

**ЎЗБЕКИСТОН МИЛЛИЙ УНИВЕРСИТЕТИ ҲУЗУРИДАГИ
ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ DSc27.06.2017.Psi.01-07 РАҚАМЛИ
ИЛМИЙ КЕНГАШ**

ТОШКЕНТ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА УНИВЕРСИТЕТИ

РАХИМОВА ИНДИРА ИГОРЪЕВНА

**КОМПЬЮТЕР ҲИСОБИЛАРИГА ТОБЕЛИКНИНГ ПСИХОЛОГИК
ХУСУСИЯТЛАРИ**

19.00.06 – Ёш ва педагогик психология. Ривожланиш психологияси

**ПСИХОЛОГИЯ ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ
(PhD) ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Тошкент–2018

**Психология фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси
автореферати мундарижаси**

**Оглавление автореферата
доктора философии (PhD) по психологическим наукам**

**Contents of Dissertation Abstract of the
Doctor of Philosophy (PhD) on psychological Sciences**

Рахимова Индира Игорьевна

Компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик хусусиятлари 3

Рахимова Индира Игорьевна

Психологические особенности зависимости от компьютерных игр. 19

Rakhimova Indira Igorevna

Psychological characteristics addiction from computer games. 35

Эълон қилинган ишлар рўйхати

Список опубликованных работ

List of published works 39

**ЎЗБЕКИСТОН МИЛЛИЙ УНИВЕРСИТЕТИ ҲУЗУРИДАГИ
ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ DSc27.06.2017.Psi.01-07 РАҚАМЛИ
ИЛМИЙ КЕНГАШ**

ТОШКЕНТ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА УНИВЕРСИТЕТИ

РАХИМОВА ИНДИРА ИГОРЪЕВНА

**КОМПЬЮТЕР ЎЙИНЛАРИГА ТОБЕЛИКНИНГ ПСИХОЛОГИК
ХУСУСИЯТЛАРИ**

19.00.06 – Ёш ва педагогик психология. Ривожланиш психологияси

**ПСИХОЛОГИЯ ФАҢЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ
(PhD) ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Тошкент –2018

Фалсафа доктори (PhD) диссертацияси мавзуси Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамаси ҳузуридаги Олий аттестация комиссиясида В2017.1.PhD/Psi13 рақам билан рўйхатга олинган.

Диссертация Низомий номидаги Тошкент давлат педагогика университетида бажарилган.

Диссертация автореферати икки тилда (ўзбек, рус) веб-саҳифанинг ik-falsafa@nuu.uz ҳамда «ZiyoNet» ахборот-таълим портали www.ziyounet.uz манзилларига жойлаштирилган.

Илмий раҳбар: **Нишанова Замира Таскараевна**
психология фанлари доктори, профессор

Расмий оппонентлар: **Мухамедова Дилбар Гафурджановна**
психология фанлари доктори, доцент

Зокиров Алишер Акбарович
психология фанлари номзоди, доцент

Етакчи ташкилот: **Қарши давлат университети**

Диссертация ҳимояси Ўзбекистон Миллий университети ҳузуридаги Psi.01.07 рақамли Илмий кенгашнинг 2018 йил «__» _____ соат ____ даги мажлисида бўлиб ўтади. (Манзил: 100174, Тошкент шаҳри, Университет кўчаси, 4-уй. Тел.: (99871) 227-12-24; факс: (99871) 246-53-21, (99871) 246-02-24; e-mail: pauka@nuu.uz Ўзбекистон Миллий университети Маъмурий биноси, 2-қават, анжуманлар зали.)

Диссертация билан Ўзбекистон Миллий университетининг Ахборот-ресурс марказида танишиш мумкин. (__ рақам билан рўйхатга олинган.) (Манзил: 100174, Тошкент шаҳри, Университет кўчаси, 4-уй. ЎзМУ Маъмурий биноси, “В” қисм, 2-қават, 217-хона. Тел.: (99871) 246-52-74; факс: (99871) 246-02-24.

Диссертация автореферати 2018 йил «__» _____ да тарқатилди.
(2018 йил «__» _____ даги ____ рақамли реестр баённомаси.)

Ғ.Шоумаров

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш раиси, психол.ф.д., профессор

А.Расулов

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш илмий котиби, психол.ф.н., доцент

Н.Сафаев

Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш қошидаги илмий семинар раиси, психол.ф.д.

КИРИШ (фалсафа доктори (PhD) диссертация аннотацияси)

Диссертация мавзусининг долзарблиги ва зарурати. Бугунги кунда дунё аҳолисининг кўпгина қисми асосий вақтларини турли видеоўйинларда сарфлашлари, уларнинг видеоўйинларга бўлган тобеликни келтириб чиқармоқда. Жумладан, 2016 йилда ушбу ҳолат Европа аҳолисининг 48%да кузатилган бўлса, Америкада 72%, Осиёда эса 50%ни ташкил қилган. Видеоўйинларга ўта берилиб кетиш оқибатида экстремал вазиятлар, яъни ҳафта давомида 50 соат ўйин ўйнаш натижасида тобеликка тушиш ҳолати янада ортмоқда (Америкада 4%, Осиёда 24%). Шу боис 2018 йилда Бутунжаҳон соғлиқни сақлаш ташкилоти турли компьютер ўйинларига берилиб кетиш руҳий касаллик, деб тан олишини ва Халқаро касалликлар таснифига (ХКТ) киритилишини эълон қилди¹. Шу сабабли ушбу ҳолатларнинг олдини олиш долзарб ва муҳим аҳамият касб этмоқда. Шунингдек, болаларнинг турли хил ахборотлар таъсиридан ҳимоялашнинг психологик механизмларини такомиллаштиришга зарурат туғдирмоқда.

Дунё миқёсидаги тадқиқотларда компьютер ўйинларига бўлган тобеликнинг психологик хусусиятларини ўрганиш бўйича кўпгина ишлар амалга оширилган. Жумладан, компьютер ўйинларига тобелик муаммосида ҳар бир ёш даври алоҳида объект сифатида тадқиқ қилинган. Аммо уларнинг динамикаси ҳамда муваффақиятга интилиш мотивацияси ва оилавий муносабатларга хос хусусиятлари (ижобий муҳит, хавотирлик, низолашувчанлик, кемтиклик, душманлик ҳисси) ўрганилмаган. Шу боис, турли ёшдаги синалувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелик динамикаси, муваффақиятга интилиш мотивацияси ва оилавий муносабатларга хос хусусиятларни ўрганиш тадқиқотимизнинг долзарблигини белгилаб берди.

Ҳозирги кунда мамлакатимизда ёшларнинг маънавий ҳамда жисмоний баркамоллиги масаласидаги ва ёшларга оид ислохотлар самарадорлигини янада оширишдаги «Ўзбекистон Республикасида ёшларга оид давлат сиёсатининг асослари тўғрисида»ги, «Бола ҳуқуқларининг кафолатлари тўғрисида»ги қонунлари доирасида амалга оширилган чора-тадбирлар муҳим аҳамият касб этмоқда. Шунингдек, ушбу қонун ҳужжатларида ёшларнинг ҳақ-ҳуқуқлари ва уларнинг кадр-қимматларини поймол қилувчи ҳар қандай ҳолатлардан қонуний жиҳатдан ҳимояланиши кўрсатилган. Ёшларимизнинг маънавий оламида бўшлиқ юзага келмаслиги учун уларнинг қалби ва онгида соғлом ҳаёт тарзи, миллий ва умуммиллий кадриятларга ҳурмат-эҳтиром туйғусини болалик пайтидан бошлабоқ шакллантиришимиз кераклиги таъкидланган. Шу билан бирга Ўзбекистон Республикаси Президенти томонидан 2017–2021 йилларга мўлжалланган Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегиясининг тўртинчи йўналишида жисмонан соғлом, руҳий ва интеллектуал ривожланган,

¹ <http://www.rosbalt.ru/world/2018/01/05/1672757.html>.

мустақил фикрлайдиган, катъий ҳаётий нуқтаи назарга эга, Ватанга содиқ ёшларни тарбиялаш, демократик ислохотларни чуқурлаштириш ва фуқаролик жамиятини ривожлантириш жараёнида уларнинг ижтимоий фаоллигини оширишга алоҳида эътибор қаратилган.

Диссертация иши Ўзбекистон Республикаси Президенти Шавкат Мирзиёевнинг «Камолот» ёшлар ижтимоий ҳаракатининг IV курултойидаги нутқи², Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги ПФ–4947-сонли «Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида»ги фармони³, Ўзбекистон Республикаси Халқ таълими вазирлигининг 2015 йил 31 январидаги 1-сонли Ҳайъат қарори 37-банди ҳамда мавзуга оид тегишли бошқа норматив-ҳуқуқий ҳужжатларда белгиланган вазифаларни амалга оширишга маълум даражада хизмат қилади. Ўзбекистон Республикаси Биринчи Президентининг «Компьютерлаштиришни янада ривожлантириш ва ахборот-коммуникация технологияларини ривожлантириш ва ахборот-коммуникация технологияларни жорий этиш тўғрисида»ги фармони (2002 йил 30 май), Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамасининг «2002–2010 йилларда компьютерлаштириш ва ахборот-коммуникация технологияларини такомиллаштириш дастури»ни қабул қилиш ҳақидаги қарори ҳамда мазкур фаолиятга тегишли бошқа меъёрий-ҳуқуқий ҳужжатларда белгиланган вазифаларни амалга оширишда ушбу диссертация тадқиқоти муайян даражада хизмат қилади. Бундан ташқари, илмий изланиш натижалари «одам-компьютер» мавзусидаги туркум маърифий телекўрсатув ва радиоэшиттиришлар тайёрлашда, педагог-психологлар фаолиятида амалиётга татбиқ этилиши мумкин. Бунга мувофиқ Ўзбекистон Республикаси Маъмурий жавобгарлик тўғрисидаги кодексининг 188²-модда (Вояга етмаган шахснинг кўнгил очиш (дам олиш) жойларида тунги вақтда бўлишига йўл қўйиш)сини ҳаётга татбиқ этиш бўйича ишлаб чиқилган чора-тадбир режаларини амалга ошириш учун тавсия этилади.

Тадқиқотнинг республика фан ва технологиялари ривожланишининг устувор йўналишларига мослиги. Диссертация тадқиқоти республика фан ва технологиялар ривожланишининг жамият маънавий-ахлоқий ва маданий ривожланиши, маънавий қадриятлар, миллий ғоя, маданий мерос, ўзбек халқи ва давлатчилик тарихи ҳамда таълимнинг узвийлик ва узлуксизлиги, баркамол авлод тарбиясини тадқиқ этиш устувор йўналиши доирасида бажарилган.

Муаммонинг ўрганилганлик даражаси. Ўзбекистон Республикаси Президенти раҳбарлигида ишлаб чиқилган Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегиясининг тўртинчи –

² Ш.М.Мирзиёевнинг «Камолот» ёшлар ижтимоий ҳаракатининг IV курултойидаги нутқи. «Халқ сўзи» газетасининг 01.07.2017 й. 129-сон, 1–2- б.

³ 2017–2021 йилларда Ўзбекистон Республикасини ривожлантиришнинг бешта устувор йўналиши бўйича Ҳаракатлар стратегиясини «Халқ билан мулоқот ва инсон манфаатлари йили»да амалга оширишга оид Давлат дастурини ўрганиш бўйича илмий-услубий рисола. Ўзбекистон Республикаси олий ва ўрта махсус таълим Вазирлиги, Тошкент Давлат иқтисодиёт университети. – Т.: «Маънавият», 2017. – Б.206.

ижтимоий соҳани ривожлантиришга қаратилган устувор йўналиши ушбу тадқиқотга илмий-методологик асос бўлиб хизмат қилади.

