

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
Факультет «Клиническая и специальная психология»
Кафедра «Нейро- и патопсихология развития»

Выпускная квалификационная работа
на тему:

«Особенности и психокоррекция мотивационно-личностной сферы в юношеском возрасте у людей, увлеченных компьютерными играми»

Процент оригинальности работы: 70

Руководитель: Власенкова И.Н.

Выполнила студентка группы 15КСП-КП(с/о)КПРС-1

Лосева П.А.

Актуальность: 21 век - век зависимостей. Среди подростков и детей преобладает игровое расстройство. А ведь за ними наше будущее.

Цель: изучение эффективности влияния психотерапевтического вмешательства на особенности мотивационно-личностной сферы молодых людей, увлеченных компьютерными играми.

Объект: мотивационно-личностная сфера увлеченных компьютерными играми юношей.

Предмет: особенности мотивационно-личностной сферы увлеченных компьютерными играми молодых людей до и после психотерапии.

Гипотезы:

Психотерапевтический подход, направленный на повышение качества жизни и удовлетворение актуального запроса игрока, будет определенным образом влиять на мотивационно-личностную сферу, таким как: снижение общего эмоционального напряжения и повышение дифференциации потребностей.

Задачи:

- Анализ зарубежной и отечественной литературы по теме игрового расстройства и психотерапии нехимических зависимостей.
- Определение ведущих принципов и ключевых моментов для дальнейшей профессиональной работы с испытуемыми.
- Анализ и подбор методик для определения общего эмоционального состояния испытуемых (для отслеживания динамики и эффективности психотерапевтического воздействия) и состояния их мотивационно-потребностной сферы.

Задачи:

- Осуществление первичного замера эмоциональной и мотивационно-потребностной сферы игроков (до воздействия).
- Осуществление психотерапевтического вмешательства с упором на повышение качества жизни и актуальный запрос играющего.
- Осуществление вторичного замера эмоциональной и мотивационно-потребностной сферы игроков (после воздействия).

Методики исследования:

1. Анкета для получения общей информации об испытуемом
2. Опросник «автономности-зависимости» для юношеского возраста Г.С. Прыгина
3. Опросник для диагностики актуальных потребностей личности А.В.Капцова
4. Шкалы А.Бека (депрессии, тревоги и безнадежности)
5. Дополнительно: «Шкала дисфункциональных отношений» А.Бека и А. Вейсмана, «Анкета мастера ошибок» Фримана.
6. Для составления психокоррекционного плана использовались работы И.В. Костаковой, Ю.В.Съедина и Д.В.Четверикова.

Теоретическая основа исследования

«Игровое расстройство - модель игрового поведения, отличающаяся нарушением контроля за игрой, отведением игре всё большего приоритета по сравнению с другими видами деятельности до такой степени, что ей отдается предпочтение перед другими интересами и повседневными занятиями, а также продолжением или интенсификацией игровой деятельности несмотря на появление нежелательных последствий» [*World Health Organisation. ICD-11 - Mortality and Morbidity Statistics: 6C51 Gaming disorder*].

Модель исследования

Первичное тестирование

Психотерапевтическое
воздействие

Вторичное тестирование

- формирование запроса, нормализация текущего состояния;
- работа с эмоциями и состояниями человека: отслеживание, осознание, определение их значимости;
- работа с мыслями: иррациональными, автоматическими, когнитивными ошибками;
- работа с убеждениями: дисфункциональными, глубинными, правилами и отношениями;
- работа с поведением: дисфункциональные копинг-стратегии.

