

## MANIFESTAREA ANXIETĂȚII LA PREADOLESCENȚII DEPENDENȚI DE JOCURI DE CALCULATOR

### *MANIFESTATION OF ANXIETY IN PREADOLESCENTS ADDICTED TO COMPUTER GAMES*

**PERJAN Carolina**, dr. prof., univ.,  
Universitatea Pedagogică de Stat ”I. Creangă”

**PERJAN Carolina**, professor, Ph.D  
State Pedagogical University „Ion Creangă”  
Chișinău, Moldova

E-mail: [perjan.carolina@upsc.md](mailto:perjan.carolina@upsc.md)

[ORCID iD: 0000-0001-9224-0834](https://orcid.org/0000-0001-9224-0834)

CZU 159.944-053.2:004.94

#### **Rezumat**

Tehnologia a ajuns să devină o parte integrală a vieții noastre, ușurându-ne semnificativ activitatea în multe sectoare ale vieții noastre. Însă, oricare schimbare are și partea verso a medaliei. Ea poate forma dependențe, ca exemplu cea de calculator. Cei care sunt supuși mai mult riscului sunt preadolescenții. Această dependență le poate dezvolta un înalt grad de anxietate, care la rândul ei creează probleme ce țin de securitatea psihologică a vieții preadolescentului.

**Cuvinte cheie:** anxietate, preadolescent, dependență, jocuri de calculator

#### *Summary*

*Technology has become an integral part of our lives, significantly facilitating our work in many sectors in which we work. But like any change, it has the back side of the medal. It can be addictive, such as the computer. Those who are most at risk are adolescents. This addiction can develop a high degree of anxiety, which in turn creates problems related to the psychological security of the preadolescent's life.*

**Keywords:** Anxiety, preadolescence, addiction, computer games

Tehnologiile fac parte din viața fiecărui om contemporan indiferent de vârstă, statut social, cultură, religie. Îndeosebi în ultima perioadă marcată de pandemie ea a devenit omniprezentă în viețile noastre. În acest context până la dependență rămâne doar un pas.

În sens larg, dependența este o tulburare biopsihosocială caracterizată prin angajamentul compulsiv în stimuli recompensatori, în ciuda consecințelor adverse [1,2] În ciuda implicării unui număr de factori psihosociali, un proces biologic - unul care este indus de expunerea repetată la un stimul care provoacă dependență - este patologia de bază care conduce dezvoltarea și menținerea unei dependențe, conform „modelului bolii cerebrale” a dependenței. [1].

Dependența este un proces prin care un comportament, care are atât funcția de a produce plăcere cât și funcția de a reduce un disconfort, este angajat într-un tipar caracterizat prin eșecul

recurent de a controla comportamentul respectiv și continuarea realizării acestuia în ciuda consecințelor negative semnificative (M. Goodman).

Există multe substanțe și comportamente care pot da dependență. Cele mai des întâlnite sunt: cofeina, tutunul, alcoolul, drogurile, unele medicamente, jocurile de noroc, calculatorul.

Dependența de calculator include mai multe forme ca;

- dependența de internet;
- dependența de jocuri video;
- dependența de cumpărături online;
- dependența de Social Media;
- dependența de pornografie online etc.

Cei mai vulnerabili în fața dependențelor sunt copiii de defărită vârstă. Din lipsa gândirii critice și prezența de sentimente contradictorii și relații problematice, cu părinții, în special. Această dependență influențează negativ întreaga personalitate a copiilor, creând probleme în comunicare, exprimarea emoțională, gândire, percepție etc. dezvoltând stări de anxietate, furie, agresivitate și în cazuri mai rare stări depresive.

Am supus studiului experimental un grup de preadolescenți format din 105 copii, cu vârstele cuprinse între 12 – 15 ani.

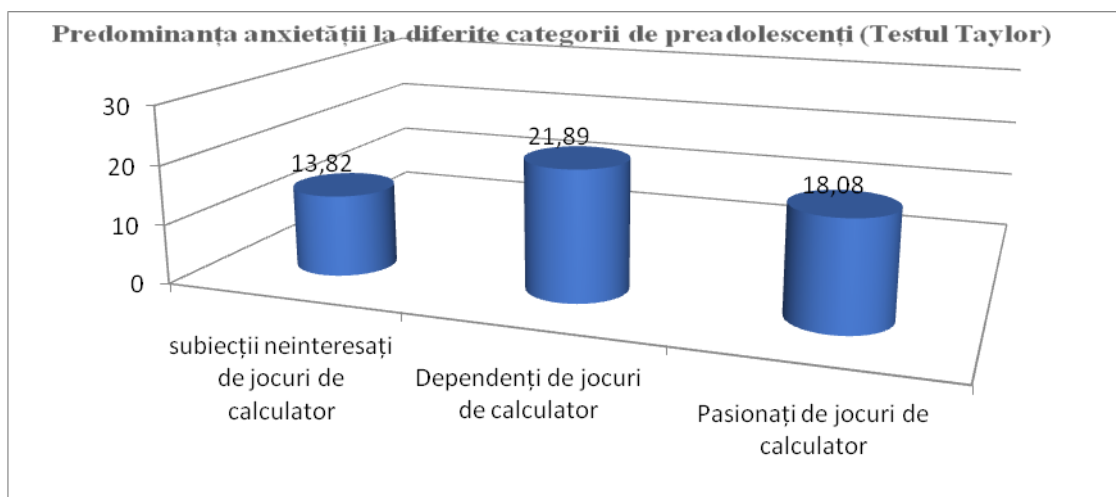
Pentru a măsura gradul de dependență am aplicat un chestionar care determină nivelul de dependență pe jocuri de calculator.