Руҳий тобеликнинг алоҳида тури сифатида ўйинга тобелик (гэмблинг) кўпдан буён психиатр ва нарколог тадқиқотчилар томонидан ўрганиб келинади. Хусусан, ушбу тадқиқотларда гэмблингда аффектив бузилиш хусусиятлари (Т.В.Агибалова, 2007), ўйинга тобеликнинг кимёвий аддикцияга ўхшаш ҳамда ундан фарқли жиҳатлари (Е.С.Осуховская, 2012; В.А.Солдаткин, 2010), қимор ўйинларига тобеликнинг клиник намоён бўлиши, кечиши ва даволаниши масалалари (О.Ж.Бузик, 2008; А.Ф.Шайдулина, 2004), бундай тобелик вазиятида шахс психопатологик бузилишлари муаммоси (Г.С.Хвостиков, 2009), тобеликнинг комплекс терапиясида психотерапиянинг ўрни (Е.Н.Динов, 2010) ўрганилган. Бу каби тадқиқотларда компьютер ўйинларига тобелик муаммоси ноқимёвий аддикциянинг бошқа турларига тенглаштириб ўрганилди. Психологик тадқиқотларда, аксинча, компьютер ўйинларига тобелик нисбий мустақил феномен сифатида ажратилди. Ушбу йўналишдаги психологик тадқиқотларда компьютер ўйинларига тобеликнинг шахс психик ҳаётига таъсири хусусиятлари (А.В.Мирошниченко, 2010; А.М.Демильханова, 2009; Л.И.Шакирова, 2006), компьютер ўйинларига тобеликнинг девиант хулқ билан алоқаси муаммоси (Ю.Н.Мураткина, 2010), компьютер ўйинларига тобе одамларнинг индивидуал ва ижтимоий-психологик сифатлари (Н.В.Омельченко, 2011; А.А.Максимов, 2009; И.В.Колотилова, 2009), компьютер ўйинларига тобеликнинг психопрофилактикаси, психокоррекцияси ва реабилитацияси масалалари (С.К.Рыженко, 2009; О.В.Литвиненко, 2008) махсус ўрганилган. Компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик хусусиятларига доир илмий изланишлар жаҳоннинг етакчи илмий марказлари ва олий таълим муассасалари, жумладан, Пекин университети (Хитой), Oxford (UK), Cambridge University (Англия), Hong Kong University (Гонконг), University of New Jersey (АҚШ), University of Nebraska (АҚШ), Murdoch University (Австралия), Москва давлат университети (Россия)да олиб борилмоқда⁴. Ўзбекистонлик психолог

⁴ Мазкур қисми ёзишда қуйидаги манбаларга асосланилди:

Hwang K.K. Face and Favor: The Chinese Power Game // *American Journal of Sociology*, 1987. 92(4). P. 944-974. Lee K.M., Peng W. What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of current literature // *Playing video games. Motives, responses and consequences* / Eds. J. Bryant, P. Vorderer.-Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2006. P. 325-346. Szablewicz M. The ill effects of "opium for the spirit": a critical cultural analysis of China's Internet addiction moral panic // *Chinese Journal of Communication*. 2010. 3(4). P. 453 – 470.

Mitchell K.J., Becker-Blease K.A., Finkelhor D. Inventory of problematic Internet experiences encountered in clinical practice // *Professional Psychology*. 2005. 36(5). P. 498–509.: Voiskounsky A.E. Flow Experience in Cyberspace: Current Studies and Perspectives // *Psychological aspects of cyberspace: theory, research, applications* / Ed. A. Barak.-Cambridge: Cambridge University Press, 2008. P. 70–101.

Voiskounsky A.E., Mitina O.V., Avetisova A.A. Flow Experience and Interaction in Online Gaming // *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and Technology 2008* / Eds. F. Sudweeks, H. Hrachovec, C. Ess.-Australia: Murdoch University, 2008. P. 410-421. Young K.S. Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients // *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* / Eds. K.S. Young, C.N. Abreu.-Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2011. P. 19-35. Fairbank J.K. The reunification of China // *Cambridge*

тадқиқотчилар томонидан ушбу соҳада ўтказилган кам сонли изланишларда асосан компьютер ўйинларига тобеликнинг болалар психик тараққиётига салбий таъсири муаммоси юзасидан илмий текшириш ишлари олиб борилган (Н.М.Далимова, 2010). Аммо хориж тадқиқотчилари томонидан ҳам, мамлакатимиз тадқиқотчилари томонидан ҳам турли ёш даврларида компьютер ўйинларига тобелик муаммоси алоҳида тадқиқот предмети сифатида ўрганилмаган.

Диссертация мавзусининг диссертация бажарилаётган олий таълим муассасасининг илмий тадқиқот ишлари билан боғлиқлиги. Диссертация тадқиқот иши «Соғлом авлод йили» давлат дастурида белгиланган вазифаларни эътиборга олган ҳолда ишлаб чиқилган ТДПУ «Педагогика ва умумий психология» кафедраси илмий-тадқиқот ишлари доирасида ҳамда (ОТ-Ф1-126) «Ўзбекистон ёшларида психологик етуклик кўрсаткичларини ўрганишнинг психодиагностика воситаларини ишлаб чиқиш, илмий асослаш ва амалиётга тадбиқ этиш» лойиҳаси доирасида бажарилган.

Тадқиқотнинг мақсади турли хил ёшдаги ўқувчилар компьютер ўйинларига тобелигининг психологик хусусиятларини аниқлаш ва унинг олдини олиш бўйича психологик механизмларини такомиллаштиришдан иборат.

Тадқиқотнинг вазифалари:

компьютер ўйинларига тобеликни ривожланиш психологияси нуқтаи назаридан илмий-амалий муаммо сифатида асослаш;

турли ёшдаги ўқувчиларни компьютер ўйинларига тобелигининг ёш психологик хусусиятларини қиёсий асослаш;

турли ёшдаги компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг мотивацион соҳасини аниқлаш;

компьютер ўйинларига ўсмирлик ва илк ўспиринлик даврларида тобелик ва ижтимоий-психологик мослашганлик орасидаги боғланишларни аниқлаш;

компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг шахслараро муносабатда ўрнини ва оилавий муносабатларини аниқлаштириш;

кичик мактаб ёши, ўсмирлик ва илк ўспиринлик ёшдаги ўқувчиларни компьютер ўйинларига тобелигининг психокоррекцион дастурини ишлаб чиқиш;

компьютер ўйинларига тобеликнинг олдини олишга доир илмий асосланган педагогик-психологик тавсияларни ишлаб чиқиш.

Тадқиқотнинг объекти сифатида турли ёш давридаги ўқувчилар (жами 540 нафар бола бўлиб, улардан 262 нафари кичик мактаб ёшидаги болалар, 158 нафар ўсмирлар ва 120 нафар илк ўспиринлар) иштирок этди.

Тадқиқотнинг предмети компьютер ўйинларига тобе болалар шахсининг психологик хусусиятлари ва намоён бўлишини тавсифловчи психологик омиллар.

Тадқиқотнинг усуллари. Диссертацияда шахсни ўрганишга комплекс ёндашув, қиёсий таҳлил, ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига муносабати ҳақида суҳбат ва психодиагностик усуллардан фойдаланилган. Ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелигини аниқлашда «Компьютер ўйинларига тобеликни аниқлаш методикаси» (Н.М.Далимова методикасининг кичик мактаб ёшига мослаштирилган варианты) ва А.В.Гришинанинг «Кичик ўсмирларнинг компьютер ўйинларига қизиқиши даражаларини аниқлаш сўровномаси»; Компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг мотивацион соҳасини ўрганишга доир «Кичик мактаб ёшида муваффақиятга интилиш мотивацияси» тести (Р.С.Немов), «Муваффақиятга интилиш мотивацияси» тести ҳамда «Мотивациянинг конструктивлиги» методикаси (Р.Бернс)дан; Компьютер ўйинларига тобеликда ўқувчиларнинг социал муҳитга мослашуви хусусиятлари таъсирини аниқлашда «Ижтимоий-психологик адаптация» методикаси (Т.В.Снегиреванинг мослаштирилган варианты) ва шахслараро муносабатнинг ўрнини аниқлашда «Социометрия» методикаси (Я.Л.Коломинский бўйича)дан; Компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг оилавий муносабат хусусиятларини аниқлашда «Оиланинг кинетик расми» проектив методикасидан (Р.Ф.Беляускайте); Эмпирик натижаларни қайта ишлашда математик-статистика усуллари (Стьюдентнинг t-мезони, К.Пирсоннинг корреляция коэффициентини ҳисоблаш методлари) дан фойдаланилди.

Тадқиқотнинг илмий янгилиги қуйидагилардан иборат:

турли ёшдаги компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг шахслараро муносабатлари, оилавий муносабатлари, мотивацион соҳаси хусусиятлари ва уларнинг тобелик даражалари очиб берилган;

кичик мактаб ёшидаги ўқувчилар, ўсмир ва илк ўспиринлар компьютер ўйинларига тобелигининг мотивацион ва муҳитга мослашув хусусиятлари, оилавий муносабатларнинг ижобий муҳит, хавотирлик, низолашувчанлик каби таъсир этувчи омиллари аниқланган;

ўқувчиларнинг компьютер ўйинларга тобелиги профилактикаси ва коррекциясига доир компьютер ўйинларига тобелик психокоррекцияси дастури ҳамда мактаб психологлари, ота-оналар учун тавсиялар ишлаб чиқилган;

компьютер ўйинларига тобеликнинг индивидуал ҳамда ижтимоий-психологик хусусиятлари тизими шакллантирилган.

Тадқиқотнинг амалий натижаси:

компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик хусусиятларини ифодаловчи омиллар амалий тафсилоти ишлаб чиқилган;

компьютер ўйинларига тобелик хусусиятларининг психодиагностикаси тизимлаштирилган;

турли ёшдаги ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелиги профилактикаси ва коррекцияси бўйича психологик тренинглари дастури тузиб чиқилган.

Тадқиқот натижаларининг ишончлилиги. Тадқиқот натижаларининг ишончлилиги қўлланилган психодиагностик методикаларнинг психометрик талабларга жавоб бериши ва психологик тадқиқотларда қўлланиб келинганлиги; олинган эмпирик натижаларни қайта ишлаш математик-статистик таҳлил қилиш усулларидан фойдаланганлиги (Стьюдентнинг t -мезони, К.Пирсон усули бўйича корреляцион таҳлил қилинганлиги) ва миқдорий кўрсаткичларни психологик талқин этишда ишончлилик ва ҳаққонийликнинг статистик мезонларига таянилганлиги билан белгиланади.

Тадқиқот натижаларининг илмий ва амалий аҳамияти. Компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик хусусиятлари муаммосини ўрганишдан олинган эмпирик кўрсаткичлар, яъни компьютер ўйинларига тобе ўқувчининг шахслилик хусусиятларидаги ўзига хослик, мотивацион соҳаси, шахслараро муносабати ва оилавий муносабатдаги хусусиятлари, ёш хусусиятларига доир психологик характеристикалар ва хулосалар педагогик психология, ёш психологияси, шахс психологияси, психодиагностика соҳаларининг илмий асосларини бойитади.

Тадқиқот натижалари ва улар асосида ишлаб чиқилган илмий тавсиялар, хулосалар ва тадқиқот методикалари компьютер ўйинларига тобеликнинг умумий психологик, ижтимоий-психологик, психофизиологик ва тиббиёт психологик йўналишларда илмий изланишлар олиб боришда услубий асос сифатида хизмат қилади.

Тадқиқот натижаларининг жорий қилиниши. Компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик хусусиятларини ўрганиш бўйича олинган илмий тадқиқот натижалари асосида:

ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелик даража ва ёш хусусиятларига доир назарий тавсиялар асосида вояга етмаганлар, ота-оналар билан ишлаш жараёнида тобелик даража ва ёшга оид хусусиятларидан сензитив даврни белгилаб бериш масаласига тааллуқли бўлган мавзуларда маърузалар ўтказишда фойдаланилган (Республика болалар ижтимоий мослашуви марказининг 2017 йил 6-ноябрдаги №06/623-02-сон маълумотномаси). Натижада ўқувчиларда компьютер ўйинларига тобелик муаммоси борасидаги маънавий иммунитетни шакллантиришга хизмат қилган;

ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелигининг мотивацион ва муҳитга мослашув хусусиятлари, оилавий муносабатлардаги хавотирлик, низоллашувчанлик, кемтиклик, душманлик омиларининг таъсири психологлар томонидан фойдаланилган (Республика болалар ижтимоий мослашуви марказининг 2017 йил 6-ноябрдаги №06/623-02-сон маълумотномаси). Олинган натижалар компьютер ўйинларига тобеликни индивидуал ва ижтимоий психологик хусусиятларини аниқлашга, услубий асосларини ривожлантиришга имкон берган;

шахслараро муносабатларни яхшилашга қаратилган ҳамда оиладаги муносабатларни яхшилашга асосланган тавсиялар ва ишлаб чиқилган психокоррекция дастур Республика болалар ижтимоий мослашуви

марказида жорий этилган (Республика болалар ижтимоий мослашуви марказининг 2017 йил 6-ноябрдаги №06/623-02-сон маълумотномаси). Психокоррекцион дастурни жорий этилиши психологлар болаларда компьютер ўйинларига тобеликни бартараф этиш жараёнида янада самарали натижаларга эришишни таъминлашга хизмат қилган;

компьютер ўйинларига тобе шахслар билан коррекцион ишни ташкил қилиш назарий-концептуал ва услубий асослари Тошкент шаҳар, Тошкент вилояти ҳамда Фарғона вилояти коллежлари ўқитувчилари ҳамда ота-оналарга ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелигининг психологик хусусиятларини аниқлашга, компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларни ташхислаш ва уларни бартараф этиш бўйича психокоррекцион дастурлари орқали педагогик-психологик жиҳатларини такомиллаштиришда фойдаланилган (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2016 йил 22 март 89-03-745-сон маълумотномаси). Ишлаб чиқилган тавсифнома ва тадқиқот натижалари ўқитувчилар, ота-оналар ҳамда психологларга компьютер ўйинларига тобеликни ташхислаш ҳамда уни коррекциялаш жараёнида самарали натижага эришишда муҳим манба сифатида хизмат қилган.