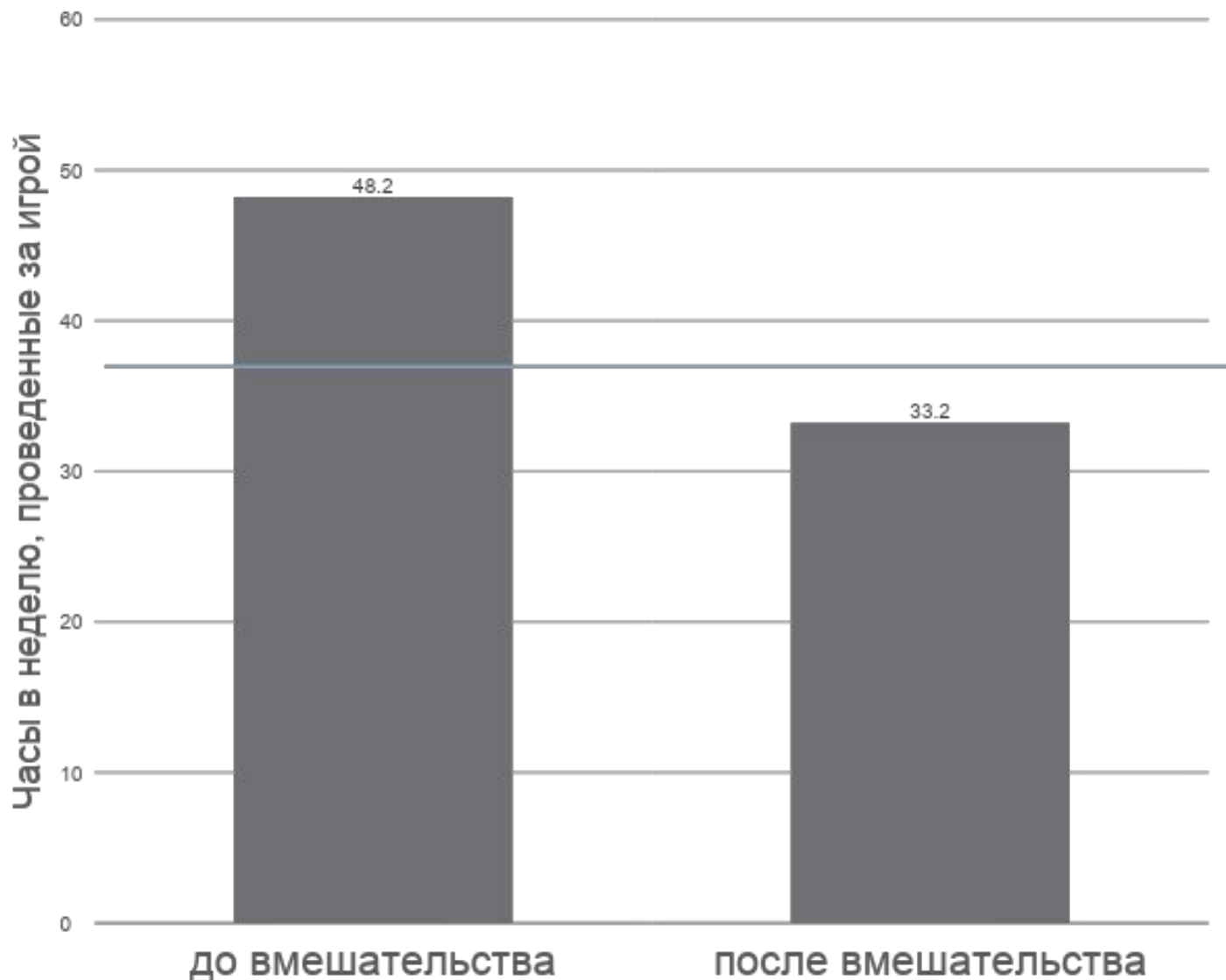


Характеристики выборки: молодые люди в возрасте от 21 до 25 лет (средний возраст 23 года), проводящие за конкретной игрой от 33 до 60 часов в неделю (среднее кол-во часов в неделю – 48,1), и со стажем в игре от года до 9 лет (средний стаж – 6,4 лет). В общей сумме выборку составили 10 человек мужского пола.

Используемые методы математической обработки данных:
критерий знаковых ранговых сумм Вилкоксона (для решения задачи однородности двух связанных выборок, оценки сдвига значений исследуемого признака). Для исследования связи между исследуемыми признаками внутри группы испытуемых использовался коэффициент ранговой корреляции Спирмена.

