

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ У ПОДРОСТКОВ

Ашихина Н.С.

научный руководитель – канд. филос. наук, доцент Луговская Т.В.

Лесосибирский филиал СибГТУ

Проблема влияние компьютерных игр на сознание человека и развитие его личности – одна из наиболее популярных и актуальных тем в области социопсихологических исследований в последние годы. В современном обществе компьютерные технологии достигли такого уровня развития, который позволяет создавать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением. И параллельно с ростом в области компьютерных игровых технологий растет и количество людей, в том числе и подростков, попадающих в зависимость от них. Сегодня в обществе уже сформировался целый класс людей – зависимых фанатов виртуальных игр. Для большей части этих людей характерны проблемы в личной жизни, низкая самооценка, потеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей. Главной целью и ценностью в жизни для них является игра, компьютер и все, что с ними связано.

Главное отличие игровых аддикций заключается в том, что они возникают гораздо быстрее, чем любой другой вид зависимости (курение, алкоголь и т.д.). Исследователи отмечают, что зависимость от компьютерных игр в итоге ведет к уходу в виртуальный мир, что проявляется в деградации личности, нарушении социального статуса, потере собственного «Я», возникновению агрессии, замкнутости, депрессии.

Анализ теоретических исследований в области игровых компьютерных зависимостей показал, что в основе механизма формирования игровой зависимости лежат частично неосознаваемые стремления и потребности, такие как уход от реальности и принятие роли. При этом эти механизмы включаются и работают независимо от воли и сознания человека. Компьютерная игра постепенно становится средством компенсации жизненных проблем, человек начинает жить в игровом мире, а не в реальном.

Особенно это характерно для подростков, ценностное сознание которых находится еще только в периоде становления и особенно уязвимо. Подростковый возраст, как кризисный период в развитии, является особенно опасным в отношении влияния компьютерных игр на личность и возникновения соответствующей зависимости. Дети в подростковом возрасте настолько быстро и глубоко входят и вживаются в реалистичную компьютерную игру, что в ней им становится гораздо проще и интереснее, чем в обычной реальной жизни. Проблема заключается также еще и в том, что подросток, находясь длительное время в виртуальной игровой среде, начинает переносить ее законы в реальную жизнь. При этом многие подростки ощущают себя более уязвимыми, считают, что люди в целом враждебно настроены и окружающий мир является более опасным, чем есть на самом деле.

Зарубежные исследователи отмечают, что у детей и подростков, попавших в зависимость от игр, повышался уровень депрессии, беспокойства и социофобии, а их успеваемость в школе понижалась.

По результатам нашего исследования около 80% исследованных нами подростков 13-15 лет увлечены компьютерными играми. Из них 15% подростков имеют признаки начальной стадии игровой компьютерной зависимости.

Как показали результаты проведенного нами исследования, подростков привлекает в компьютерных играх прежде всего то, что в них происходит во-первых, полный уход от окружающего мира; во-вторых, в игре можно исправить любую ошибку; а в-третьих в виртуальной игре подростки создают собственный мир, в который нет доступа другим людям. А самое главное – это то, что в игре они могут самостоятельно принимать решения, что в целом дает им возможность почувствовать себя взрослыми, что и составляет главную потребность подросткового возраста.

Мы считаем, что основа психосоциальной помощи, которая призвана не дать подростку оказаться в зависимости от компьютерных игр – это привлечение его в виды деятельности, которые не связаны с компьютером, чтобы виртуальные игры не стали заменой реального мира. Мы должны показать подростку, что в мире есть огромное количество интересных вещей и дел, которые не только дают не менее острые впечатления, но и помогают стать более успешными в среде сверстников (спортивные игры, социальное проектирование, походы, тренинги и т.д.).

Таким образом, подводя итоги, мы хотим отметить, что нецелесообразно сегодня игнорировать высокоразвитые компьютерные возможности и запрещать подросткам увлечения компьютерными играми, их можно и нужно применять по мере необходимости, а виртуальные компьютерные игры необходимо совмещать с реальной жизненной активностью.