуют достаточно противоречивые точки зрения о влиянии киберпространства на психику человека.

Известно, что игровая компьютерная зависимость заключается в чрезмерном пристрастии к компьютерным играм и к предметам, связанным с ними, и нередко молодые люди злоупотребляют пребыванием в ней. Например, в октябре 2005 г. в Китае умерла девочка, известная под ником Snowly, вследствие непрерывной игры в World of Warcraft в течение нескольких дней [4]. В сентябре 2009 г. в Южной Корее от голода умер ребенок, чьи родители играли в PRIUS в одном из интернет-кафе города [5]. В октябре 2019 г. в Тайланде от инсульта, вызванного ночными играми, скончался юноша [3].

Сложно не отметить, что рост числа игроков с каждым годом только растет. Согласно статистике, указанной в исследовании НИУ «Высшая школа экономики» «Индустрия компьютерных игр 2020», количество игроков в мире более 2,5 млрд, 65 млн которых из России. Статистика Mail.ru определила, что средняя продолжительность в киберпространстве выросла до 8,5 часов в сутки [2].

Многие исследователи утверждают, что жертвами игровой зависимости становятся в основном дети и молодежь. Социализация подростков и юношей в самостоятельной жизни во многом зависит от навыков коммуникации, в процессе которой они не только получают опыт, но и реализуются как личность и влияют на жизненные обстоятельства и окружающих людей [6]. Когда юноши и девушки не могут найти контакт с другими, они прибегают к замене реального общения киберсредой: социальными сетями, компьютерными играми и т.д.

По мнению О.В. Григорьевой и Н.В. Ванюхиной, зависимость от Интернета и компьютерных игр связана с психоэмоциональной сферой личности [1]. Особенности эмоционального интеллекта в юношеском возрасте почти сформированы, но нередко молодые люди сталкиваются с такими трудностями: с непониманием чужих эмоций и потерей контроля над своими [7].

Это заставило нас изучить особенности связи эмоционального интеллекта и степени увлеченности компьютерными играми в юношеском возрасте.

Объект исследования: эмоциональный интеллект и увлеченность компьютерными играми в юношеском возрасте.

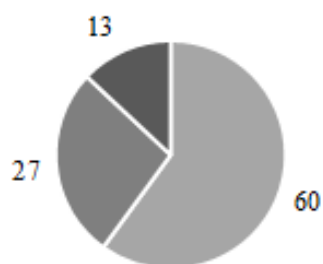
Предмет исследования: взаимосвязь эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми.

Цель исследования: исследование взаимосвязи эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми в юношеском возрасте.

Организация исследования: проведено исследование взаимосвязи эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми в юношеском возрасте, участниками которого стали 53 чел., юноши (26 чел.) и девушки (27 чел.) в возрасте 15-17 лет, ученики 10-х классов МБОУ «СОШ №7 г. Йошкар-Ола», МБОУ «Коркатовский лицей» и МБОУ «Октябрьская СОШ».

Нами использовались методика оценки эмоционального интеллекта Д.В. Люсина («Опросник ЭМИн») и тест-опросник степени увлеченности компьютерными играми А.В. Гришиной.

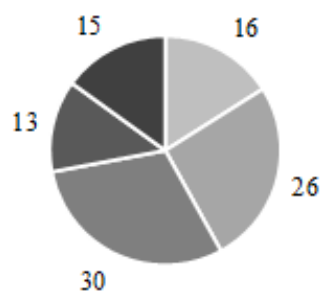
Результаты исследования степени увлеченности компьютерными играми следующие (рис. 1): большая часть испытуемых (60%) имеет естественную степень увлеченности компьютерными играми, средняя степень выявлена у 27% испытуемых, зависимость – у 13%.



■ Естественная ■ Средняя ■ Зависимость

Рис. 1. Степень увлеченности компьютерными играми (в %)

Результаты исследования уровня эмоционального интеллекта обучающихся представлены на рис. 2. Большая часть испытуемых имеет средний уровень эмоционального интеллекта (30%), высокий – 26%, очень высокий – 16%. 15% испытуемых имеет очень низкий уровень эмоционального интеллекта, 13% - низкий.