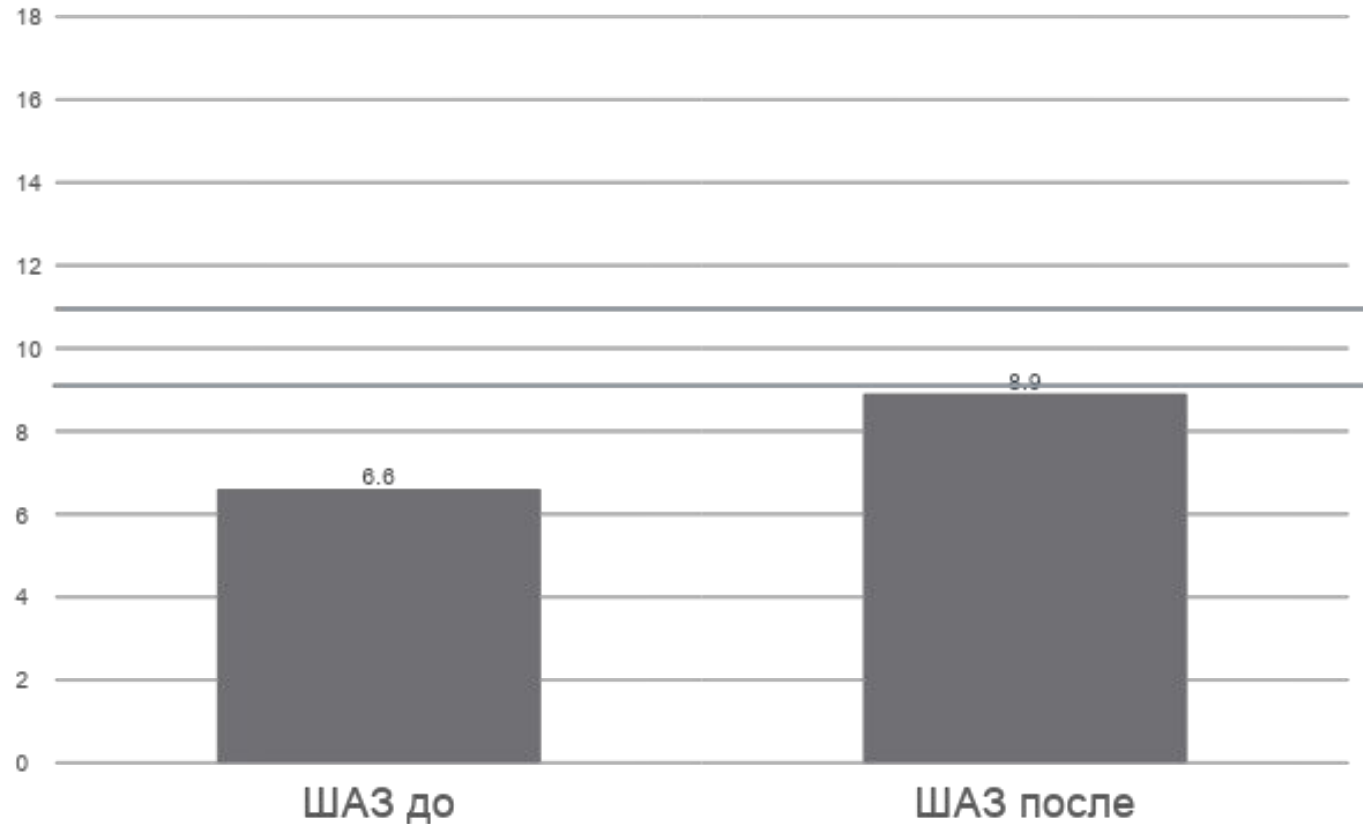
Результаты исследования

Сравнение средних значений по показателям времени (часов в неделю), проведенного за игрой, до и после вмешательства



- До вмешательства количество игровых часов больше ($\bar{x}=48,2$), чем после ($\bar{x}=33,2$).

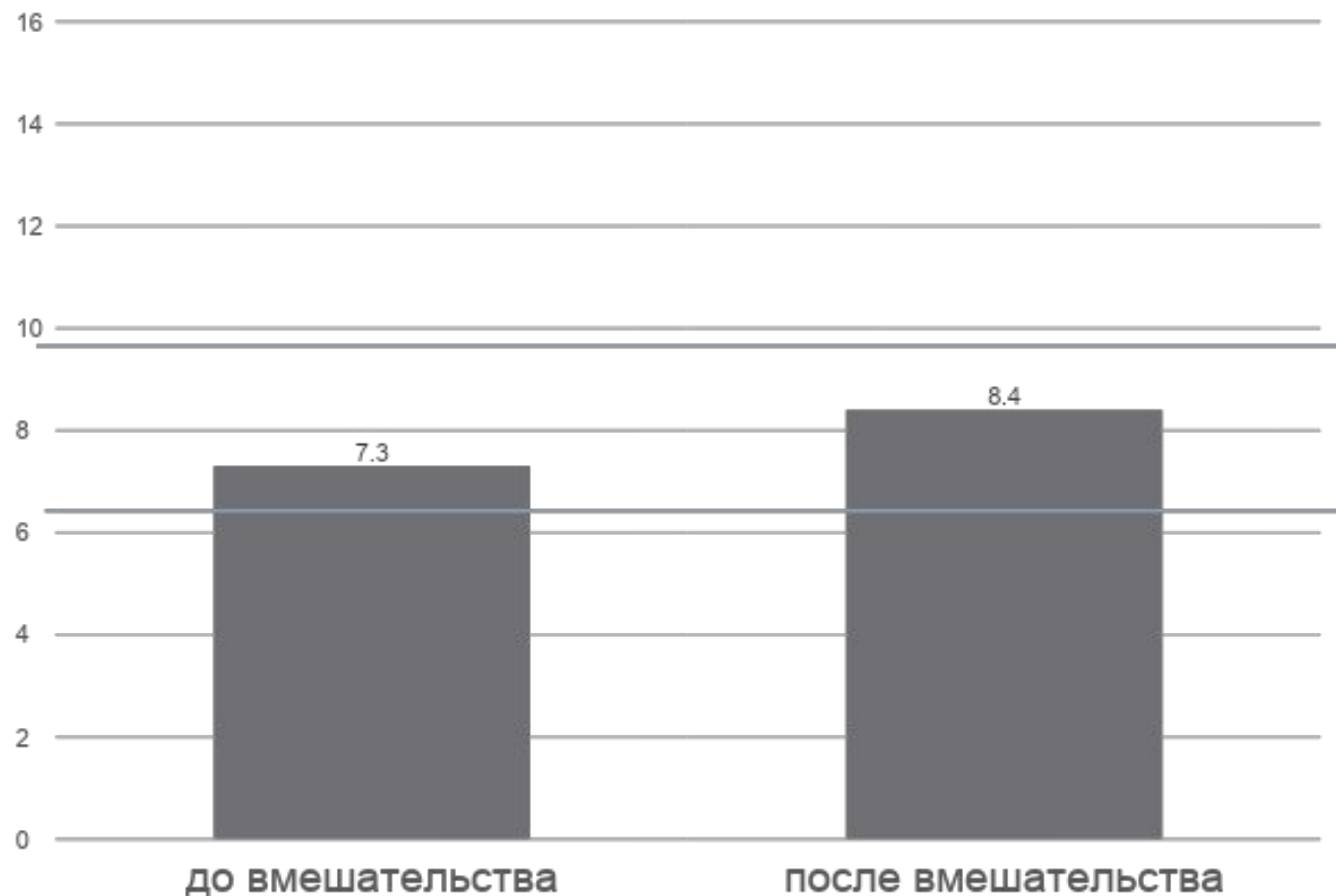
Сравнение до и после: шкала «автономность-зависимость»