Тадқиқот натижаларининг апробацияси. Тадқиқот натижалари 2 та халқаро ва 5 та республика илмий-амалий анжуманида муҳокамадан ўтказилган.

Тадқиқот натижаларининг эълон қилинганлиги. Диссертация мавзуси бўйича жами 14 та илмий иш чоп этилган, Ўзбекистон Республикаси Олий аттестация комиссиясининг (PhD) диссертациялари асосий илмий натижаларини чоп этиш тавсия этилган илмий нашрларда 10 та мақола, жумладан, 8 таси республика ва 2 таси хорижий журналларда нашр этилган.

Диссертациянинг тузилиши ва ҳажми. Диссертация кириш, уч боб, хулоса ва фойдаланилган адабиётлар рўйхатидан иборат. Диссертациянинг ҳажми 150 саҳифани ташкил этади.

ДИССЕРТАЦИЯНИНГ АСОСИЙ МАЗМУНИ

Кириш қисмида ўтказилган тадқиқотларнинг долзарблиги ва зарурати асосланган, тадқиқотнинг мақсад ва вазифалари, объект ва предметлари тавсифланган, республика фан ва технологиялари ривожланишининг устувор йўналишларига мослиги кўрсатилган, илмий янгилиги ва амалий натижалари баён қилинган, олинган натижаларнинг илмий ва амалий аҳамияти очиб берилган, тадқиқот натижаларининг жорий қилиниши, нашр этилган ишлар ва диссертация тузилиши бўйича маълумотлар келтирилган.

Диссертациянинг «**Компьютер ўйинларига тобелик муаммосини ўрганишнинг илмий-назарий асослари**» деб номланган биринчи бобида. «Одам-компьютер» тизимидаги муносабат хусусиятларини тадқиқ этиш анъаналари, компьютерга тобелик муаммосини илмий ўрганиш тажрибаси

ҳамда компьютер ўйинларига тобелик психологик тадқиқотлар предмети сифатида эканлиги масалалари кўриб чиқилган.

Тадқиқотимизда ўрганилаётган муаммонинг йўналишидан келиб чиққан ҳолда биз дастлаб, умуман, «одам-компьютер» муносабат тизимиغا хос хусусиятларни ўрганиш соҳасидаги тадқиқотлар тарихи ва уларда тўпланган тажриба таҳлилини келтиришни ўринли, деб ҳисобладик.

Хориж мутафаккирларининг изланишларига эътибор қаратадиган бўлсак, «одам-компьютер» муносабатлари тизимиغا хос хусусиятларни ўрганиш бўйича Н.Виннер, Р.Гвардини, Г.Йонас, С.Пейкерт, В.П.Гладун ва бошқалар катта ҳисса қўшган.

«Одам-компьютер» муносабатларини ўрганишга фалсафий ёндашуви бўйича рус олимлари А.М.Островский, Н.А.Бердяев, В.В.Александров, А.А.Братко, А.Н.Кочергин, В.М.Глушков, Н.А.Тарабанов ва бошқалар ҳам ўзларининг сезиларли ҳиссаларини қўшган.

Бугунги кунда фанда компьютерга тобелик аддиктив хулқ-атворнинг намоён бўлиш шаклларида бири сифатида изоҳланади. Компьютерга тобелик муаммоси хориж психологиясида ўтган асрнинг 80-йилларидан ўрганила бошланди. Одамнинг интернет тизимидаги фаолиятини ўрганиш бўйича, тадқиқотчилардан А.Й.Войскунский (2008), Н.Н.Алдухов, Г.Ю.Галкин (2000), Л.Н.Юрьева, Т.Ю.Большот (2006) ва бошқалар чуқур изланишлар олиб борган. «Интернетга тобелик» тушунчасининг ўзи айрим маълумотларга қараганда 2010 йил М.Гриффитс томонидан тақлиф этилган.

Махсус тадқиқотларда гемблингда аффеktiv бузилишлар хусусиятлари (Т.В.Агибалова, 2007), ўйинга тобеликнинг кимёвий аддикцияга ўхшаш ҳамда ундан фарқли жиҳатлари (Е.С.Осуховская, 2012, В.А.Солдаткин, 2010), қимор ўйинларига тобеликнинг клиник намоён бўлиши, кечиши ва даволаниши масалалари (О.Ж.Бузик, 2008, А.Ф.Шайдулина, 2007), бундай тобелик вазиятида шахс психопатологик бузилишлари муаммоси (Г.С.Хвостиков, 2009), тобеликнинг комплекс терапиясида психотерапиянинг ўрни (Е.Н.Динов, 2010) ўрганилган.

Компьютер ўйинларига тобелик ҳодисасига нисбатан кўпинча гемблинг (ингл.gambling-ўйнамок) ёки лудомания (лот. ludo-ўйин) тушунчалари қўлланади.

Компьютер ўйинларига тобеликни психологик ўрганишга қаратилган тадқиқотларда компьютер ўйинлари психологик тадқиқотларнинг янги соҳаси сифатида асосланиб берилди (Р.Е.Радеева, Е.О.Смирнова, 2000; С.А.Шапкин, 1999), компьютер ўйинларига тобеликнинг шахс психик ҳаётига таъсири хусусиятлари (А.В.Мирошниченко, 2012; А.М.Демильханова, 2009; Л.И.Шакирова, 2006), компьютер ўйинларига тобеликнинг девиант хулқ билан алоқаси муаммоси (Ю.Н.Мураткина, 2010), компьютер ўйинларига тобе одамларнинг индивидуал ва ижтимоий-психологик сифатлари (Н.В.Омельченко, 2011; А.А.Максимов, 2009; И.В.Колотилова, 2009), компьютер ўйинларига тобеликнинг

психопрофилактикаси, психокоррекцияси ва реабилитацияси масалалари (С.К.Рыженко, 2009; О.В.Литвиненко, 2008) махсус ўрганилди.

«Одам-компьютер» муносабатлари тизимига хос хусусиятларни ўрганишда, энг умумий равишда ҳамда икки асосий ёндашув, яъни компьютерга фаолият воситаси сифатида қарашга асосланган ва компьютерни ҳамкорликдаги фаолиятда шерик ўрнида қабул қилишга асосланган ёндашувларни ажратиш мумкин. Компьютерга тобеликни ўрганишда мазмун жиҳатидан икки асосий ёндашувни – компьютерга тобелик таъсирида вужудга келувчи жисмоний ва психик бузилишларни ҳамда компьютерга тобеликнинг ривожланишига замин яратувчи тиббий-психологик омилларни аниқлашга қаратилган ёндашувларни ажратиш мумкин.

Ўзбекистонда компьютер ўйинларига тобеликнинг психологик жиҳатларини ўрганиш соҳасида ўтказилган ҳозиргача ягона диссертацион тадқиқот иш, яъни Н.М.Далимованинг изланишлари ҳам айнан шу йўналишда амалга оширилган бўлиб, унда баъзи компьютер ўйинлари ўсмирлардаги агрессивликка сабаб бўлиши қайд этилади. Яна бир республикамиз тадқиқотчиси Ж.А.Ҳамидов ҳам инсон ва компьютер муносабатларининг назарий масалалари таҳлилига бағишланган илмий ишида компьютер воситасида ўқитишнинг афзалликлари хусусида мулоҳаза юритади.

Тадқиқотнинг **«Компьютер ўйинларига тобелик феноменини эмпирик ўрганиш»** деб номланган иккинчи бобида компьютер ўйинларига тобелик феноменинг намоён бўлиш психологик хусусиятларини тадқиқ этишнинг экспериментал модели, кичик мактаб ёшидаги синалувчиларда компьютер ўйинларига тобеликнинг намоён бўлиши, ўсмирларда компьютер ўйинларига тобелик намоён бўлиши ҳамда компьютер ўйинларига тобе илк ўспиринларнинг психологик хусусиятларини эмпирик ўрганиш масалалари ёритилган.

Экспериментал тадқиқотни режалаштириш асосида бир қанча босқичлар белгилаб олинди. Синалувчиларда компьютер ўйинларига тобе синалувчилар аниқлаб олингандан сўнг, уларнинг гуруҳдаги социометрик мавқеи аниқланди.

Эмпирик тадқиқот ишимизни энг аввало турли ёш даврлардаги синалувчиларда сўровнома ва кузатиш асосида компьютер ўйинларига тобеликнинг намоён бўлишини аниқлашга қаратдик. Тадқиқот ишлари қуйидаги кўрсаткичларни аниқлаш имкониятини берди. Маълумотлар 1-жадвалда келтирилган. Компьютер ўйинларига тобелик мавжудлигининг кўрсаткичлари фоизларда келтирилган. Жами 540 нафар синалувчи.

Сўровномадан олинган маълумотлар кўрсатиб турганидек, компьютер ўйинларига тобелик илк ўспирин ёшдаги болалардан кўра кичик мактаб ёшидаги синалувчиларда юқориқдир.

1-жадвал

Компьютер ўйинларига тобе синалувчиларнинг турли ёш даврлари бўйича тақсимоти кўрсаткичлари (% ҳисобида)

Компьютер ўйинларига тобелик даражаси	Кичик мактаб ёшидаги синалувчилар (n = 262)	Ўсмир ёшдаги синалувчилар (n=158)	Илк ўспирин ёшдаги синалувчилар (n=120)
Кўга тобелик кўрсаткичи юқори	19%	15%	12%
Кўга тобелик кўрсаткичи паст	81%	85%	88%

Эҳтимол, буни компьютер ўйинларининг мазкур ёш босқичида ўйин фаолиятининг бир тури сифатида кичик мактаб ёшидаги ижтимоий мувофиқлик, салоҳият, баъзан қарорларни мустақил қабул қилиш каби етакчи эҳтиёжларини қондиришнинг компенсатор имконияти ва усули сифатида хизмат қилиши билан тушунтириш мумкин.

Ушбу таҳлилнинг давоми сифатида кичик мактаб ёшидагиларнинг компьютер ўйинига тобелиги билан оилавий муносабат хусусиятлари кўрсаткичлари ўртасидаги корреляцион алоқалар ўрганилди (2-жадвал).

2-жадвал

Кичик мактаб ёшида компьютер ўйинларига тобелик ва оилавий муносабатлар хусусиятлари ўртасидаги алоқадорлик кўрсаткичлари (К.Пирсоннинг r_p корреляция коэффиценти асосида) (n = 262)

№	Ўқувчилар синфлари	Корреляцион таҳлил объектлари	Оилавий муносабатлар хусусиятлари				
			Ижобий оилавий муҳит	Хавотирлик	Низолаш увчанлик	Кемтиклик хисси	Душманлик
1	2-синф	Компьютер ўйинларига тобелик/ оилавий муносабатлар хусусиятлари	-0,50**	0,54**	0,39**	0,29**	0,47**
2	3-синф		-0,64**	0,58**	0,66**	-0,01	0,11
3	4-синф		-0,66**	0,60**	0,56**	0,21*	0,33**

Изоҳ: * $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$

Жадвал натижаларига кўра ўқувчиларнинг компьютер ўйинларига тобелиги ижобий оилавий муҳитнинг сусайиши, ота-она ёки оила аъзолари ўртасидаги низолаш, оиладаги нотинчлик оқибати ($r = -0,50$ ва $p < 0,01$ (2-синф); $r = -0,64$ ва $p < 0,01$ (3-синф); $r = -0,66$ ва $p < 0,01$ (4-синф) бўлиши шубҳасиз. Шунингдек, уларда компьютер ўйинларига тобелик оилавий муносабатларда “хавотирланиш”нинг ўсишига ҳам сабаб бўлар экан ($r = 0,54$ ва $p < 0,01$ (2-синф); $r = 0,58$ ва $p < 0,01$ (3-синф); $r = 0,60$ ва $p < 0,01$ (4-синф)). Компьютер ўйинига тобе болалар ўйин вақтида хавотирланишни ҳис этмасалар-да, ўйин яқунланиши билан оила муҳитига қайтиш истагининг пайдо бўлиши билан хавотирланиш ортади.