■ Очень высокий ■ Высокий ■ Средний ■ Низкий ■ Очень низкий

Рис. 2. Уровни развития эмоционального интеллекта (в %)

Таблица 1

Уровни развития эмоционального интеллекта у испытуемых с различной степенью увлеченности компьютерными играми

Степень увлеченности КИ	Количество испытуемых с различным уровнем развития эмоционального интеллекта (в %)				
	Очень высокий	Высокий	Средний	Низкий	Очень низкий
Зависимость	0	3,7	1,9	1,8	5,6
Средняя	3,7	9	9,4	1,8	1,8
Естественная	13	11	18,8	9,4	7,5

Испытуемые с естественной степенью увлеченности компьютерными играми имеют средний уровень (18,8%), очень высокий (13%), высокий (11%), низкий (9,4%) и очень низкий (7,5%) уровень эмоционального интеллекта. У испытуемых со средней степенью увлеченности компьютерными играми преобладает средний уровень эмоционального интеллекта (9,4%), далее следует высокий уровень (9%), очень высокий уровень (3,7%) и низкий и очень низкий уровни (по 1,8%). Зависимые от компьютерных игр в большей степени обладают очень низким уровнем эмоционального интеллекта (5,6%), далее – высоким (3,7%), средним (1,9%) и низким (1,8%). Испытуемых с зависимостью от компьютерных игр, имеющих высокий уровень эмоционального интеллекта, нет.

Для исследования наличия взаимосвязи между уровнем эмоционального интеллекта и увлеченностью компьютерными играми в юношеском возрасте использовался корреляционный анализ Пирсона. Статистически значимая обратная связь выявлена между 9 из 10 шкал оценки эмоционального интеллекта и игровой компьютерной зависимости (статистически незначимая связь – между шкалой контроля экспрессии (ВЭ) и игровой компьютерной зависимостью (ИКЗ), $r = 0.177$, при $p \leq 0,05$).

Это говорит о наличии обратной связи между уровнем эмоционального интеллекта и увлеченностью компьютерными играми, т.е. чем выше степень увлеченности компьютерными играми, тем ниже уровень эмоционального интеллекта в юношеском возрасте.

Разберем гендерные различия в исследовании взаимосвязи эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми. На рис. 3 представлены степени увлеченности компьютерными играми у юношей и девушек.



Рис. 3. Степени увлеченности компьютерными играми у юношей и девушек (в %)

Степень увлеченности компьютерными играми у юношей в равной степени представлена в среднем и естественном уровнях (по 38%), зависимых – 24%. По данным на рис. 3 можно сделать вывод о том, что девушки менее увлечены компьютерными играми, чем юноши. Количество девушек (в %) с естественной степенью увлеченности – 81%, со средней – 15%, с зависимостью – 4%.

Уровни развития эмоционального интеллекта у юношей и девушек можно увидеть на рис. 4.



Рис. 4. Уровни развития эмоционального интеллекта у юношей и девушек (в %)

Очевидно, что большая часть исследуемых юношей имеют средний уровень эмоционального интеллекта (34%), высокий уровень – у 27%, очень низкий – у 15%, по 12% - у респондентов с очень высоким и низким уровнями. Четверть испытуемых девушек имеют средний уровень эмоционального интеллекта (26%), далее по 22% - очень высокий и высокий, по 15% - низкий и очень низкий.

Таблица 2

Уровни развития эмоционального интеллекта у юношей и девушек с различной степенью увлеченности компьютерными играми

Степень увлеченности КИ	Количество юношей и девушек с различным уровнем развития эмоционального интеллекта (в %)									
	Очень высокий		Высокий		Средний		Низкий		Очень низкий	
	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д
Зависимость	0	0	3,8	3,7	3,8	0	3,8	0	11,5	0
Средняя	7,7	0	7,7	11,1	19,2	0	3,8	0	0	3,7
Естественная	3,8	22,2	15,3	7,4	11,5	11,1	3,8	14,8	3,8	11,1

У юношей с естественной степенью увлеченности компьютерными играми преобладает высокий уровень эмоционального интеллекта (15,3%), у 11,5% - средний, по 3,8% - очень высокий, низкий и очень низкий уровни. Респонденты со средней степенью увлеченности компьютерными играми имеют средний уровень эмоционального интеллекта (19,2%), по 7,7% - очень высокий и высокий, 3,8% - низкий. У зависимых от компьютерных игр юношей выявлен очень низкий уровень развития эмоционального интеллекта (11,5%), в равной степени (по 3,8%) – высокий, средний и низкий уровни. Испытуемых с зависимостью от компьютерных игр, имеющих высокий уровень эмоционального интеллекта, нет.

