

УДК 37.015.3 – 053.6

## ЛИЧНОСТНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ МЛАДШИХ ПОДРОСТКОВ, СКЛОННЫХ К ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

**Ж. А. Барсукова**

кандидат психологических наук, доцент

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова

**А. А. Бондарович**

магистр психологических наук

*В статье рассматривается проблема формирования личностной идентичности младших подростков. Предлагаются результаты сравнительного анализа представленности статусов личностной идентичности младших подростков, склонных к игровой компьютерной зависимости, обучающихся в условиях гимназии и общеобразовательной школы.*

**Ключевые слова:** младший подросток, личностная идентичность, статус идентичности, достигнутая позитивная идентичность, мораторий, преждевременная идентичность, диффузная идентичность, псевдопозитивная идентичность, склонность к игровой компьютерной зависимости.

### Введение

Проблема идентичности, в различных ее аспектах, является одной из актуальных в современной психолого-педагогической науке. В настоящее время данная проблема изучается многими исследователями (Н.В. Антонова, О.В. Беляева, С.О. Джунушева, И.В. Иванова, О.Н. Павлова, О.О. Савина, Т.Г. Стефаненко, Л.Б. Шнейдер, М.В. Цельмина и др.).

В психологической науке под идентичностью подразумевают отождествление индивида с некоторыми людьми или группами, позволяющее усваивать разнообразие нормы, отношения и формы поведения, которые свойственны окружающим. Наибольшая заслуга в разработке понятия “идентичность” принадлежит Э. Эриксону. Идентичность, в его понимании, представляет процесс организации жизненного опыта в свое “Я” на протяжении всей жизни человека. Современные исследователи под идентичностью личности понимают “тождественность как сознательно усвоенный и личностно принимаемый образ себя во всем богатстве своих отношений к окружающему миру и соответствующими формами поведения, что определяет систему ценностей индивида, его идеалы, жизненные планы, потребности и социальные роли” [1, с. 18].

В отечественной психологии, как отмечает Л.Б. Шнейдер, представления об идентичности связаны с исследованиями самосознания и самоотношения, “образом Я”, самоопределения и социализации личности, где под социализацией традиционно понимается процесс усвоения социальных норм, умений и правил. Нормы, цели, ценности и убеждения являются некими элементами идентичности.

© Барсукова Ж. А., 2018

© Бондарович А. А., 2018

ти, определяющими аффективную окраску отдельных образов “Я” [2, с. 34]. Определяя идентичность как “самореферентность, то есть ощущение и осознание уникальности “Я” в его экзистенции и неповторимости личностных качеств, при наличии своей принадлежности социальной реальности”, Л.Б. Шнейдер также предлагает диагностировать идентичность через соотнесение личности с определенным статусом [3, с. 37] – достигнутая позитивная идентичность, мораторий, преждевременная идентичность, диффузная идентичность, псевдопозитивная идентичность.

Становление личностной идентичности приходится на подростковый возраст и совершается в процессе ролевого экспериментирования и личностных выборов. В последние годы проблема становления личностной идентичности приобретает новые акценты. Сложность социокультурной ситуации, ускорение и увеличение информационных потоков, виртуализация жизни усиливают кризис идентичности в подростковом возрасте. Также данная проблема актуализируется и в связи с расширением различных аспектов психологических зависимостей, которые способствуют деформации развития важнейших личностных образований в подростковом возрасте. В силу возрастных психологических особенностей подростковый возраст является наиболее подверженным компьютерной зависимости, а для младшего подросткового возраста наиболее характерной является игровая компьютерная зависимость.

Результаты проведенного теоретического анализа свидетельствуют, что практически отсутствуют исследования, посвященные изучению личностной идентичности младших подростков в целом, и в частности, склонных к игровой компьютерной зависимости.

### Основная часть

Целью нашего исследования явилось изучение особенностей личностной идентичности младших подростков, склонных к игровой компьютерной зависимости (ИКЗ) и обучающихся в образовательных учреждениях разного типа. В исследовании приняли участие 113 подростков в возрасте 11–12 лет, обучающихся в гимназии и общеобразовательной школе г. Могилева.

С целью диагностики личностной идентичности использовалась методика МИЛИ (Л.Б. Шнейдер), склонности к игровой компьютерной зависимости – тест Такера (модифицированный и адаптированный для несовершеннолетних И.А. Коньгиной), тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А.В. Гришиной (модификация опросника К. Янг). Математический анализ производился с использованием электронных таблиц Excel и пакета STATISTIKA SPSS 23.0.

