

РЕЗУЛЬТАТИ ПСИХОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ГЕМБЛІНГУ ЯК ФОРМИ ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ СУЧАСНИХ ПІДЛІТКІВ

Сабатин Олена

Підлітковий вік є ключовим етапом у розвитку особистості, що супроводжується значними фізичними, психологічними та емоційними змінами. На жаль, саме в цей період підвищується схильність до експериментів і ризикованої поведінки, зокрема до зловживання психоактивними речовинами, азартних ігор та надмірного використання цифрових технологій [2, с. 233]. Д. Лукащук стверджує, що найбільш вразливим віком для виникнення ігрової залежності визнається підлітковий вік – 12-15 років. За словами дослідника, до виникнення ігрової залежності в підлітків можуть призводити конфлікти з батьками, обмеженість інтимного спілкування з ними, а також конфліктні відносини з однокласниками й однолітками, напружений психологічний клімат в сім'ї, занижена самооцінка [1]. Наслідки адиктивної поведінки у підлітків добре відомі та включають академічні труднощі, проблеми з психічним здоров'ям і соціальну ізоляцію.

Метою дослідження є обґрунтування результатів емпіричного дослідження проблеми гемблінгу серед сучасних підлітків.

Задля виявлення особливостей проблеми гемблінгу серед сучасних підлітків було проведено емпіричне дослідження. Емпіричне дослідження проводилось на базі комунального закладу «Центр культури та дозвілля» у м. Могилів-Подільський. *Мета* емпіричного дослідження полягала у виявленні особливостей гемблінгу серед сучасних підлітків та аналізі його впливу на їхній психологічний стан і соціальну поведінку на прикладі молоді, залученої до діяльності комунального закладу «Центр культури та дозвілля» у м. Могилів-Подільський. У дослідженні взяли участь 60 підлітків, які навчаються у 8 класі.

Для проведення емпіричного дослідження було використано такі методики: тест Т. Такера на виявлення ігрової залежності; тест Кімберлі Янг на «Інтернет-

залежність»; авторська анкета «Проблема гемблінгу серед підлітків». Ці анкети підлітки заповнювали самостійно. Опитування проводилося у звичайні години відвідування закладу, учасникам було забезпечено конфіденційність та анонімність. Участь була добровільною, а інформована згода була одержана як від респондентів, так і від їхніх батьків.

Так, за отриманими результатами теста Т. Такера респондентів було розподілено на три групи, відповідно до рівня сформованості комп'ютерної адикції. Низький рівень залежності мають 20% учнів, вони набрали від 0 до 2 балів; середній рівень мають 50% учнів, вони набрали від 3 до 7 балів, ці підлітки грають в комп'ютерні ігри досить часто, що може привести до негативних наслідків; високий рівень мають 20% респондентів, вони часто й довго грають в ігри, що веде до негативних наслідків. Цілком можливо, що контроль над їх пристрастю до комп'ютерних ігор вже втрачений, у цих учнів існує висока ймовірність патологічного гемблінгу (рис. 1).