Юқоридаги жадвалда компьютер ўйинларига тобе кичик мактаб ўқувчиларининг оилавий муносабатларидаги ижобий муҳитнинг сусайиши, муносабатларда шахсий хавотирланишнинг ўсиши билан бир қаторда низога мойиллик ҳам ўсиб борар экан ($r=0,39$ ва $p<0,01$ (2-синф); $r=0,66$ ва $p<0,01$ (3-синф); $r=0,56$ ва $p<0,01$ (4-синф)).

Бу тоифа кичик мактаб ўқувчилари атрофдагилар билан муносабатлардан кўра ўзининг виртуал муносабатларини устувор қўйиши низога мойилликни келтириб чиқаради, чунки ўзларининг ижтимоий муносабатларга бўлган эҳтиёжини ўйин қахрамонлари билан мулоқоти орқали қондириши сабаб бўлади, дейиш мумкин. Кичик мактаб ёшидаги ўқувчилар билан уларнинг оилавий муносабатида учрайдиган «кемтиклик» ва «душманлик» кўриниш олиши таълим босқичларига боғлиқ эмас экан. Бу хусусиятлар бола ва оила аъзоларининг муносабат хусусиятларига боғлиқ экан, чунки компьютер ўйинларига тобелик билан муносабатдаги кемтиклик ва душманлик ўртасидаги боғлиқлик «сакраш» ($r=0,29$ ва $p<0,01$ (2-синф); $r=0,21$ ва $p<0,05$ (4-синф) ва ($r=0,47$ ва $p<0,01$ (2-синф); $r=0,33$ ва $p<0,01$ (4-синф)) кўринишини ҳосил қилган ҳолда салбий муносабат хусусиятларининг ўсиб боришига сабаб бўлмоқда. Акс ҳолда компьютер ўйинларига тобелик билан муносабат хусусиятлари ўртасидаги корреляцион алоқалар 3-синфларда кузатилмади. Юқоридаги миқдорий кўрсаткичлари таҳлиliga кўра, компьютер ўйинларига юқори даражадаги қизиқишга эга бўлган ва оқибатда кўпроқ тобеликни ҳис қилувчи синалувчилар гуруҳига асосан оилавий муносабатлардан қоникмаганлик туйғусини кечираётган синалувчилар жамланган деган, хулосага келиш мумкин.

Ёш даврлари бўйича компьютер ўйинларига тобелик даражасига кўра ўзаро фарқланувчи кўрсаткичларни кўрсатиб ўтишни лозим топдик. Ушбу кўрсаткич қуйидаги жадвалда келтирилган.

3-жадвал

Компьютер ўйинларига тобелиги даражасига кўра фарқланувчи ўқувчиларнинг социометрия кўрсаткичи (гуруҳнинг қабул қилиш даражаси) бўйича ўзаро тафовут кўрсаткичлари (Стьюдентнинг t-мезони асосида) (n = 540)

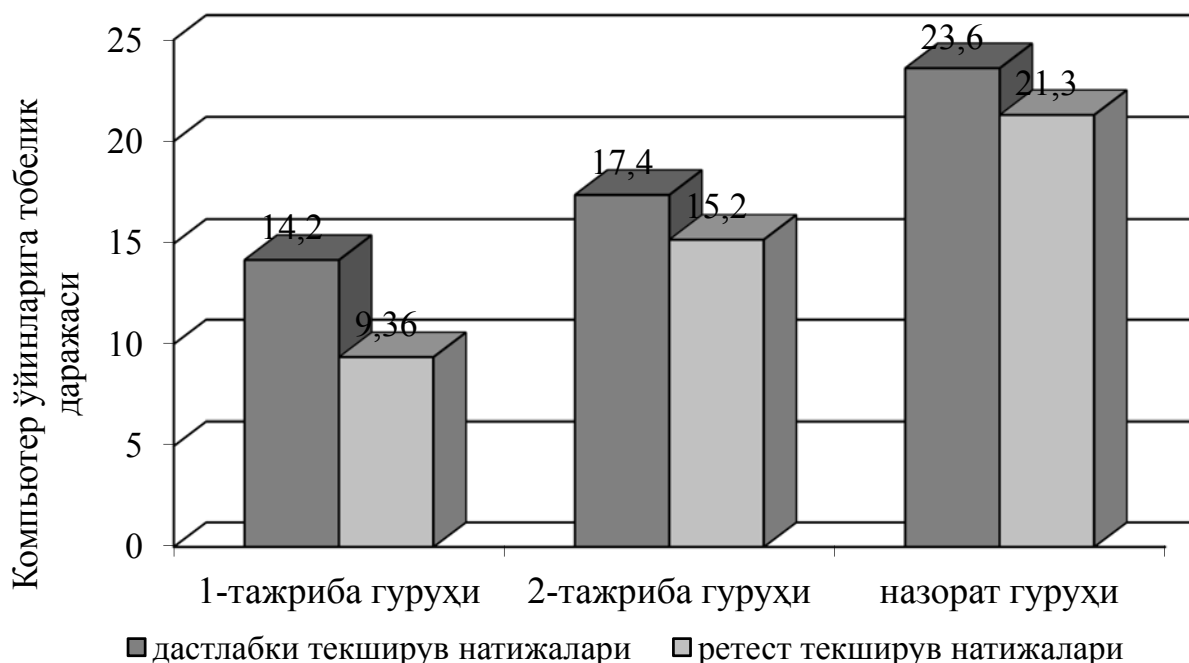
№	Компьютер ўйинларига тобелиги даражасига кўра ўқувчиларнинг шартли гуруҳлари	Ўзаро қийматлар	Ўқувчилар гуруҳлари		
			Кичик мактаб ёшидаги ўқувчилар	Ўсмирлик ёш	Илк ўспиринлик ёш
1	Компьютер ўйинларига тобе ўқувчиларнинг гуруҳ томонидан қабул қилиниш кўрсаткичи	M ₁	0,65	0,38	0,4
2	Компьютер ўйинларига тобе бўлмаган ўқувчиларнинг гуруҳ томонидан қабул қилиниш кўрсаткичи	M ₂	3,49	3,31	3,34
3	t		6,14***	10,23***	9,03***

*** $p<0,001$

Мазкур жадвалдаги маълумотларнинг кўрсатишича, компьютер ўйинларини ўртача даражада маъқул кўрадиган гуруҳ синалувчиларига нисбатан компьютер ўйинларига тобелиги яққол ифодаланган синалувчиларда ижтимоий мавқе кўрсаткичи бирмунча пастрокдир. Бу кўпроқ кичик мактаб ёшидаги синалувчиларга хосдир. Айнан мана шу ёш даврида дўстлик долзарб муаммога айланиб боради. Ўсмир ёшида дўстлик ҳиссига эҳтиёж юқори даражада бўлиб, илк ўспиринлик ёшида эса касб танлаш, ўқиш фаолияти бирмунча юқорироқ поғонага ўтади. Шу сабабли коррекцион тадбирларни ишлаб чиқишда кичик мактаб ёшдаги синалувчиларнинг муаммоларига алоҳида эътибор бериш зарурияти шундандир.

Тадқиқотнинг «Компьютер ўйинларига тобелик шаклланиши олдини олиш бўйича турли ёшдаги ўқувчилар билан коррекцион ишни ташкил қилиш дастур» деб номланган учинчи бобида компьютер ўйинларига тобелик шаклланишининг олдини олиш бўйича кичик мактаб, ўсмир, илк ўспирин ёшидагилар билан коррекцион ишни ташкил қилиш асослари, кичик мактаб ёшидаги болаларда компьютер ўйинларига тобелик шаклланишининг олдини олиш ва бартараф қилиш бўйича коррекцион ишни ташкил қилиш дастури масалалари ёритилган.

Психокоррекцион машғулотлардан сўнг синалувчиларнинг шахслараро муносабатлардаги, хулқ-атворидаги, мулоқот соҳасидаги, шахс хусусиятларидаги ҳолатини аниқлаш учун назорат тажрибаси ўтказилди (1-расмга қаранг).



1-расм. Коррекцион-ривожлантирувчи иш натижасида кичик мактаб ёшидаги ўқувчиларда компьютер ўйинларига тобелик даражасининг ўзгариш кўрсаткичлари (ўртача қийматлар асосида) (Стьудентнинг t-мезони асосида)

Психокоррекция тадқиқотимизда синалувчилар 3 гуруҳга ажратиб олинди.

1-тажриба гуруҳида индивидуал ва ижтимоий-психологик хусусиятларга йўналтирилган чора-тадбирлар уйғун амалга оширилди.

2-тажриба гуруҳида эса фақатгина ижтимоий-психологик хусусиятларга йўналтирилган чора-тадбирлар амалга оширилди.

3-назорат гуруҳида ҳеч қандай тадбир ўтказилмади.

Юқоридаги 4-жадвалдан кўриниб турибдики, 1-тажриба гуруҳида олиб борилган машғулотлар натижалари 2-тажриба гуруҳида олиб борилган машғулотлар натижаларига нисбатан самаралироқ. 3-назорат гуруҳида эса сезиларли ўзгаришлар кўринмади. Дастурнинг асосий мақсади – шахслараро муносабатларда «ажралиб қолган» гуруҳга тушиб қолган болаларга жамоада ўз ўрнини топишга ёрдам бериш, коммуникатив қобилиятларни ривожлантириш, ижобий шахс хусусиятларини шакллантириш, ўз хулқ-атворини бошқаришга ўргатишдан иборат.

ХУЛОСА

Компьютер ўйинларига тобелик муаммосига тааллуқли назарий маълумотларнинг таҳлили ва эмпирик тадқиқот натижаларига асосланган ҳолда қуйидаги хулосаларни шакллантириш ўринли, деб ҳисоблаймиз:

1. «Одам-компьютер» муносабатлари тизимига хос хусусиятларни ўрганишда, энг умумий равишда ҳамда икки асосий ёндашув, яъни компьютерга фаолият воситаси сифатида қарашга асосланган ва компьютерни ҳамкорликдаги фаолиятда шерик ўрнида қабул қилишга асосланган ёндашувлар ажратилиб, компьютерга тобелик замонавий тиббий ва психологик тадқиқотларда нокимёвий аддикциянинг турларидан бири сифатида кўрилиши аниқланди.

2. Компьютерга тобеликни ўрганишда мазмун жиҳатидан икки асосий ёндашув – компьютерга тобелик таъсирида вужудга келувчи жисмоний ва психик бузилишларни ҳамда компьютерга тобеликнинг ривожланишига замин яратувчи тиббий-психологик омилларни аниқлашга қаратилган ёндашувлар ажратилиб, компьютер ўйинларига тобелик психопрофилактикаси ва психокоррекцияси нуқтаи назаридан аддиктларга хос психологик хусусиятларни ўрганиш йўналишидаги тадқиқотлар истиқболи юқорироқ баҳоланиши ўринлидир. Мазкур истиқболли йўналишда ўтказилган тадқиқотлар компьютер ўйинларига тобе шахс психологиясининг умумий чизгиларини аниқлаш имконини берса ҳам, аммо улар ёшга оид хусусиятлар нуқтаи назаридан ҳозиргача дифференциация қилинмаганлиги аниқланди.

3. Эмпирик тадқиқот натижаларига кўра, компьютер ўйинлари ўқув кўникмаларни ўзлаштириш учун шароитни яратади, ақлий соҳа ривожланиши учун озуқа беради. Билиш фаоллигини рағбатлантиради. Шунингдек, мотивацион соҳани ривожлантиради ва ўзлигини қабул қилиш

ҳамда ўзини ҳурмат қилиш кабиларнинг шаклланишига ижобий таъсир кўрсатади. Бироқ тенгдошлари, ўқитувчи ва ота-оналар билан мулоқотга киришишдаги қийинчиликларнинг мавжудлиги шароитида кичик мактаб ёшидаги болада компьютер ўйинларига тобелик шаклланади. Компьютер ўйинлари кичик мактаб ёшидагиларнинг ижтимоий мувофиқлик, салоҳият ҳамда қарорларни мустақил қабул қилиш каби етакчи эҳтиёжларини қондиришнинг компенсатор имконияти ҳамда воситасига айланиб бориши аниқланди.

Барча асослар бўлгани сабабли кичик мактаб ёши (10-11 ёш) компьютер ўйинларига психологик тобелик шаклланиши учун сензитив давр бўлиб ҳисобланади.