Девушки с естественной степенью увлеченности компьютерными играми имеют очень высокий интеллект (22,2%), 14,8% опрошенных – низкий, очень низкий и средний – по 11,1%, высокий – 7,4%. Респондентов со средней степенью увлеченности компьютерными играми, имеющими очень высокий, средний и низкий уровни эмоционального интеллекта, нет. Высоким уровнем эмоционального интеллекта обладают 11,1% девушек, а очень низким – 3,7%. У зависимых от компьютерных игр девушек (3,7%) выявлен высокий уровень эмоционального интеллекта.

Таблица 3

Средние значения по критериям оценки эмоционального интеллекта (опросник ЭИИ Д. Люсина) у юношей и девушек с различной степенью увлеченности компьютерными играми

Степень УКИ	МЭИ		ВЭИ		ПЭ		УЭ		МП		МУ		ВП		ВУ		ВЭ		ИЭО	
	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д
Зав.	35	4	39	6	34	5	40	4	19	2	16	1	15	2	13	1	11	2	74	10
.	3		1		5		9		7		6		8		7		0		4	
Ср.	42	4	47	4	43	4	47	4	23	2	19	1	20	2	15	1	12	1	90	88
.	0		7		1		6		1		8		0		3		3			
Ест.	42	4	49	4	42	4	49	4	21	2	20	2	20	1	15	1	13	9	91	88
.	5		3		3		4		4		1		9		3					

Средние значения по критериям оценки увлеченности компьютерными играми (тест-опросник А.В. Гришиной) у юношей и девушек с разным уровнем увлеченности компьютерными играми

Уровень УКИ	ИЭ (Эмоциональное отношение к КИ)		ИС (Самороль в КИ)		ИЦ (Целевая направленность в КИ)		ИР (Родительское отношение к КИ)		ИО (Предпочтение общения с героями КИ)		ИКЗ (Игровая компьютерная зависимость)	
	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д	Ю	Д
Зависимость	20	16	27	4	10	15	5	2	12	3	22,97	28,42
Средний	10	10	21	20	9	7	3	3	8	7	15,39	13,88
Естественный	6	6	12	11	5	5	2	2	4	4	8,89	8,65

Получены статистически значимые результаты (с помощью корреляционного анализа Пирсона) при изучении всех пар исследуемых шкал (между МЭИ, ВЭИ, ПЭ, УЭ, МП, МУ, ВП, ВУ, ВЭ, ОЭИ и ИКЗ) с результатами юношей и 6 из 10 пар шкал (между МЭИ, ВЭИ, УЭ, МП, МУ, ВУ и ИКЗ) с результатами девушек.

Исходя из результатов исследования, делаем вывод о наличии обратной связи между уровнем эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми, причем такая связь обнаруживается у юношей, но не у девушек. Юноши более увлечены компьютерными играми, чем девушки. Из равного числа испытуемых юношей (49%) и девушек (51%) количество юношей со средней степенью увлеченности и зависимостью от компьютерных игр (38 и 24%) значительно больше, чем девушек с аналогичными степенями увлеченности (15 и 4%). Средние значения по критериям оценки увлеченности компьютерными играми у юношей с разным уровнем развития эмоционального интеллекта выше, чем у девушек (см. табл. 4). Кроме этого, по данным табл. 3 видно, что девушки более эмоционально развиты, чем юноши.

Литература

1. Григорьева О.В. Психоэмоциональная сфера подростков с зависимостью от интернета / О. В. Григорьева, Н. В. Ванюхина // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2014. – №3. – С. 32-35.
2. Седых И.А. Индустрия компьютерных игр-2020 // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». – 2020. – 74 С.
3. Подросток всю ночь играл в компьютерную игру и умер: [электронный ресурс]. – URL: <https://lenta.ru/news/2019/11/06/teenager>
4. Китайской геймерше устроили виртуальные похороны: [электронный ресурс]. – URL: <http://www.securitylab.ru/news/241863>
5. Пара геймеров, заботясь о виртуальном ребенке, заморила голодом живого младенца: [электронный ресурс]. – URL: <https://tverdyi-znak.livejournal.com/351635>
6. Рожков М.И. Социальные пробы как фактор социализации учащихся [электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник, 1994. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-proby-kak-faktor-sotsializatsii-uchaschihsya>
7. Lezhnina L.V. To the question of socially dangerous behavior predictors of contemporary students / L. V. Lezhnina, N. S. Morova // Abstract & Proceedings of ADVED 2019 – 5th International Conference on Advances in Education and Social Sciences. – Istanbul, Turkey. – 2019. ISBN: 978-605-82433-7-8