Pentru diagnosticarea nivelului de anxietate, precum și a formei de anxietate am aplicat:

1. Scala de manifestare a anxietății, după Taylor.
2. Test de diagnosticare a anxietății (variantă modificată a STPI) de Spilberger.Taylor).

În urma aplicării chestionarului de diagnosticare a dependenței de jocuri de calculator a fost formate trei loturi experimentale. I lot-subiecți neinteresați de jocuri pe calculator; II lot-dependenți de jocuri pe calculator și lotul III-pasionați de jocuri pe calculator.

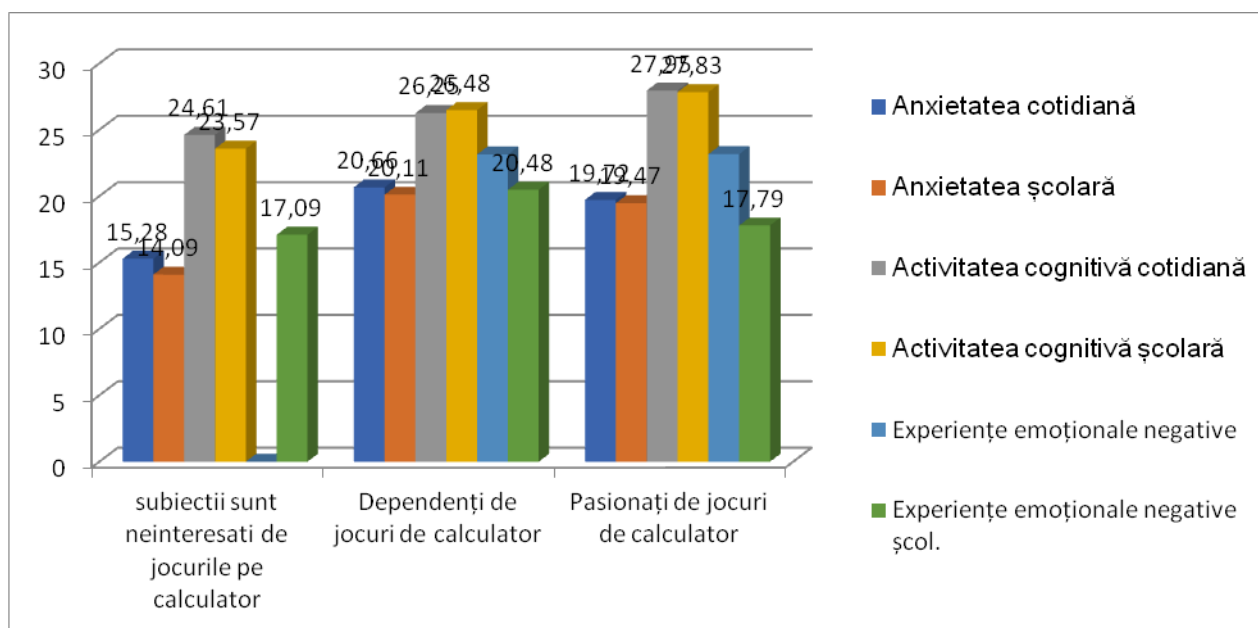
Prezentarea rezultatelor în urma aplicării Scalei de manifestare a anxietății (Taylor), sunt prezentate în figura de mai jos, în unități medii.



**Figura nr 1. Rezultatele diagnosticării eșantionului după «Scala de manifestare a anxietății» (Taylor)**

Analizând figura de mai sus, putem observa că cel mai înalt indice al anxietății predomină la grupul preadolescenților dependenți de jocuri pe calculator ceea ce ne indică că anxietatea înaltă este o trăsătură tipică acestei categorii de subiecții (21,89). În grupul preadolescenților pasionați de jocuri pe calculator la fel predomină un nivel înalt al anxietății, însă este comparativ redus cu cel al grupului anterior. Cea mai mică predominanță a nivelului de anxietate observăm în grupul de preadolescenți neinteresați de jocuri pe calculator (13,82).