4. Ўсмир ёшида компьютер ўйинларига тобелик ўйин жараёнига боғлиқ равишда намоён бўлади. Ўйин муҳити ва уни ташкил этиш имконияти мулоқот ҳамда ўз тенгдошлари билан ўзаро муносабатга киришишга нисбатан етакчи эҳтиёжнинг қондирилиши учун қулайроқ восита сифатида хизмат қилади. Катталарнинг ижтимоий муносабатлари акс этган ўйинларда ўсмир хулқ-атвор тарзини ўзлаштириш ҳамда бу билан катталар муносабати оламига «кўшилиш» имконига эга бўлади. Шу сабаб бинобарин бола жамоа билан ўйнашни маъқул кўрар экан, унинг ёрдамида у муайян мавқени эгаллайди. Компьютер технологияларидан фойдаланиш имконияти муайян моддий шароитга эга бўлган тақдирдагина эҳтимолийдир. Болалар ҳам гуруҳ билан бирга ўзаро муносабатга киришган ҳолда ўйин ўйнашни маъқул кўрадилар. Ўсмир ёшидаги қизлар гендер хусусиятлар билан боғлиқ ўйинларни маъқул кўрсалар, ўсмир ёшидаги ўғил болалар ҳам маскулин белгилар яққол ифодаланган ўйинларни ўйнашни маъқул кўришлари аниқланди.

5. Инсон индивидуал-психологик хусусиятлари боғлиқ равишда айрим компьютер ўйинлари дастлаб қисқа муддатли ижобий ўзгаришларга олиб келади. Аммо мунтазам бир типдаги ўйинлар билан бошқа ҳаётий эҳтиёжларни инкор этган ҳолда банд бўлиш якунида психологик тобеликни келтириб чиқариб, ҳатто оғир соматик бузилишларга сабаб бўлиши мумкин.

6. Диагностик тадқиқотларга асосланган ҳолда компьютер ўйинларига тобе болалар учун психокоррекцион тадбирлар мажмуасига асосланиб, коррекцион дастур ишлаб чиқилди. Ёш хусусиятларини ҳисобга олиш коррекцион иши боланинг ижтимоий муҳитга кириб бориш имкониятлари кенгайтишига ёрдам берди. Ўтказилган коррекцион тадқиқотлар тобе болаларда коммуникатив кўникмалари, мотивацион соҳаси, ўқув мотивлари ва ўз мавқеига бўлган муносабат бўйича сезиларли ижобий ўзгаришлар юз берганини кўрсатди.

7. Компьютер ўйинларига тобеликни коррекция қилишда психологик тренинг ўқитувчи билан ҳамкорликда олиб борилса, гуруҳ билан ўзаро таъсирга ўргатиш, ўқитувчининг тарбиявий ва коммуникатив кўникмаларини кенгайтириш ҳамда болаларда компьютер ўйинларига тобеликни бартараф қилиш имконияти ривожланишига ёрдам беради.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТ № DSc27.06.2017.Psi.01-07
ПО ПРИСУЖДЕНИЮ УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ ПРИ
НАЦИОНАЛЬНОМ УНИВЕРСИТЕТЕ УЗБЕКИСТАНА**

ТАШКЕНТСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

РАХИМОВА ИНДИРА ИГОРЬЕВНА

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЗАВИСИМОСТИ ОТ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

**19.00.06 – Возрастная и педагогическая психология. Психология
развития**

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ ДОКТОРА ФИЛОСОФИИ (PhD)
ПО ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ НАУКАМ**

Ташкент–2018

Тема диссертации доктора философии (PhD) по психологическим наукам зарегистрирована в Высшей аттестационной комиссии при Кабинете Министров Республики Узбекистан за № B2017.1.PhD/Psi13

Диссертация выполнена в Ташкентском Государственном педагогическом университете имени Низами.

Автореферат диссертации на двух языках (узбекский, русский) размещен на веб-странице по адресу ik-falsafa@nuu.uz и на Информационно-образовательном портале «ZiyoNet» по адресу www.ziyo.net.uz.

Научный руководитель: **Нишанова Замира Таскараевна**
доктор психологических наук, профессор

Официальные оппоненты: **Мухамедова Дилбар Гафурджановна**
доктор психологических наук, доцент
Зокиров Алишер Акбарович
кандидат психологических наук, доцент

Ведущая организация: **Каршинский государственный университет**

Защита диссертации состоится «__» _____ 2018 года в ____ часов на заседании Научного совета Psi.01.07 при Национальном университете Узбекистана. (Адрес: 100174, г. Ташкент, Университетская улица, дом 4. Административное здание Национального университета Узбекистана, 2 этаж, зал конференций. Тел.: (99871) 227-12-24, факс: (99871) 246-53-21, (99871) 246-02-24; e-mail: nauka@nu.uz).

С диссертацией можно ознакомиться в Информационно-ресурсном центре Национального университета Узбекистана (зарегистрирована за № ____). Адрес: 100174, г. Ташкент, Университетская улица, дом 4. Административное здание Национального университета Узбекистана, здание «В», 2 этаж, 217-й кабинет. Тел.: (99871) 246-52-74, факс: (99871) 246-02-24.

Автореферат диссертации разослан «__» _____ 2018 года.
(реестр протокола рассылки №__ от «__» _____ 2018 года.)

Г.Шоумаров,
Председатель научного совета по
присуждению ученых степеней,
д.психол.н., профессор

А.Расулов,
Ученый секретарь научного совета по
присуждению ученых степеней, к.психол.н.,
доцент

Н.Сафаев,
Председатель научного семинара при
научном совете по присуждению ученых
степеней, д.психол.н.

ВВЕДЕНИЕ (аннотация докторской диссертации(PhD))

Актуальность и востребованность темы диссертации. В настоящее время большая часть населения мира тратит основное время на различные видеоигры, что приводит их к зависимости от видеоигр. В частности в 2016 году если данное явление наблюдалось у 48% населения Европы, то в Америке оно составило 72%, в Азии 50%. В следствии высокой приверженности к видеоиграм, экстремальных ситуаций, т.е. в результате игры 50 часов в неделю случаи зависимости увеличиваются ещё больше (в Америке 4%, в Азии 24%). По этой причине в 2018 году Всемирная организация здравоохранения объявила о признании зависимости от компьютерных игр психической болезнью и включении её в Международную классификацию болезни (МКБ)¹. В связи с этим профилактика данных случаев приобретает актуальное и важное значение. Также, существует необходимость совершенствования психологических механизмов защиты детей от разных информационных воздействий.

В исследованиях мирового уровня по изучению психологических особенностей зависимости от компьютерных игр проведены много работ. В частности, каждый возрастной период в зависимости от компьютерных игр исследован как отдельный объект. Но их динамика, мотивация к достижению успеха и особенности, свойственные семейным отношениям (положительная среда, тревожность, конфликтность, чувства неполноценности и враждебности) не изучены. В связи с этим изучение динамики зависимости от компьютерных игр испытуемых разного возраста, мотивации к достижению успеха и особенности семейных отношений определили актуальность нашего исследования.

В настоящее время задача духовного и физического благополучия молодёжи превратилась в один из основных приоритетных направлений нашей страны. В законах «Об основах молодёжной политики в Республике Узбекистан», «О гарантиях прав детей» указаны права молодежи и защищенность их законом от всяких случаев, ущемляющих их ценности. а также защита от любых ситуаций, унижающих их достоинства. Чтобы в духовном мире молодёжи не возникла пустота, мы должны с ранних лет формировать в их внутреннем мире и сознании здоровый образ жизни, чувство уважения к национальным и общенациональным традициям.

В исследованиях на мировом уровне по проблеме зависимости от компьютерных игр каждый возрастной период рассматривается в качестве отдельного объекта. Но их динамика, мотивация к достижению успеха и особенности, свойственные семейным отношениям (положительная среда, тревожность, конфликтность, чувство неполноценности и враждебности) не изучены. В связи с этим, изучение динамики зависимости от компьютерных игр испытуемых разного возраста, мотивации к достижению успеха и

¹ <http://www.rosbalt.ru/world/2018/01/05/1672757.html>.

особенностей семейных отношений определили актуальность нашего исследования.

Данная диссертация отчасти служит осуществлению задач, приведённых в речи¹ Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева на IV съезде молодёжного общественного движения «Камолот», Указе² Президента Республики Узбекистан от 7 февраля 2017 года УП-4947 «О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан», 37 пункте Постановления Министерства Народного образования Республики Узбекистан под №1 от 31 января 2015 года и других нормативно-правовых документах. Данное исследование осуществлению задач, обозначенных в Указе Первого Президента Республики «Об усовершенствовании компьютеризации и развитии информационно-коммуникационных технологий и внедрении информационно-коммуникационных технологий» (от 30 мая 2002 года), Приказе Кабинета Министров Республики Узбекистан о принятии «Программы по усовершенствованию компьютеризации и информационно-коммуникационных технологий на 2002-2010 годы», а также в других нормативно-правовых документах. Кроме этого, результаты научных исследований могут быть использованы в подготовке ряда образовательных телепередач и радиовещаний на тему «человек-компьютер» и могут быть внедрены в практику деятельности педагогов-психологов. Согласно этому разработанные планы работ по внедрению в жизнь 188³-статьи Кодекса об административной ответственности Республики Узбекистан (допущение присутствия несовершеннолетних в ночное время в местах для развлечений (отдыха)) рекомендуются к осуществлению.

Соответствие исследования приоритетным направлениям развития науки и технологий республики.

Диссертация выполнена в рамках развития науки и технологий республики по основным направлениям исследования в духовном и культурном развитии общества, традиций, национальной идеи, культурного наследия, истории узбекского народа и государственности, а также непрерывного обучения, воспитания гармонично развитого поколения.

Степень изученности проблемы. Разработанное под руководством Президента Республики Узбекистан основное направление по развитию четвертой – социальной области Стратегии действий служит научно-методологической основой данного исследования.

Игровая зависимость (гэмблинг) как отдельный вид психологической зависимости изучается с давних времен исследователями психиатрами и наркологами. В частности, в этих исследованиях были изучены особенности

² Речь Мирзиёева Ш. М. на IV съезде молодёжного общественного движения «Камолот». Газета «Народное слово» от 1.07.2017 года изд. №129, с. 1-2.

³ 2017-2021 йилларда Ўзбекистон Республикасини ривожлантиришнинг бешта устувор йўналиши бўйича Ҳаракатлар стратегиясини «Халқ билан мулоқот ва инсон манфаатлари йили»да амалга оширишга оид Давлат дастурини ўрганиш бўйича илмий-услубий рисола. Ўзбекистон Республикаси олий ва ўрта махсус таълим Вазирлиги, Тошкент Давлат иқтисодий университет. – Т.: «Маънавият» нашриёти, 2017. – Б.206.

аффективного расстройства (Агибалова Т. В., 2007), сходства и различия игровой зависимости и химической аддикции (Осуховская Е. С., 2012; Солдаткин В. А., 2010), клиническая картина зависимости от азартных игр, её течение и лечение (Бузик О. Ж., 2008; Шайдулина А. Ф., 2004), проблема психопатологических личностных расстройств данной зависимости (Хвостиков Г. С., 2009), место психотерапии в комплексной терапии зависимости (Динов Е. Н., 2010). В подобных исследованиях проблема зависимости от компьютерных игр изучается в сопоставлении с другими видами нехимической аддикции. В психологических исследованиях, наоборот, зависимость от компьютерных игр выделяется как относительно самостоятельный феномен. В психологических исследованиях по данному направлению специально изучены особенности влияния зависимости от компьютерных игр на психику личности (Мирошниченко А. В., 2010; Демильханова А. М., 2009 ; Шакирова Л. И., 2006), проблема связи зависимости от компьютерных игр с девиантным поведением (Мураткина Ю. Н., 2010), индивидуальные и социально-психологические качества людей, зависимых от компьютерных игр (Омельченко Н. В., 2011; Максимов А. А., 2009; Колотилова И. В., 2009), вопросы профилактики, психокоррекции и реабилитации зависимости от компьютерных игр (Рыженко С. К., 2009; Литвиненко О. В., 2008). Научные исследования психологических особенностей зависимости от компьютерных игр проводятся в ведущих научных центрах и высших учебных заведениях, например, Пекинском университете (Китай), Oxford (UK), Cambridge University (Англия), Hong Kong University (Гонконг), University of New Jersey (США), University of Nebraska (США), Murdoch University (Австралия), Московском государственном университете (Россия)⁴. В малочисленных работах узбекских исследователей психологов в данной области, в основном, были проведены научные исследования по изучению проблемы негативного влияния зависимости от компьютерных игр на психическое развитие детей (Далимова Н. М., 2010). Но проблема зависимости от компьютерных игр в

⁴ При подготовке данной части были использованы следующие материалы:

Hwang K.K. Face and Favor: The Chinese Power Game // *American Journal of Sociology*, 1987. 92(4). P. 944-974. Lee K.M., Peng W. What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of current literature // *Playing video games. Motives, responses and consequences* / Eds. J. Bryant, P. Vorderer.-Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2006. P. 325-346. Szablewicz M. The ill effects of "opium for the spirit": a critical cultural analysis of China's Internet addiction moral panic // *Chinese Journal of Communication*. 2010. 3(4). P. 453 – 470.