Сравнение средних значений по показателям шкалы «автономности-зависимости» Г.С.Прыгина до и после вмешательства

- Выявлены значимые изменения в исследуемом параметре выраженности черт «автономности-зависимости» до и после эксперимента в группе испытуемых ($p=0,049$, при $p<0,05$). Группа испытуемых стала более автономна.

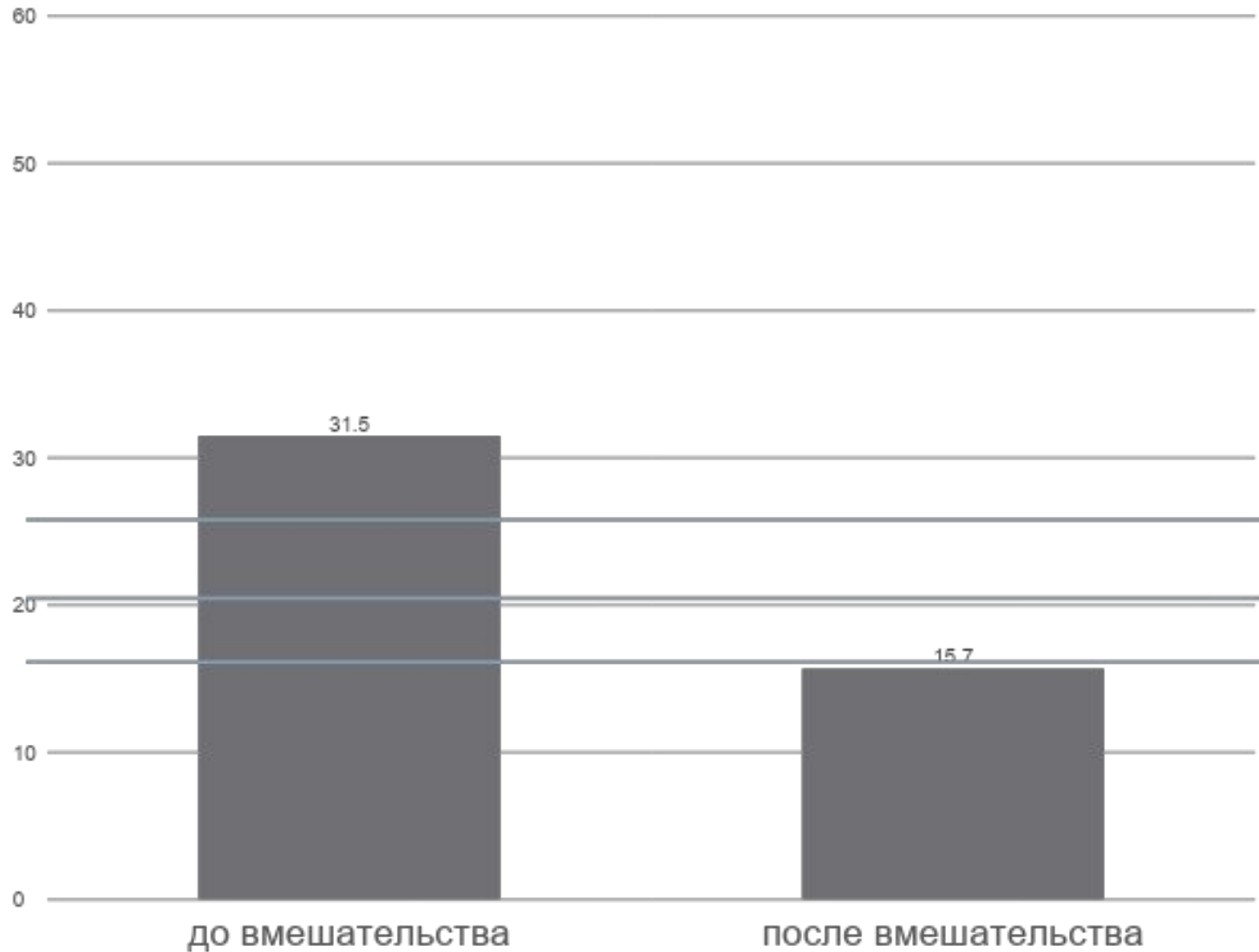
Сравнение до и после: потребность в активности и готовности к будущему



