(cc) BY

Ефремов Александр Юрьевич
канд. пед. наук, доцент
Саврасова Нина Романовна
студентка
Центральный филиал
ФГБОУ ВО «Российский государственный
университет правосудия»
г. Воронеж, Воронежская область

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОБЛЕМЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ЧЕЛОВЕКА

Аннотация*: авторами проводится исследование в области психологии компьютерной игры, классификации компьютерных игр, выявляется их специфика. В работе обозначаются основные механизмы образования психологической зависимости от компьютерных игр, а также их влияние на личность, а именно на деятельность личности и её свойства. Выявляются основные проблемы воздействия компьютерных игр на человека.*

Ключевые слова*: игровая компьютерная зависимость, компьютерные игры, игроман.*

Игровая зависимость является одной из форм психологической зависимости, которая выражается у человека в навязчивом пристрастии к компьютерным играм. В мире существует немало случаев, когда злоупотребление играми приводило к летальным исходам. Так, в октябре 2005 года скончалась китайская девочка вследствие многосуточной игры в World of Warcraft [8].

В России на сегодняшний день проживают более 46 миллионов людей, которые серьезно увлекаются играми, уделяя данному занятию все свободное время [6]. Согласно официальным источникам, именно дети и молодёжь становятся жертвами игровой зависимости. Тем не менее, среди людей, подверженных этой зависимости много взрослых [9].

Актуальность темы заключается в том, что с каждым днём растет число людей, попадающих в игровую зависимость, которая становится новой болезнью XXI века.

Исходя из актуальности проблемы исследования, мы предположили, что воздействие компьютерных игр на психологию человека может быть преодолено при условии определения психологических особенностей проблем воздействия компьютерных игр на человека на диагностической основе.

На основе исследовательских навыков, полученных на 1 курсе при выполнении научно-исследовательской работы [1], мы определили, что предметом исследования являются социально-психологические особенности воздействия компьютерных игр на человека. В совокупности с гипотезой, это потребовало решение двух задач: определить психологические особенности проблем воздействия компьютерных игр на человека и экспериментально проверить уровни воздействия компьютерных игр на человека.

Решение первой задачи показало, что зависимость от компьютерных игр в большей степени обусловливается особенностями личности [5, с. 81–91].

Компьютерные игры часто становятся объектом критики. Некоторые учёные ставят наравне игровую зависимость с наркотической и алкогольной. Однако нельзя сказать, что они одинаково опасны, хотя обладают общим механизмом возникновения [4, с. 28]. Зависимость от компьютерных игр является одной из форм аддитивного поведения человека, способом ухода от существующей реальности и изменением ценностных установок подростка [2].

В реальной жизни игроманы не уверены в себе, в своих силах и имеют низкую самооценку, как следствие у них возникают коммуникативные проблемы в общении с людьми. Именно в виртуальной реальности человек с легкостью может избавиться от всех своих проблем (от одиночества, проблем в семье, на работе, в школе и т.п.).

Опасным периодом для возникновения игровой зависимости является подростковый переходный возраст, который характеризуется неустойчивым эмоциональным состоянием. Поэтому подростков-игроманов во много раз больше, чем взрослых [7].

Выделим два основных психологических условия формирования игровой зависимости: уход от реальности и принятие роли. Они действуют на естественной потребности человека, именно с того момента, когда человек регулярно начинает уходить в виртуальную реальность.

Основа ухода от реальности – потребность человека уйти от повседневных проблем, погрузившись в виртуальную «жизнь». Принятие роли – механизм, основой которого является тяготение человека к игре, а также стремление стать компьютерным персонажем, который удовлетворит его потребности (желание быть сильным, обладать суперспособностями, вершить самосуд и т.д.).

Все компьютерные игры можно условно разделяют на ролевые и неролевые. По мнению ряда психологов, ролевые игры представляют наибольшую опасность, чем неролевые, так как их основной особенностью является значительное влияние на психику играющего, наибольшая сила эффекта погружения в игру [3].

Неролевые компьютерные игры – это игры, в которых играющий не принимает на себя роль компьютерного персонажа, вследствие чего психологические механизмы формирования зависимости и влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны.

Таким образом, игровая зависимость является неким видом психологической зависимости, которая выражается значительной заинтересованностью видеоиграми и компьютерными играми. Этой зависимости подвержены неуверенные в себе, в своих силах люди, испытывающие коммуникативные проблемы в общении, неудовлетворенность собой, утерю смысла жизни и обычных человеческих ценностей.

Особенно подвержены психологической зависимости подростки. Они быстро приспосабливаются к окружающему миру и к миру компьютеров.

Решение второй задачи исследования показало, что проблема игровой зависимости в молодёжной среде является острой и актуальной. Так, для старшего подросткого возраста характерным является то, что более 40% респондентов, участвовавших в эксперименте, в возрасте до 18 лет значительную часть своего времени проводят за компьютерными играми. При этом каждый второй опрошенный объясняет это тем, что виртуальная реальность является единственным средством получения большой радости и эйфории.

Для каждого четвертого подростка характерным является злоупотребление компьютерными играми из-за чувства одиночества, при этом было выявлено, что в повседневной жизни 20% респондентов испытывают серьезные трудности в общении с людьми, они неуверенные в себе, в своих силах и со сниженной самооценкой. Именно поэтому уход в виртуальную реальность является для них достаточно легким способом избавиться от своих проблем.

Таким образом, говоря о влиянии компьютерных игр на человека, а именно на подростка, упускают важнейший фактор способности игры повлиять на внутренний мир неустойчивой психики. Множественность агрессивных игр развивают не просто навыки «компьютерных убийств». У подростка появляется состояние «сверхчеловека», в основе которого безнаказанность насилия и диктат неограниченной власти.

В этой связи, сделанные нами выводы по результатам исследования имеют практическое значение. Главными проблемами возникновения компьютерной зависимости подростка являются: чувство одиночества, недостаток внимания и взаимопонимания со стороны близких людей; депрессия, проблемы в общении с родителями и учителями.

Список литературы

1. Ефремов А.Ю. Экологические принципы природопользования, предусмотренные законодательством РФ / А.Ю. Ефремов, Н.Р. Саврасова // Научные исследования: от теории к практике. аучные исследования: от теории к практике. – 2015. – Т. 2. – №2 (3). – С. 447–449.

2. Ефремов А.Ю. Психология трансформации ценностных ориентаций подростка в компьютерных играх / А.Ю. Ефремов, М.С. Кучмасова, В.С. Малина // Новое слово в науке: перспективы развития. – 2015. – №1 (3). – С. 102–104.

3. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М.С. Иванов // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. – №1. – С. 94–102.

4. Мандель Б.Р. Психология зависимостей (аддиктология) [Текст]: Учебное пособие / Б.Р. Мандель – М.: Инфра-М, 2015. – 320 с.

5. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований [Текст]: Психол. журнал / С.А. Шапкин. – М., 1999. – С. 81–91.

6. Hi-News.ru / Свежая статика о российских геймерах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://hi-news.ru/research-development/svezhaya-statistika-o-rossijskix-gejmerax.html (дата обращения: 4.10.2015).

7. Mediaзавод // Реальность кусается [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mediazavod.ru/articles/daily/otdykh/61373/ (дата обращения: 29.10.2015).

8. SecurityLab.ru // Китайской геймерше устроили виртуальные похороны [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.securitylab.ru/news/241863.php (дата обращения: 4.10.2015).