Analiza statistică efectuată prin metoda  $\chi^2$ -criteriu Kruskal-Wallis ,pentru compararea a trei sau mai multe grupuri, a demonstrat că există diferențe semnificative între nivelul anxietății la preadolescenții din aceste trei eșantioane experimentale ( $p=0.0511$ ), reflectat și în figura 1.1.



**Figura 1. Rezultatele medii ale diagnosticării eșantionului după «Test de diagnosticare a anxietății» (variantă modificată a STPI de Spilberger) pe scale.**

Analizând rezultatele din figură putem observa că cei mai înalți indici se atestă la scala «Activitatea cognitivă» la toate trei loturi experimentale, în ambele cazuri: ce demonstrează faptul că la vârsta preadolescentă este prezentă motivația productivă și atitudinea emoțională pozitivă față de a cunoaște lucruri noi din anturajul cotidian și cel școlar. Se datorează acest fapt particularităților psihologice specifice vârstei și anume neșiruirea de a comunica și forma relații cu semenii, ultimii devenind ”subiect” cu autoritate în viața preadolescentului.

Analiza statistică a demonstrat că există diferențe semnificative la scala «Anxietatea cotidiană» la cele trei loturi experimentale. Criteriul diferă, cu scoruri mai mici și pentru  $p=0.026$ , la preadolescenții neinteresați de jocurile pe calculator, față de celelalte două loturi experimentale. Astfel, putem concluda că preadolescenții din primul lot experimental nu sunt la fel de anxioși în situații cotidiene (15,29) precum și la ore (14,10), ( $p<0.001$ ), în timp ce preadolescenții dependenți de jocuri pe calculator (20,67 - în situații de rutină și 20,11- la ore) și a preadolescenții din lotul III experimental (19,73 - în situații cotidiene și 19,48- la ore) au manifestat indicii mult mai înalți în ceea ce privește anxietatea cotidiană. Se poate explica acest fapt că viața virtuală e mult mai ”sigură” și în caz de eșec e posibil de făcut refresh.

Factorul care diferă statistic semnificativ la cele trei loturi experimentale de preadolescenți s-a dovedit a fi «Experiențe emoționale negative cotidiene» ( $p<0.001$ ). Astfel, în situații de zi cu zi, preadolescenții din lotul II experimental (23,15) și preadolescenții din lotul III experimental (23,17) confruntându-se cu situații negative, situații de problemă situații stresante mai des le interpretează ca problemă, ca situații tragice, ca situații fără soluții.

O altă situație se atestă la factorul «Experiențe emoționale negative la ore» care nu a înregistrat diferențe statistic semnificative ( $p=0.071$ ), ceea ce putem observa și în Figura 2.2. Cel mai mare indice îi revine preadolescenților dependenți de jocuri pe calculator (20,48), pe când la grupul preadolescenților neinteresați de jocurile pe calculator (17,10) și preadolescenții pasionați de jocurile pe calculator (17,79) predomină indici de nivel mediu. Aceste rezultate pot fi explicate prin faptul că indiferent de nivelul dependenței de jocurile pe calculator școala pentru preadolescenți este un loc stresant, frustrant.

Din rezultatele experimentale prezentate, pot face anumite concluzii și anume că preadolescenții dependenți de jocuri pe calculator sunt cei care suferă de lipsa securității psihologice, întărită de anxietate ce se oglindește în scăderea performanței școlare (regresul școlar), probleme de vorbire și exprimare, obstacole în dezvoltarea anumitor abilități, manifestarea stărilor de furie, stări apatice și chiar depresie. La fel ei sunt cei care dramatizează

orice situația cotidiană, datorită nivelului înalt de anxietate și ca rezultat nivelul de adaptare a acestor preadolescenți este destul de scăzut. Contrar opus este la preadolescenții din primul lot experimental. Un nivel mediu de anxietate a fost evidențiat la preadolescenții ce sunt pasionați de jocuri pe calculator, ei sunt cei care pot face parte din zona de risc, dacă nu vor fi efectuate măsuri profilactice psihoeucaționale din partea părinților, psihologilor.

### **Bibliografia**

1. NESTLER, EJ. *Baza celulară a memoriei pentru dependență. În: Dialoguri în neuroștiința clinică. 15 (4), 2013, p.431-443.*
2. MALECA, RC., NESTLER, EJ., HYMAN, SE. *Tulburări de întărire și dependență. În: Sydor A, Brown RY (eds.). Neurofarmacologie moleculară: o fundație pentru neuroștiințe clinice. New York., 2009, p. 364–65, 375. ISBN 978-0-07-148127-4.*
3. RELATIA DINTRE DEPENDENTA DE JOCURI PE CALCULATOR ȘI TRASAȚURILE DE PERSONALITATE. *TEZA DE MASTER. IAȘI, 2019*
4. GOODMAN, M. Addiction: definition and implications. *The: British Journal of Addiction. 85, 1990, pp.1403-1408.*