- Выявлены значимые изменения в выраженности потребности в активности и готовности к будущему до и после эксперимента в группе испытуемых ($p=0,026$, при $p<0,05$). Потребность для испытуемых стала более актуальной.

Сравнение средних значений по выраженности потребности в активности и готовности к будущему до и после вмешательства

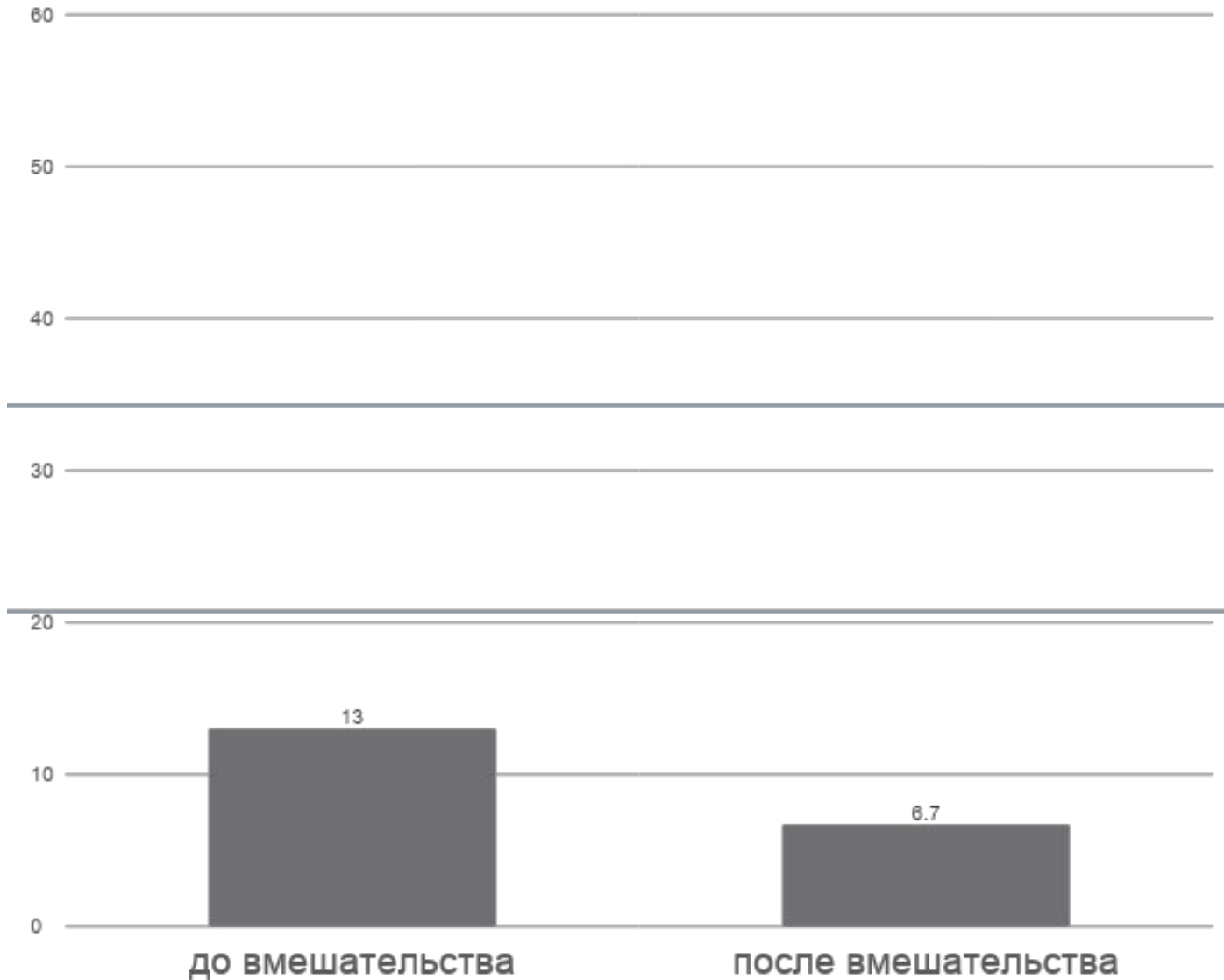
Сравнение средних значений по показателям уровня депрессии по шкале А.Бека в группе до и после вмешательства