Mitchell K.J., Becker-Blease K.A., Finkelhor D. Inventory of problematic Internet experiences encountered in clinical practice // *Professional Psychology*. 2005. 36(5). P. 498–509.: Voiskounsky A.E. Flow Experience in Cyberspace: Current Studies and Perspectives // *Psychological aspects of cyberspace: theory, research, applications* / Ed. A. Barak.-Cambridge: Cambridge University Press, 2008. P. 70–101.

Voiskounsky A.E., Mitina O.V., Avetisova A.A. Flow Experience and Interaction in Online Gaming // *Proceedings Cultural Attitudes towards Communication and Technology 2008* / Eds. F. Sudweeks, H. Hrachovec, C. Ess.-Australia: Murdoch University, 2008. P. 410-421. Young K.S. Clinical Assessment of Internet-Addicted Clients // *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* / Eds. K.S. Young, C.N. Abreu.-Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, 2011. P. 19-35. Fairbank J.K. The reunification of China // *Cambridge history of China. Vol. 14: The People's Republic. Part 1: The emergence of revolutionary China 1949-1965* / Eds. R. MacFarquhar, J.K. Fairbank. New York: Cambridge University Press, 1987. P. 1-51.

разные возрастные периоды не рассматривалась как отдельный предмет исследования ни зарубежными, ни нашими исследователями.

Связь темы диссертации с научно-исследовательскими работами, выполненный высшего образовательного учреждения. Диссертационная работа выполнена в рамках научно-исследовательских работ в ТГПУ имени Низами на кафедре «Педагогика и общая психология», которая была разработана с учётом задач, выделенных в государственной программе «Год здорового поколения», а также в рамках проекта «Разработка, научное обоснование и внедрение в практику психодиагностических средств в изучении показателей психологической зрелости у молодёжи Узбекистана» (ОТ-Ф1-126).

Цель исследования: определить психологические особенности зависимости от компьютерных игр учащихся разного возраста и усовершенствовать психологические механизмы её предотвращения.

Задачи исследования:

обоснование проблемы зависимости от компьютерных игр как научно-практическую проблему с точки зрения психологии развития;

обосновать сравнительную характеристику возрастных особенностей зависимости от компьютерных игр у учащихся разного возраста;

выявить особенности мотивационной сферы учащихся разного возраста, зависимых от компьютерных игр у подростков и юношей;

определить связь между зависимостью от компьютерных игр и социально-психологической адаптацией у подростков и юношей;

определить место учащихся, зависимых от компьютерных игр в системе межличностных и семейных отношений;

разработать психокоррекционную программу зависимости от компьютерных игр учащихся младшего школьного, подросткового и юношеского возрастов;

разработать научно обоснованные педагогико-психологические рекомендации по профилактике зависимости от компьютерных игр.

Объект исследования. В исследовании участвовали учащиеся разного возрастного периода (всего 540 испытуемых, из них 262 - дети младшего школьного возраста, 158 – подростки и 120 – юноши и девушки).

Предмет исследования – процесс изучения психологических особенностей личности детей, подростков и юношей, зависимых от компьютерных игр.

Методы исследования: В диссертации были использованы комплексный подход в изучении личности, сопоставительный анализ, беседа об отношении учащихся к компьютерным играм и психодиагностические методы.

«Методика определения зависимости от компьютерных игр» (адаптированный вариант для детей младшего школьного возраста методики Далимовой Н.М.) и «Опросник для определения степени интереса к компьютерным играм у младших подростков» Гришиной А.В.;

Тест на изучение мотивационной сферы учеников, зависимых от компьютерных игр «Мотивация достижения успеха в младшем школьном возрасте» (Немов Р. С.), тест «Мотивация достижения успеха», а также методика «Конструктивность мотивации» (Бернс Р.);

Методика «Социально-психологическая адаптация» (адаптация Т.В.Снегирева) для определения влияния особенностей адаптации к социальной среде учащихся при зависимости от компьютерных игр и методика «Социометрия» (Коломинский Я. Л.) для определения места в системе межличностных отношений;

Проективная методика «Кинетический рисунок семьи» (Беляускайте Р.Ф.) для определения особенностей семейных отношений у детей, зависимых от компьютерных игр;

Для обработки эмпирических данных были использованы математико-статистические методы - t-критерий Стьюдента, коэффициент корреляции К. Пирсона.

Научная новизна исследования состоит из следующего:

Раскрыты особенности межличностных отношений, семейных отношений, мотивационной сферы учащихся разного возраста, зависимых от компьютерных игр и степень их зависимости;

Выявлены мотивационные и адаптационные особенности компьютерной зависимости учащихся младшего школьного возраста, подростков и юношей, влияние таких факторов семейных отношений, как благоприятная среда, тревожность, конфликтность;

разработана и внедрена в практику программа психокоррекции зависимости от компьютерных игр для школьных психологов, касающаяся профилактики и коррекции зависимости от компьютерных игр у учащихся, также разработаны методические рекомендации для школьных психологов и родителей;

сформирована целостная система индивидуальных и социально-психологических особенностей зависимости от компьютерных игр.

Практические результаты исследования:

разработана психологическая картина факторов, характеризующих особенности зависимости от компьютерных игр;

систематизирована психодиагностика особенностей зависимости от компьютерных игр;

разработана программа психологических тренингов по профилактике и коррекции зависимости от компьютерных игр учащихся разного возраста.

Достоверность результатов исследования. Достоверность результатов исследования определяются тем, что использованные психодиагностические методики отвечают психометрическим требованиям и применяются в психологических исследованиях; применены методы математико-статистического анализа обработки эмпирических результатов (t-критерий Стьюдента, корреляционный анализ по методу К. Пирсона) и при

психологической интерпретации количественных показателей опирались на достоверность и валидность статистических критериев.

Научная и практическая значимость результатов исследования. Эмпирические показатели, полученные от изучения проблемы психологических особенностей зависимости от компьютерных игр, т.е. специфичность личностных особенностей учащихся, зависимых от компьютерных игр, особенности его мотивационной сферы, межличностных и семейных отношений, возрастные психологические характеристики и выводы, обогащают научные основы педагогической, возрастной психологии, психологии личности и психодиагностики.

Результаты исследования и разработанные на их основе научные рекомендации, выводы и методики исследования служат методической основой для научных поисковых работ по зависимости от компьютерных игр в области общей психологии, социальной психологии, психофизиологии и медицинской психологии.

Внедрение результатов исследования. Теоретические данные о степени зависимости и возрастных особенностях учащихся с компьютерной зависимостью внедрены в процесс работы с несовершеннолетними, родителями в проведении лекций по темам, посвященным выделению сенситивных периодов в зависимости от степени аддикции и возрастных особенностей (Справка №06/623-02 Республиканского центра социальной адаптации детей от 06-ноября 2017-года). Внедрение результатов исследования сформировал духовный иммунитет у учащихся по проблеме зависимости от компьютерных игр.

Психологами были использованы мотивационные и адаптационные особенности, влияние факторов тревожности, конфликтности, неполноценности, враждебности в семейных отношениях зависимости от компьютерных игр учащихся (Справка №06/623-02 Республиканского центра социальной адаптации детей от 06-ноября 2017-года). Полученные результаты направлены на определение индивидуальных и социально-психологических особенностей зависимости от компьютерных игр, развитие методических основ.

Разработанная психокоррекционная программа внедрена в практику Республиканского центра социальной адаптации детей в проведении занятий, направленных на улучшение межличностных отношений, а также рекомендаций по улучшению семейных отношений (Справка №06/623-02 Республиканского центра социальной адаптации детей от 06-ноября 2017-года). Внедрение психокоррекционной программы позволило психологам достичь эффективных результатов в процессе предотвращения зависимости детей от компьютерных игр.

Организация коррекционной работы с зависимыми от компьютерных игр, развитие теоретико-концептуальных и методических основ позволяют педагогам и родителям выявить психологические особенности зависимости от компьютерных игр у учащихся колледжей города Ташкента, Ташкентской

и Ферганской областей, диагностировать учеников, зависимых от компьютерных игр и с помощью психокоррекционных программ усовершенствовать педагогико-психологические стороны профилактики (Справка №89-03-745 Министерства высшего и средне-специального образования от 22 марта 2016 года). Разработанная характеристика и результаты исследования служат для учителей, родителей и психологов в качестве важного источника в процессе диагностики зависимости от компьютерных игр, а также в достижении эффективных результатов в процессе ее коррекции.

Апробация результатов исследования. Результаты данного исследования были обсуждены, в том числе, на 2 международных и 5 республиканских научно-практических конференциях.

Публикация результатов исследования. По теме диссертации были опубликованы 20 научных работ, 16 статей в научных изданиях с рекомендацией к публикации основных научных результатов докторских диссертаций Высшей аттестационной комиссии Республики Узбекистан, из них 11 в республиканских и 5 в зарубежных журналах.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, выводов и списка использованной литературы. Объем диссертации составляет 150 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во введении обоснованы актуальность и востребованность проведенных исследований, охарактеризованы цели и задачи, объект и предметы исследований, показано соответствие исследования приоритетным направлениям развития науки и технологий республики, изложены научная новизна и практические результаты, раскрыта научная и практическая значимость полученных результатов, внедрены результаты исследований, приведены сведения об опубликованных работах и структуре диссертации.

В первой главе диссертации **«Научно-теоретические основы изучения проблемы зависимости от компьютерных игр»** рассмотрены традиции внедрения свойств отношений в системе «Человек-компьютер», опыт научного изучения проблемы зависимости от компьютера, а также вопросы зависимости от компьютерных игр как предмет психологических исследований.

Исходя из направления изучаемой проблемы в нашем исследовании, мы вначале посчитали уместным дать историю исследований в области изучения свойств в системе отношений «человек-компьютер» в общем и собранных в них анализ опытов.

Если обратить внимание на исследования западных учёных и мыслителей, то можно увидеть, что по изучению свойств системы отношений «человек-компьютер» внесли свой большой вклад Виннер Н., Гвардини Р., Йонас Г., Пейкерт С., Гладун В.П. и другие.

Свой заметный вклад по философскому подходу на изучение отношений «человек-компьютер» внесли русские учёные Островский А.М., Бердяев Н.А., Александров В.В., Братко А.А., Кочергин А.Н., Глушков В.М., Тарабанов Н.А. и другие.

В настоящее время в науке зависимость от компьютера рассматривается как одна из форм проявления аддиктивного поведения. Проблема компьютерной зависимости начала изучаться в западной психологии с 80-х годов прошлого века. По изучению деятельности человека в системе интернет глубоко изучали, Войскунский А.И. (2008), Алдухов Н.Н., Галкин Г.Ю. (2000), Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. (2006) и другие исследователи. Сам термин «Зависимость от интернета» по некоторым сведениям предложен в 2010 году М.Гриффитсом.

В специальных исследованиях изучены свойства аффективных расстройств в гемблинге (Агибалова Т.В., 2007), сходства и различия зависимости от игры и химической аддикции (Осуховская Е.С., 2012, Солдаткин В.А., 2010), вопросы клинического проявления, протекания и лечения зависимости от азартных игр (Бузик О.Ж., 2008, Шайдулина А.Ф., 2007), проблема психопатологических расстройств личности в зависимых ситуациях (Хвостиков Г.С., 2009), место психотерапии в комплексной терапии зависимости (Динов Е.Н., 2010).

Относительно явления зависимости от компьютерных игр в большинстве случаев употребляются понятия гемблинг (англ. gambling-играть) или лудомания (лат. ludo-игра).