В ходе нашего исследования было выявлено, что для подростков 11–12 лет характерным является диффузный статус идентичности, что в целом является возрастной нормой, так как наличие нормативного кризиса идентичности присуще в основном старшим подросткам. Данный тип идентичности характерен для 69% подростков из гимназии и 71,2% подростков из общеобразовательной школы, при этом данная особенность в большей степени свойственна всем мальчикам, что объясняется их психофизиологическими особенностями в сравнении с девочками. Младшие подростки готовятся вступить в наиболее критический этап взросления, испытывают повышенную ответственность и требовательность со стороны взрослых. В связи с этим, младшим подросткам присуща та или иная степень неудовлетворенности собой, сомнение в способности вызвать у других

уважение; ригидность Я-концепции, наличие внутренних конфликтов личности, самообвинение и др.

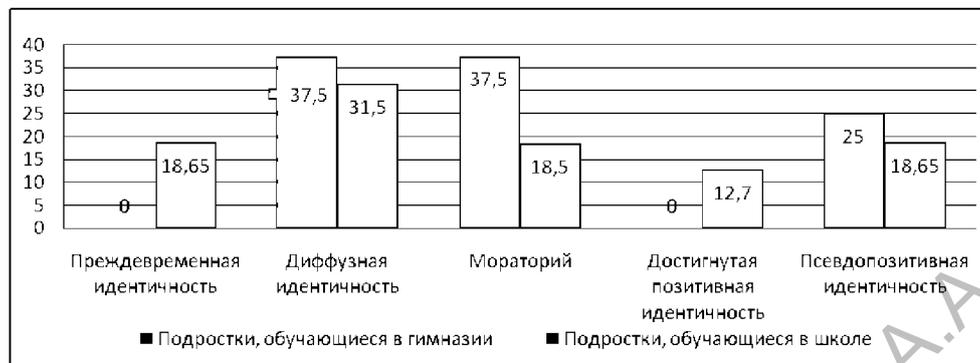
На наш взгляд, исследование психологических особенностей личностной идентичности у детей младшего подросткового возраста приобретает особое значение не только в силу сензитивности возрастного периода к формированию идентичности, но и в аспекте наличия высокого риска среди подростков в плане формирования зависимости от компьютерных игр, то есть склонности к ИКЗ.

По результатам статистического анализа между группами респондентов, обучающихся в гимназии и в общеобразовательной школе, было выявлено два достоверных различия: по шкале эмоционального отношения к компьютерным играм ( $U = 18,500$  при  $p \geq 0,01$ ) и шкале уровня предпочтения виртуального общения в компьютерные игры реальному общению ( $U = 12,500$  при  $p \geq 0,01$ ). Данные результаты говорят о том, что респонденты, обучающиеся в школе, обнаруживают достоверно высокие показатели эмоционального отношения к компьютерным играм, а также предпочитают виртуальное общение в компьютерных играх реальному общению. Компьютерная игра для них выступает в большей степени средством общения и самоутверждения, более эмоционально привлекательная, нежели для гимназистов. В силу отличия специфики организации учебного времени и досуга компьютерные игры для школьников подменяют собой процесс реального взаимодействия, являясь средством снятия психоэмоционального напряжения, компенсации неудовлетворенных потребностей личности (в общении, родительской заботе и т. д.).

Статистически обоснованную зону риска в плане склонности к ИКЗ среди младших подростков составляют мальчики общеобразовательных школ ( $U = 298,500$  при  $p \geq 0,05$ ). Это может быть обусловлено тем, что девочки остаются более социализированными и удовлетворенными в реализации потребности в общении, чем мальчики, и компьютерные игры как один из вариантов современных вызовов является для девочек более осваиваемым видом деятельности, но не на глубоком уровне. У девочек больше социально значимых занятий, чем у мальчиков: девочки чаще посещают спортивные секции, читают книги, чаще дружат. Для мальчиков более характерен дух авантюризма, азарт и способность увлекаться. Они стремятся быть первыми, достигать высоких результатов в компьютерной игре, завоевывать, тем самым получая чувство риска и другие эмоции. В то же время требования образовательной среды в условиях гимназии ограничивают некоторые характерные возрастные проявления мальчиков-подростков.

По результатам диагностики были выявлены и проанализированы статусы личностной идентичности на каждом уровне склонности к игровой компьютерной зависимости. В данной статье мы остановимся на результатах касательно высокого уровня склонности к ИКЗ, несмотря на то, что статистически значимых различий в статусах личностной идентичности в изучаемых выборках выявлено не было, но обнаруженные тенденции актуализируют изучаемую проблему. Преобладающие статусы личностной идентификации подростков, имеющих склонность к ИКЗ, представлены на гистограмме.