- Выраженность депрессии значительно снизилась



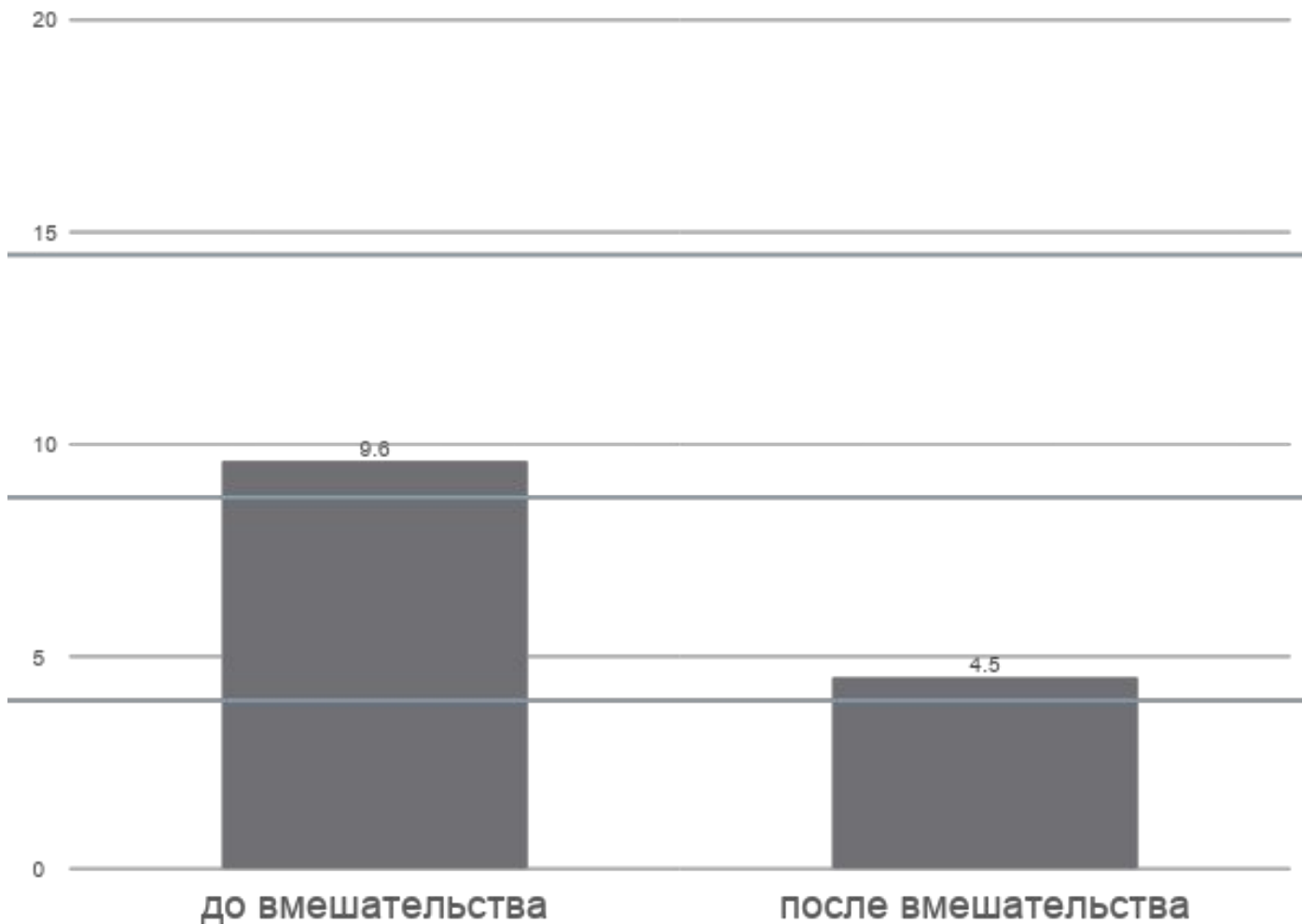
Сравнение средних значений по показателям уровня тревожности по шкале А.Бека в группе до и после вмешательства



- Выраженность
тревожности
значимо
снизилась



Сравнение средних значений по показателям уровня безнадежности по шкале А.Бека в группе до и после вмешательства