В исследованиях, направленных на психологическое изучение зависимости от компьютерных игр, компьютерные игры обоснованы как новая отрасль психологических исследований (Радеева Р.Е., Смирнова Е.О., 2000; Шапкин С.А., 1999), специально изучены особенности воздействия зависимости от компьютерных игр на психическую жизнь личности (Мирошниченко А.В., 2012; Демильханова А.М., 2009; Шакирова Л.И., 2006), проблема связи зависимости от компьютерных игр с девиантным поведением (Мураткина Ю.Н., 2010), индивидуальные и социально-психологические качества людей, зависимых от компьютерных игр (Омельченко Н.В., 2011; Максимов А.А., 2009; Колотилова И.В., 2009), вопросы психопрофилактики, психокоррекции и реабилитации зависимости от компьютерных игр (Рыженко С.К., 2009; Литвиненко О.В., 2008).

В изучении свойств системы отношений «человек-компьютер» можно выделить два основных подхода, т.е. основанных на рассматривании компьютера как средство деятельности и принятии компьютера как партнёра в деятельности сотрудничества. В изучении зависимости от компьютера по содержанию можно выделить два основных подхода – физические и психические расстройства, возникающие при зависимости от компьютера, а также подход, направленный на определение медицинско-психологических факторов, создающих почву на развитие зависимости от компьютера.

В Узбекистане, проведённая в области изучения психологических черт зависимости от компьютерных игр, до сегодняшнего дня единственная диссертационная исследовательская работа, т.е. исследования Далимовой Н.М. осуществлены именно по этому направлению, в которых приведены причины агрессивности у подростков именно из-за некоторых компьютерных игр. Ещё один исследователь нашей республики Хамидов Ж.А. в своей научной работе, посвящённой анализу теоретических вопросов отношений человека и компьютера, размышляет о преимуществах обучения с помощью компьютера.

Во второй главе исследования «**Эмпирическое изучение феномена зависимости от компьютерных игр**» освещены вопросы экспериментальной модели исследования психологических свойств в проявлении феномена зависимости от компьютерных игр, проявления зависимости от компьютерных игр у испытуемых младших школьников, у подростков, а также вопросы эмпирического изучения психологических особенностей детей юношеского возраста.

Намечено несколько этапов на основе планирования экспериментального исследования. После выявления зависимости от компьютерных игр у испытуемых, определили их социометрический статус в группе.

Эмпирическое исследование было направлено, в первую очередь, на определение проявления зависимости от компьютерных игр методом наблюдения и опроса у испытуемых разного возраста. Исследовательские работы дали возможность определить следующие показатели. Данные приведены в 1-таблице. Наличие показателей зависимости от компьютерных игр приведены в %. Всего 540 испытуемых.

Согласно сведениям, полученным из опросника, у испытуемых младшего школьного возраста зависимость от компьютерных игр больше чем у испытуемых юношеского возраста. Возможно, полученный результат можно объяснить тем, что компьютерные игры на данном этапе возрастного развития служат компенсацией таких ведущих потребностей как социальная идентификация, способности, иногда самостоятельное принятие решений.

1-таблица

Соотношение показателей зависимости от компьютерных игр испытуемых разного возрастного периода (в %)

Степень зависимости от компьютерных игр	Испытуемые младшего школьного возраста (n = 262)	Испытуемые подросткового возраста (n=158)	Испытуемые раннего юношеского возраста (n=120)
Высокий показатель зависимости от КИ	19%	15%	12%
Низкий показатель зависимости от КИ	81%	85%	88%

Как продолжение данного анализа у испытуемых младшего школьного возраста были изучены корреляционные связи между показателями

зависимости от компьютерных игр и особенностей семейных отношений (2-таблица).

Согласно данным таблицы, зависимость учеников от компьютерных игр является, несомненно, результатом ослабления положительной семейной атмосферы, конфликтов между родителями или членами семьи, беспокойной обстановкой в семье ($r=-0,50$ и $p<0,01$ (2-класс); $r=-0,64$ и $p<0,01$ (3-класс); $r=-0,66$ и $p<0,01$ (4-класс)). А также их зависимость от компьютерных игр является причиной повышения «тревожности» в семейных отношениях ($r=0,54$ и $p<0,01$ (2-класс); $r=0,58$ и $p<0,01$ (3-класс); $r=0,60$ и $p<0,01$ (4-класс)). Дети, зависимые от компьютерных игр, испытывают тревожность во время игры не столько, сколько при её завершении, которая связана с появлением желания возврата в семейную среду.

2-таблица

Показатели связи между зависимостью от компьютерных игр и особенностями семейных отношений у детей младшего школьного возраста

(Коэффициент корреляции r_p К. Пирсона) ($n = 262$)

№	Классы учеников	Объекты корреляционного анализа	Особенности семейных отношений				
			Положительная семейная атмосфера	Тревожность	Конфликтность	Чувство неполноценности	Враждебность
1	2-класс	Зависимость от компьютерных игр/ особенности семейных отношений	-0,50**	0,54**	0,39**	0,29**	0,47**
2	3-класс		-0,64**	0,58**	0,66**	-0,01	0,11
3	4-класс		-0,66**	0,60**	0,56**	0,21*	0,33**

Примечание: * $p \leq 0,05$; ** $p \leq 0,01$

Из вышеприведенной таблицы видно, что вместе с ослаблением положительной семейной атмосферы и повышением тревожности личности в отношениях у детей младшего школьного возраста, зависимых от компьютерных игр растет так же и склонность к конфликтам ($r=0,39$ и $p<0,01$ (2-класс); $r=0,66$ и $p<0,01$ (3-класс); $r=0,56$ и $p<0,01$ (4-класс)).

Такие дети младшего школьного возраста свои виртуальные отношения ставят выше, чем отношения с окружающими, и это, в свою очередь, порождает склонность к конфликтам, потому что свои социальные потребности они удовлетворяют через общение с героями игры. «Неполноценность» и «враждебность», которые встречаются в семейных отношениях у детей младшего школьного возраста, не связаны с этапами образования. Эти особенности связаны с особенностями отношений ребенка и членов семьи, потому что зависимость от компьютерных игр вместе со

связью между чувством неполноценности и враждебностью образуют «скачок» ($r=0,29$ и $p<0,01$ (2-класс); $r=0,21$ и $p<0,05$ (4-класс) и ($r=0,47$ и $p<0,01$ (2-класс); $r=0,33$ и $p<0,01$ (4-класс)), который является причиной возрастания особенностей негативных отношений. У учеников третьего класса корреляционные связи между зависимостью от компьютерных игр и особенностями отношений не обнаружилось. Согласно вышеприведенному количественному анализу можно прийти к выводу о том, что группу людей, испытывающих повышенный интерес к компьютерным играм, и впоследствии зависимых от компьютерных игр, составляют, в основном, испытуемые, переживающие чувство неудовлетворения от семейных отношений.

Мы решили привести разницу между показателями степени зависимости от компьютерных игр по возрастным категориям. Данный показатель приведен в следующей таблице.

3-таблица

Разница между показателями учеников, отличающихся по степени зависимости от компьютерных игр по социометрическому статусу (t-критерий Стьюдента) (n = 540)

№	Условные группы респондентов согласно степени зависимости от КИ	Статистические показатели	Классы учеников		
			Младший школьный возраст	Подростковый возраст	Ранний юношеский возраст
1	Респонденты с высоким показателем зависимости от КИ	M_1	0,65	0,38	0,4
2	Респонденты не зависящие от КИ	M_2	3,49	3,31	3,34
3	t		6,14	10,23	9,03

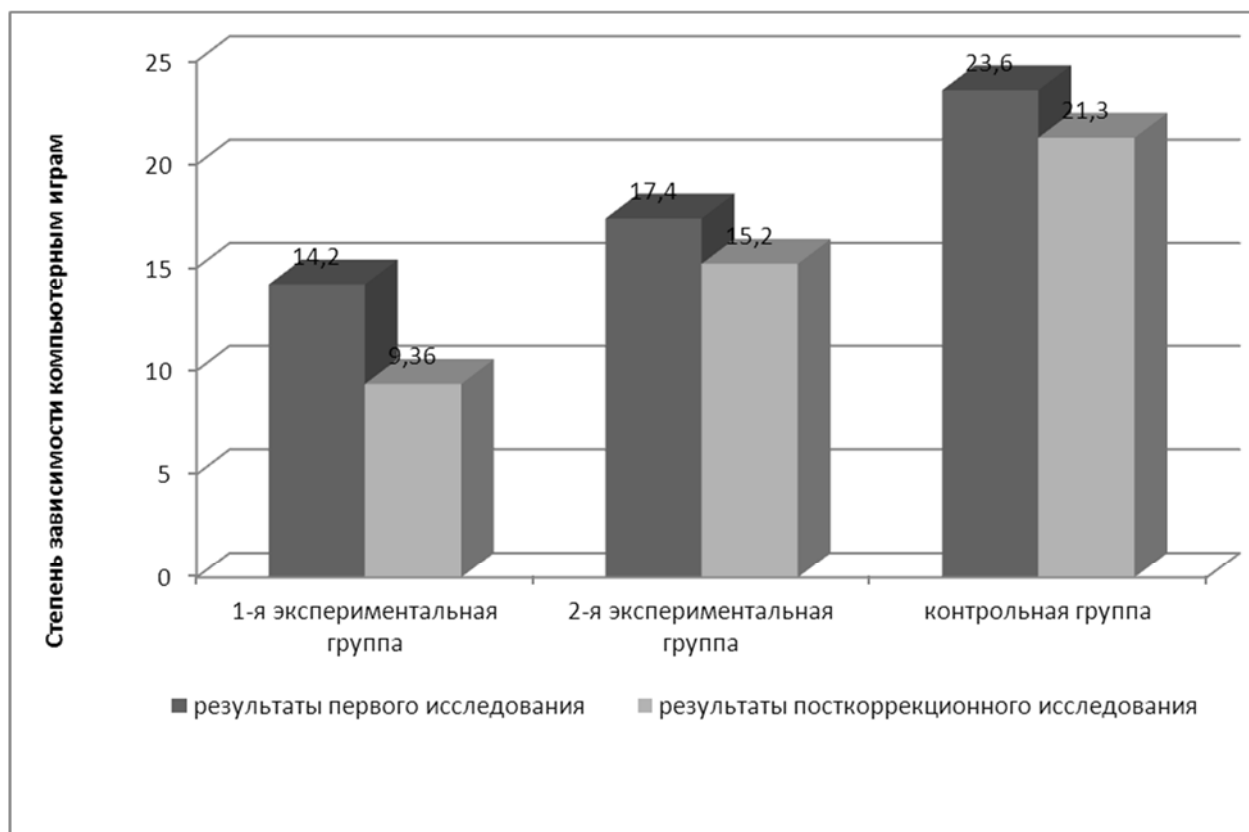
*** $p<0,001$

Как показывают данные 3-таблицы, у испытуемых с явно выраженной зависимостью от компьютерных игр показатель социометрического статуса несколько ниже, чем у группы испытуемых со средней выраженностью зависимости от компьютерных игр. Это больше свойственно испытуемым младшего школьного возраста. Именно на данном возрасте дружба является ведущей проблемой. В подростковом возрасте возрастает потребность в дружбе, а в раннем юношеском возрасте - потребность в выборе профессии и учебная деятельность. Именно поэтому при разработке коррекционных работ необходимо обращать особое внимание на проблемы испытуемых младшего школьного возраста (11%).

В третьей главе исследования «Программа по разработке коррекционных работ по предотвращению формирования зависимости от компьютерных игр у учеников разного возраста» освещены вопросы по

основам разработки коррекционной работы по предотвращению формирования зависимости от компьютерных игр с детьми младшего школьного возраста, подросткового и раннего юношеского возраста.

После психокоррекционных занятий был проведен контрольный эксперимент для определения межличностных отношений, отношений в поведении, в общении и личностных особенностей испытуемых (см. 1-рисунок).



1-рисунок. Показатели эффективности формирующего эксперимента у испытуемых разного возраста (средние значения) (t-критерий Стьюдента)

В психокоррекционных исследованиях испытуемые были разделены на 3 группы.

В 1-й экспериментальной группе были проведены работы, направленные на индивидуальные и социально-психологические особенности соответствующим образом.

Во 2-й экспериментальной группе были проведены работы, направленные только на социально-психологические особенности.

В 3-й контрольной группе никакие работы не проводились.

Как видно из 4-таблицы, результаты проведенных работ в 1-й экспериментальной группе оказались эффективнее, чем результаты 2-й экспериментальной группы. А в 3-й группе заметных изменений не наблюдалось. Основная цель программы – помочь детям найти своё место в

коллективе, попавшим в группу «отделенных» в межличностных отношениях, развить коммуникативные навыки, сформировать положительные личностные качества, научить контролировать своё поведение.