Статусы личностной идентичности подростков, имеющих склонность к игровой компьютерной зависимости



Для подростков с высоким уровнем склонности к ИКЗ характерным статусом также является диффузная идентичность, неопределенная, размытая идентичность, характеризующаяся отсутствием прочных целей, ценностей и попыток их сформировать. В то же время респонденты, обучающиеся в гимназии, в большей степени обнаруживают также и статус моратория, чем подростки из общеобразовательных школ. Таким образом, гимназистам свойственна большая выраженность состояния кризиса идентичности. Этому могут способствовать исполнение социальной роли гимназиста и ожидания референтных лиц в соответствии с выбранным ранее статусом гимназиста. Выбор, сделанный, может быть, и не самим ребенком, но усилия, приложенные ребенком, с одной стороны, укрепляют веру в свои возможности, но, с другой стороны, ставят их в ситуацию постоянной проверки актуальности выбранного направления, что в свою очередь активизирует процессы критического мышления, критическое отношение к себе и своим возможностям. Следовательно, подросткам, обучающимся в гимназии, уже присуще состояние начала кризиса идентичности, они уже начинают конструировать собственную идентичность, и статус гимназиста способствует ускорению этого процесса. Необходимо отметить, что статус идентичности может различаться в зависимости от того, какой именно его аспект рассматривается. Как кажется подросткам, они уже самостоятельно предприняли попытку выбора своего жизненного пути (мораторий в отношении выбора профессии), который в ближайшее время необходимо оценить. В то же время мальчикам (и гимназистам, и школьникам), не имеющим склонности к ИКЗ, не свойственен такой тип идентичности как мораторий, что является положительным бонусом компьютерных игр к личностному развитию.

Девочкам, склонным к ИКЗ и обучающимся в общеобразовательной школе, в равной степени свойственны следующие типы личностной идентичности: преждевременная идентичность, диффузная идентичность, мораторий, псевдопозитивная идентичность, которые представлены равномерно. Можно предположить, что это связано с тем, что школьницы имеют больше возможностей на общение со сверстниками, занятия другими видами деятельности, отдых и саморазвитие, не связанное только с учебной и умственными достижениями. В свою очередь, для девочек из гимназии свойственен мораторий и псевдопозитивная идентичность. У девочек из гимназий диффузная идентичность выявлена не была, в то время как данный тип идентичности свойственен 25% девочкам из общеобразовательной школы.

Мальчикам, склонным к ИКЗ и обучающимся в общеобразовательной школе, приблизительно в равной степени свойственны следующие типы личностной идентичности: преждевременная идентичность, мораторий, достигнутая псевдопозитивная идентичность, псевдопозитивная идентичность. В свою очередь, у мальчиков из гимназии лидирующие позиции занимают такие статусы как диффузная идентичность и мораторий. В выборке мальчиков данный тип идентичности выше у тех, кто обучается в гимназии, нежели у тех мальчиков, которые обучаются в школе.

Стиль жизни, определяемый статусом школьника, в большей степени может способствовать возникновению у подростков общеобразовательной школы преждевременной идентичности, когда подросток включается в систему отношений на основе чужих мнений, не проходя через кризис идентичности. Опасность выбора данного статуса в изучаемом контексте заключается в том, что при отсутствии грамотного педагогического сопровождения формирования личности такого ребенка, он навсегда может остаться в таком статусе. Подобная ситуация может говорить о том, что мальчики, имеющие склонность к ИКЗ, поглощены виртуальным миром, и, таким образом, благодаря виртуальности, они могут иллюзорно воспринимать себя, как личность, обладающую устойчивыми моральными принципами, а также ценностной направленностью и уверенностью в своих силах. Подобное «чувствование» своей личностной стабильности может оказаться иллюзорным и, соответственно, временным, что может привести к разрушению идеалов респондента. Необходимо отметить, что факт наличия статуса преждевременной идентичности у младших подростков, не склонных к ИКЗ, не зависимо от того, субъектом какого образовательного процесса они являются, в результате исследования не выявлено.