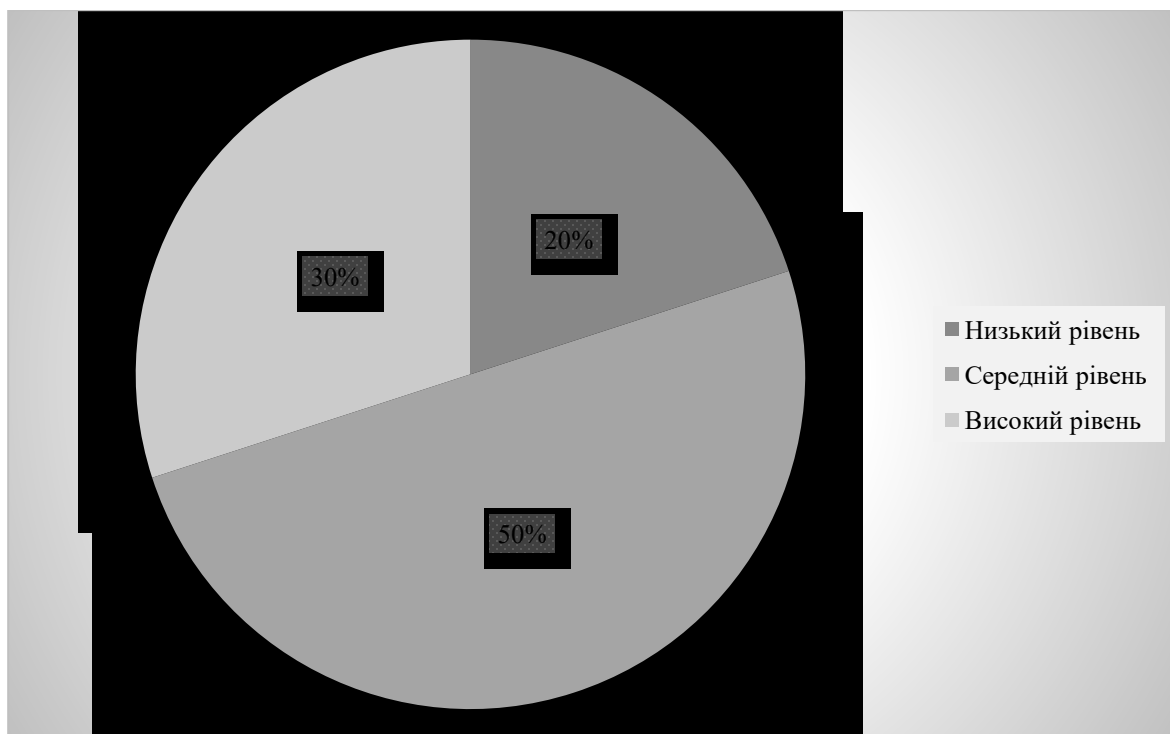


Рис. 1. Схильність респондентів до Інтернет-залежності за тестом Т. Такера

Здійснюючи аналіз отриманих результатів тесту Кімберлі Янг на «Інтернет-залежність», виявлено, що 33 респондентів (55%) мають Інтернет-залежність, у 24 осіб (40%) існують деякі проблеми, що пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом, а в 3 респондентів (5%) взагалі немає такої залежності.

Результати авторської анкети «Проблема гемблінгу серед підлітків», яка містить 10 запитань та спрямована на отримання інформації про обізнаність, досвід, вплив оточення та можливі способи профілактики азартних ігор серед осіб підліткового віку, засвідчили, що підлітки активно користуються Інтернетом: 46,7% респондентів проводять онлайн від 4 до 6 годин на день, а 21,7% – понад 6 годин. Водночас 86,7% опитаних вже мали досвід азартних ігор, що є серйозним сигналом для впровадження профілактичних заходів. Основними мотивами участі в азартних іграх виявилися цікавість (33,3%), розвага (30%) та бажання заробити гроші (23,3%). Респонденти висловили готовність до змін і визнали важливість заходів для запобігання гемблінгу, серед яких найпопулярнішими є просвітницькі лекції (36,6%) і посилений батьківський контроль (31,7%).

Таким чином, одержані результати емпіричного дослідження підкреслюють необхідність впровадження системних профілактичних програм та соціальних проєктів, які б охоплювали освітні заходи, залучення батьків до контролю за діяльністю підлітків у цифровому середовищі та правові обмеження щодо азартних ігор, що допоможе зменшити ризики залежності та сприяти формуванню відповідального ставлення до цифрових технологій у підлітків.

Список використаних джерел

1. Лукашук Д. Д. Робота соціального педагога з профілактики ігрової залежності учнів підліткового віку: автореф. магістра соц. роботи. Миколаїв, 2019. 30 с.
2. Ратинська О. М. Соціальна профілактика адиктивної поведінки підлітків. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2018. № 1(38). С. 233-237.