ВЫВОДЫ

Основываясь на анализе теоретических знаний, касающихся проблемы зависимости от компьютерных игр и результаты эмпирического исследования, считаем уместным сформулировать следующие выводы:

1. При изучении особенностей отношений, свойственных системе «человек-компьютер», общего и двух основных подходов, а именно основанного на рассмотрении компьютера как средство деятельности, и выделив компьютера как партнера в деятельности сотрудничества, определили, что в современных медицинских и психологических исследованиях компьютерная зависимость рассматривается как один из видов нехимической аддикции.

2. В изучении зависимости от компьютера по содержанию можно выделить два основных подхода – физические и психические расстройства, возникающие при зависимости от компьютера, и подход, направленный на определение медицинско-психологических факторов, создающих почву для развития зависимости от компьютера, а также считать, что с точки зрения психопрофилактики и психокоррекции зависимости от компьютерных игр исследования в направлении изучения психологических особенностей, свойственных аддиктам, являются перспективными. Проведенные исследования в данном перспективном направлении показали, что несмотря на то, что они дают возможность определить общую картину зависимости от компьютерных игр в психологии личности, они с точки зрения возрастных особенностей на сегодняшний день не были дифференцированы.

3. Согласно результатам эмпирического исследования, компьютерные игры создают условия для освоения учебных навыков и развивают умственную деятельность. Стимулируют активность познания. Развивают мотивационную сферу и оказывают положительное воздействие на формирование таких качеств, как принятие себя и самоуважение. Однако, у детей младшего школьного возраста в условиях наличия сложностей в общении с ровесниками, преподавателями и родителями формируется зависимость от компьютерных игр. Выявили, что у детей младшего школьного возраста компьютерные игры становятся компенсацией для удовлетворения таких ведущих потребностей, как социальная идентификация, способности и самостоятельное принятие решений.

Имеются все основания утверждать, что младший школьный возраст (10-11 лет) является сензитивным периодом для формирования зависимости от компьютерных игр.

4. В подростковом возрасте зависимость от компьютерных игр проявляется в связи с процессом игры. Игровая среда и возможность её организации служит как удобное средство для удовлетворения ведущей потребности, относительно общения, а также взаимодействия со своими сверстниками. В играх, в которых отражаются социальные отношения взрослых, подросток приобретает возможность усвоения образца поведения, а также “вхождения” в мир отношений взрослых. По этой причине, если ребенку нравится играть в группе, то с помощью этого он занимает определенный статус. Возможность использования компьютерных технологий вероятно тогда, когда есть определенные материальные условия. Дети предпочитают играть взаимодействуя с группой. Выявлено, что если девочки подросткового возраста предпочитают игры, связанные с гендерными особенностями, то и мальчики подросткового возраста предпочитают игры, в которых явно выражены маскулинные признаки.

5. Некоторые компьютерные игры в связи с индивидуально-психологическими особенностями человека приводят к кратковременным положительным изменениям. Однако, постоянная занятость играми одного типа вместе с отрицанием жизненных потребностей в конечном счете ведет к появлению психологической зависимости, и может быть даже причиной тяжелых соматических расстройств.

6. Основываясь на диагностические исследования, и комплексе психокоррекционных работ для детей, зависимых от компьютерных игр разработана коррекционная работа. Учет возрастных особенностей в коррекционной работе позволяет расширить возможности ребенка во вхождении в социальную среду. Проведенные коррекционные исследования показали, что у детей, зависимых от компьютерных игр, произошли заметные положительные изменения в коммуникативных навыках, мотивационной сфере, в учебных мотивах и отношении к своему статусу.

7. В коррекции зависимости от компьютерных игр, если психологический тренинг проводить в сотрудничестве с преподавателем, то это позволяет научить детей взаимодействовать с группой, расширить коммуникативные навыки и воспитательные умения преподавателей, а также предотвратить у детей зависимость от компьютерных игр.

**SCIENTIFIC COUNCIL AWARDING SCIENTIFIC DEGREES
DSc27.06.2017.Psi.01.07 AT NATIONAL UNIVERSITY OF UZBEKISTAN**

**TASHKENT STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY NAMED AFTER
NIZAMI**

RAKHIMOVA INDIRA IGOREVNA

**PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS ADDICTION FROM
COMPUTER GAMES**

**19.00.06 – ontogenesis and pedagogical psychology. Development
psychology**

**DISSERTATION ABSTRACT
FOR THE DOCTOR OF PHILOSOPHY DEGREE (PhD)**

Tashkent–2018

The theme of Doctor of Philosophy dissertation (PhD) was registered at the Supreme Attestation Commission at the Cabinet of Ministers of the Republic of Uzbekistan under B2017.1.PhD/Psi13

The dissertation has been carried out at Tashkent State Pedagogical university.

The abstract of the dissertation is posted in two (Uzbek, Russian) languages on the website of the Scientific Council at ik-falsafa@nuu.uz and on the website of “ZiyoNet” information-educational portal at www.ziynet.uz.

Scientific consultant:	Nishonova Zamira Taskarayevna Doctor of Psychological Sciences, Professor
Official opponents:	Mukhamedova Dilbar Gafurdjanovna Doctor of Psychological Sciences, Dotsent
	Zokirov Alisher Akbarovich Doctor of Philosophy, Dotsent
Leading organization:	Karshi State University

The defence of the dissertation will be held on “___” _____ 2018, at ___ at the meeting of the Scientific Council No.Psi.01.07 at National university of Uzbekistan (Address: 100174, Tashkent city, University street, 4. Tel.: (+99871) 227-12-24; fax: (+99871) 246-53-21, (+99871) 246-02-24, e-mail: nauka@nuu.uz Tashkent, University street, Main building. 2 floor. Conference hall.

The dissertation has been registered in the Information Resource Centre of the National university of Uzbekistan under No _____. Address: 100174, Tashkent city, University street, 4. Administrative Building of the National university of Uzbekistan, 2 floor, room 217. Tel.: (+99871) 246-52-74; fax: (+99871) 246-02-24.

The abstract of dissertation is distributed on “___” _____ 2018
(Registry record No _____ dated “___” _____ 2018)

G.Shoumarov
Chairman of the scientific council
awarding scientific degrees,
Doctor of Psychology, Professor

A.Rasulov
Scientific secretary of the scientific council
awarding scientific degrees,
Doctor of Philosophy

N.Safayev
Chairman of the academic seminar under the
scientific council awarding scientific degrees,
Doctor of Psychology

INTRODUCTION (annotation of PhD dissertation)

The aim of research work: The subject of investigation is psychological factors that characterize the psychological features and manifestation of children's personalities subject to computer games.

The object of the research: Objects of the study include students of different age groups (540 children, 262 of which were children of small age, 158 adolescents and 120 first-year adolescents).

Scientific novelty of the research work interpersonal relationships of students of different ages, computer skills, family relationships, motivation characteristics and their dependency levels;

Computer-age students, adolescents and first-time adolescents' motivation and environmental factors have been identified, such as positive family relationships, frustration and chaos; the Psychological Corrective Program for Pupils' Computer Games Prevention and Correction Computer Games, and recommendations for school psychologists and parents;

individual and socio-psychological features of dependence on computer games are formulated in a single system.

Implementation of the research results: Based on the results of scientific research on the psychological features of subjugation to computer games:

used in conduction of lectures on issues related to dependence and age-related peculiarities of minors during the work with parents on the basis of theoretical recommendations on peculiarities of pupil's computer skills and age. (Republican Center for Social Adaptation of Children of November 6, 2017 06 / 623-02). As a result, pupils were helped to build a spiritual immunity to computer games;

the motivation and peculiarities of pupils' loyalty to computer games, frustration in family relationships, the effects of chaos, rebellion, and hostility were used by psychologists (Information Sheet of the Republican Center for Social Adaptation of Children № 06 / 623-02 of November 6, 2017). The obtained results have allowed to determine the individual and social psychological characteristics of computer games and develop methodological basics;

based on the improvement of interpersonal relationships and recommendations based on the improvement of family relationships and the developed psychocorrection program at the Republican Center for the Social Adaptation of Children (Information Sheet of the Republican Center for Social Adaptation of Children № 06 / 623-02 of November 6, 2017). The introduction of the psychosocial program promoted the achievement of more effective results in the process of overcoming dependence on computer games in children;

theoretical and conceptual and methodological bases for organizing correctional work on people with computer games are taught to teachers and colleagues from colleges of Tashkent city, Tashkent region and Fergana region through psychocorrection programs for identifying psychological characteristics of pupils' lacks of computer games, diagnostics and eradication of computer games

pedagogical and psychological aspects (The Ministry of Higher and Secondary Special Education of March 22, 2016, No. 89-03-745). Developed descriptive and research results serve as an important resource for teachers, parents and psychologists to achieve effective results in diagnosis and correction of computer skills.

The structure and volume of the dissertation.

The dissertation is presented on 150 pages consisting of introduction, three chapters, conclusion, list of used literature and appendices.

Эълон қилинган ишлар рўйхати
Список опубликованных работ
List of published works:

I бўлим (I часть; I part)

1. Рахимова И. Интернетда оммавий ўйин фаолияти: оқибати қандай? // Бола ва замон, 2011. № 1-2. – Б. 52-54 (19.00.06; №1)
2. Рахимова И. Фантазия определяет признаки реальности // Мактаб ва ҳаёт, 2011. № 6. – Б. 35-36 (19.00.06; №3).
3. Рахимова И. Ўсмир ёшидаги болаларда компьютер ўйинларига тобелиги намоён бўлишининг психологик хусусиятларини экспериментал аниқлаш // Педагогика. – Тошкент, 2014. № 3. – Б. 25-29 (19.00.06; №4).
4. Рахимова И. Компьютер ўйинлари мазмунини идрок қилишнинг психофизиологик хусусиятлари//Педагогика. – Тошкент, 2016. №5. – Б. 19-24 (19.00.06; №4).
5. Рахимова И. Компьютер технологияларининг бола психикасига салбий таъсири // Мактаб ва ҳаёт, 2016 №7. – Б. 12-13 (19.00.06; №3).
6. Рахимова И. Факторы формирования психологической зависимости от компьютерной игры в юношеском возрасте // ЎЗМУ хабарлари. – Тошкент, 2016. – №1/6. – С. 227-230. (19.00.06; №10).
7. Рахимова И. Экспериментальное выявление психологической особенности проявления зависимости от компьютерной игры испытуемых младшего школьного возраста // Проблемы современного образования 2016. – №4. – С. 74-79 (19.00.06; № 9).
8. Rakhimova I. Psychological characteristics of adolescent subjects with clearly marked dependence on computer games (In the Example of Uzbekistan) // European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol.4№.8, 2016 P. 76-79 (19.00.06; №2).
9. Рахимова И. О пользе компьютерных игр для подростка-игромана // Бердақ номидаги Қорақалпоқ Давлат Университетининг Ахборотномаси, 2017. - №1. С. 37-39 (19.00.06; № 9).
10. Рахимова И. Компьютер ўйинларига психологик қарамлик // Психология, 2017 №1. – Б. 25-28 (19.00.06; №5).
11. Rakhimova I. Influence of computer games on the psychological development of primary school children // 9th International Scientific Conference“European Applied Sciences: modern approaches in scientific researches”: Papers of the 9th International Scientific Conference. March 31, 2014, Stuttgart, Germany P. 81-83
12. Рахимова И. Компьютер ўйинларига тобеликнинг ижтимоий мослашишга салбий таъсири. Международная Конференция на тему: “Социальная инклюзия: новые ориентиры социализации детей” Ташкент, 2017. С. 23-24.

13.Рахимова И. Кичик мактаб ёшидаги болаларнинг психик ривожланишига компьютер ўйинлари таъсирининг хусусиятлари. Бошланғич таълимда хорижий тилларни ўқитишнинг педагогик-психологик муаммолари: таҳлил ва ечимлар. Респ. Илмий-амалий конференцияси материаллари. – Тошкент, 2014. - Б.53-55.

II бўлим (II часть; II part)

14.Рахимова И. Болаларда компьютер ўйини фаолиятининг психологик хусусиятлари // “XXI аср – интеллектуал авлод асри” мавзусидаги илмий конференция материаллари тўплами. Т.: 2013. Б-102-105.

Автореферат «УзМу хабарлари» журнали
тахририятида таҳрирдан ўтказилди

Бичими: 84x60 ¹/₁₆. «Times New Roman» гарнитура рақамли босма усулда босилди.
Шартли босма табағи: 2,75. Адади 100. Буюртма №4.

«ЎзР Фанлар академияси Асосий кутубхонаси» босмахонасида чоп этилди.
100170, Тошкент, Зиёлилар кўчаси, 13-уй.