Обращают на себя внимание достаточно высокие количественные показатели статуса псевдопозитивной идентичности в изучаемых выборках. Среди подростков, обучающихся в гимназии, не было выявлено ни одного испытуемого, которому был бы присущ такой тип идентичности как псевдопозитивная. Но стоит отметить, что данный тип идентичности характерен для четверти мальчиков, обучающихся в общеобразовательной школе, которые вероятнее всего ощущают ценность своей личности, считают, что их личность и деятельность способны вызвать в других уважение, симпатию, одобрение и понимание. Следовательно, для респондентов, обучающихся в школе, свойственно отсутствие желания делать какие-либо независимые жизненные выборы, идентичность не осознается. Это может быть связано с привязанностью респондентов, обучающихся в школе, к учителям, т. к. учителя зачастую переживают за уровень успеваемости учеников, стараются подтянуть их. В гимназии, наоборот, обучение ориентировано на выработку самостоятельности за собственные успехи или неудачи, ведь некоторые учащиеся прикладывали усилия для того, чтобы поступить в гимназию. Для девочек, обучающихся в гимназии, свойственен данный тип идентичности в большей степени, нежели девочкам из общеобразовательной школы. Это говорит о том, что респонденты демонстрируют отрицание или акцентирование своей уникальности, низкую рефлексивность и т. д. С таким явлением можно столкнуться в том случае, если формирование образа «Я» происходит в рамках деликвентной референтной группы. Интересен тот факт, что респондентам, обучающимся в школе и не склонным к ИКЗ, такой тип идентичности, как псевдопозитивная идентичность, не свойственен.

Отсутствие достигнутой позитивной идентичности в младшем подростковом возрасте соответствует возрастной норме ее становления. И факты единичных проявлений такого статуса требуют дополнительного изучения.

### Заключение

По результатам изучения типа личностной идентичности у младших подростков, обучающихся в общеобразовательной школе и в гимназии, можно отметить, что наиболее встречающимся является статус диффузной идентичности, что свидетельствует об отсутствии обязательств, минимуме осознаваемых ценностей и ролей, отсутствии заветной мечты, большой степени конформности под влиянием группы сверстников.

Для подростков, склонных к игровой компьютерной зависимости, характерными статусами личностной идентичности являются диффузная идентичность и мораторий.

Попадая в виртуальный мир, подросток ощущает свободу в плане самовыражения, чувствует силу, уверенность, поддержку, которая так необходима в преодолении внутриличностных и внешних конфликтов, возникающих в реальной жизни, семье, отношениях со сверстниками и учителями и т. д. В связи с этим, становится необходимым создавать условия для эффективной социализации в реальном мире, в пространствах системы образования и грамотное использование средств виртуальной среды в учебном процессе.

Мы остановились на таких факторах, которые влияют на формирование идентичности, как образовательная и виртуальная среда. Анализ результатов свидетельствует о том, что и социальный статус ребенка и склонность к ИКЗ, взаимодействуя друг с другом, могут способствовать как прогрессу в формировании личностной идентичности, так и тормозить ее развитие, что в свою очередь требует пристального внимания специалистов-психологов и педагогов. Игровая компьютерная реальность позволяет изменять мир вокруг себя и свои роли в нем, конструировать свою реальность, что способствует взаимовлиянию виртуальной самопрезентации и реальной идентичности.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Толстых, М. А. Специфика гендерной идентичности в ранней юности / М. А. Толстых // Среднее профессиональное образование. – 2006. – № 2. – С. 18–19.
2. Идентичность: социально-психологические и социально-философские аспекты : коллективная монография / К. В. Патырбаева [и др.] ; науч. ред. К. В. Патырбаева ; Перм. гос. нац. иссл. ун-т. – Пермь, 2012. – 250 с.
3. Шнейдер, Л. Б. Личностная, гендерная и профессиональная идентичность: теория и методы диагностики / Л. Б. Шнейдер. – Москва : Московский психолого-социальный институт, 2007. – 234 с.

Поступила в редакцию 11.01.2018 г.

Контакты: bars-j@tut.by (Барсукова Жанна Анатольевна),

litldress@yandex.ru (Бондарович Алена Анатольевна).

### Barsukova, Zh., Bondarovich, A. PERSONAL IDENTITY OF YOUNGER ADOLESCENTS PRONE TO COMPUTER GAMING ADDICTION.

*The article considers the problem of formation of younger adolescents' personal identity. The adolescents of grammar and secondary schools are in the focus of the authors' attention. The results of the comparative analysis of the personal identity statuses of younger adolescents who are prone to computer gaming addiction are provided.*

**Keywords:** junior teen, personal identity, identity status, achieved positive identity, moratorium, premature identity, diffuse identity, identity pseudopostega, computer gaming addiction.