- Выраженность
безнадежности
значимо
снизилась



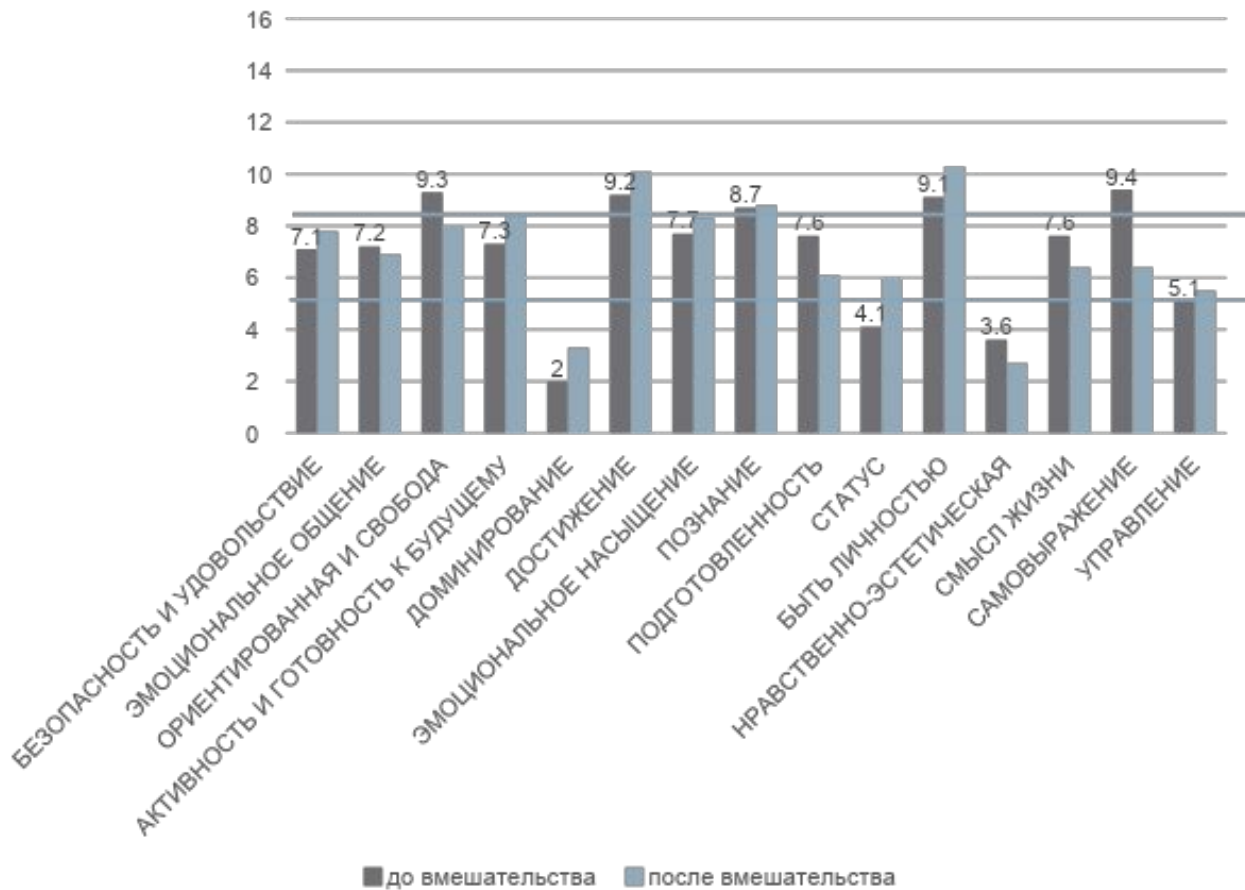
Значимые показатели коэффициента корреляции Спирмена: анализ результатов до вмешательства

Наименование опросников	Опросник для диагностики актуальных потребностей А.В.Капцова			
Шкалы опросников Ведущий показатель	Потребность в доминировании	Потребность в статусе	Потребность в познании	Потребность в смысле жизни
Время, проводимое за игрой, до вмешательства	0,803**	0,753*	-0,833**	-0,932**

Значимые показатели коэффициента корреляции Спирмена: анализ результатов после вмешательства

Наименование опросников	Опросник для диагностики актуальных потребностей А.В.Капцова	
<p style="text-align: center;">Шкалы опросников</p> <p>Ведущий показатель</p>	<p>Потребность в активности и готовности к будущему</p>	<p>Потребность в самовыражении</p>
<p>Время, проводимое за игрой, после вмешательства</p>	<p>0,697*</p>	<p>0,722*</p>

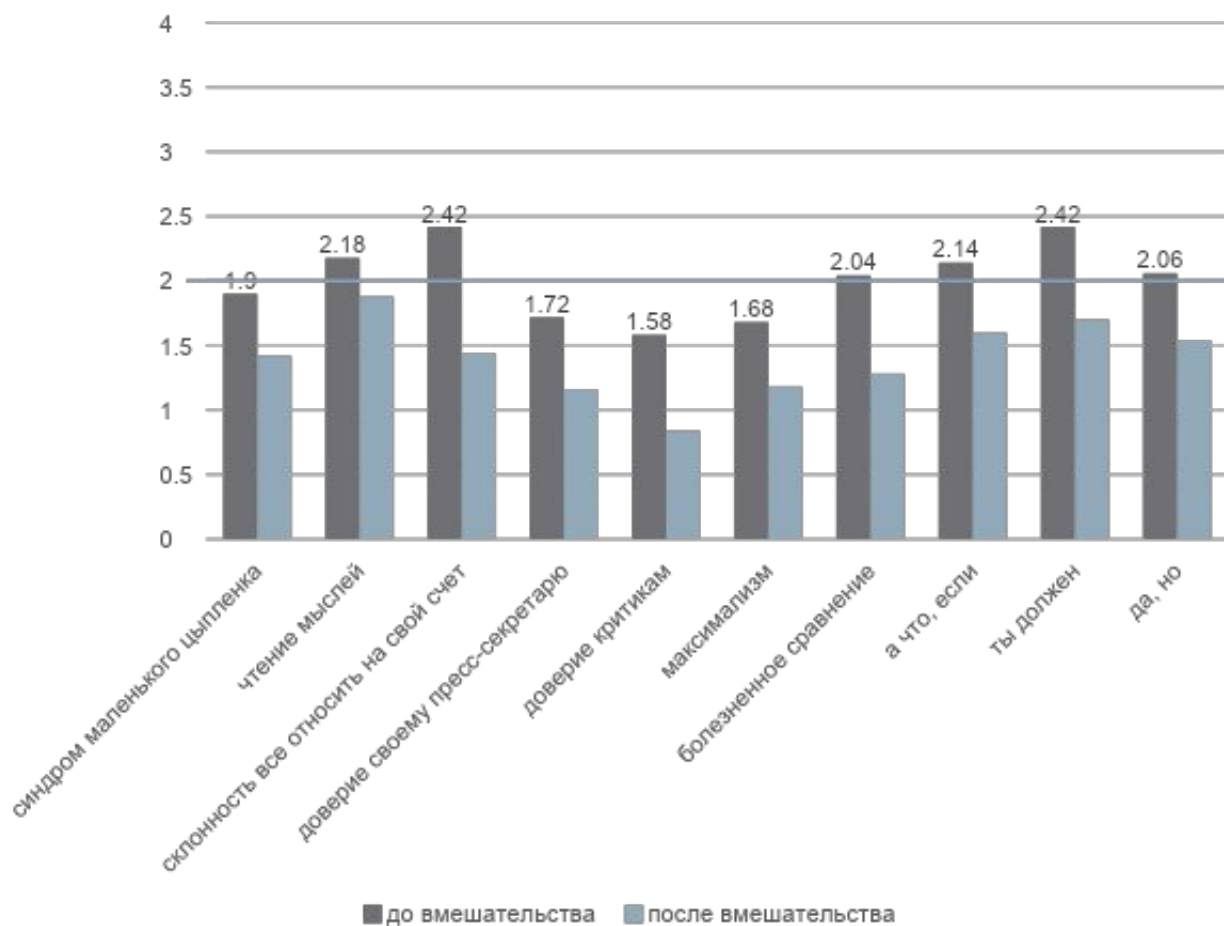
ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ



Сравнение средних значений по выраженности актуальных потребностей до и после вмешательства

- Уменьшилось время, проводимое за игрой;
- Стратегия поведения стала более «автономной»;
- Неудовлетворенные потребности до психотерапии: потребности в ориентированности, свободе, достижении, ощущении себя как личности и самовыражении.
- Неудовлетворенные потребности после психотерапии: в достижении, ощущении себя личностью. Значимо повысилась потребность в активности и готовности к будущему.
- Общее самочувствие улучшилось;

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ



- Уровень выраженности всех когнитивных ошибок после психотерапии не превышает норму;
- Чем больше испытуемые проводили времени в игре до психотерапии, тем выше его потребность в доминировании и статусе и тем ниже потребность в смысле жизни и познании;
- Чем меньше игроки проводили времени за игрой после психотерапии, тем меньше испытывали безнадежности.

Сравнение средних значений по выраженности когнитивных ошибок до и после вмешательства

ВЫВОДЫ

1. Выбранная нами стратегия психотерапевтического воздействия возымела успех: участники стали меньше проводить времени в игре, расширили свой круг интересов, показатели самочувствия (депрессии, тревожности, безнадежности, дисфункциональных отношений) улучшились.
2. Мотивационная сфера в ходе психотерапевтического вмешательства значительно изменилась: в результате замеров после воздействия актуальными потребностями оказались высшие (потребность в достижении, ощущении себя личностью, активности и готовности к будущему) и приобрели больший охват. Гипотеза частично подтвердилась.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог можно сказать, что работа компетентного психолога, выбравшим мишенью мотивационно-личностную сферу, с игроком, безусловно, будет успешной. И это далеко не единственный вариант для разрешения данной проблемы. К каждому клиенту, пациенту необходимо подходить индивидуально, вне зависимости от выбранных им способов справиться со своими проблемами.

Данная работа возымела успех и нам удалось добиться главной цели – повысить качество жизни каждого игрока, обратившегося за помощью.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!