

Малахатка Артур Анатольевич

студент

Институт образования и социальных наук

ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет»

г. Ставрополь, Ставропольский край

СПЕЦИФИКА НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ МОЛОДЕЖИ ВОЗРАСТЕ 18-24 ЛЕТ С КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ

***Аннотация:** в данной статье определена специфика непосредственной жизненной ситуации молодых людей, играющие в компьютерные игры. Также выявлены негативные последствия игры в компьютерные игры, приводящие к возникновению деструктивных функций в жизни игрозависимого.*

***Ключевые слова:** компьютерно-игровая зависимость, молодежь, жизненная ситуация игроманов, компьютерные игры.*

Ситуация – это совокупность значимых для социальных субъектов условий и обстоятельств, оказывающих непосредственное или опосредованное влияние на структуру и содержание их жизнедеятельности, на весь характер их общения и взаимодействия с природным, культурным и социальным окружением.

Непосредственная жизненная ситуация (трудная жизненная ситуация) – ситуация, объективно разрушающая жизнедеятельность гражданина, которую он не может преодолеть самостоятельно [1, с. 122].

Специфика непосредственной жизненной ситуации молодежи возрасте 18–24 лет с компьютерно-игровой зависимостью заключается в нежелании работать или учиться, создавать семью или даже обслуживать самого себя, так как все мысли сосредоточены на удовлетворении собственных желаний «поиграть». Границы реального и виртуального мира постепенно стираются, заменяя друг друга, что приводит к изменению ценностей, поведения и жизненных установок зависимого индивида. Поэтому непосредственная жизненная ситуация,

в которой функционирует молодежь возрасте 18–24 лет с компьютерно-игровой зависимостью, обуславливает их специфику поведения.

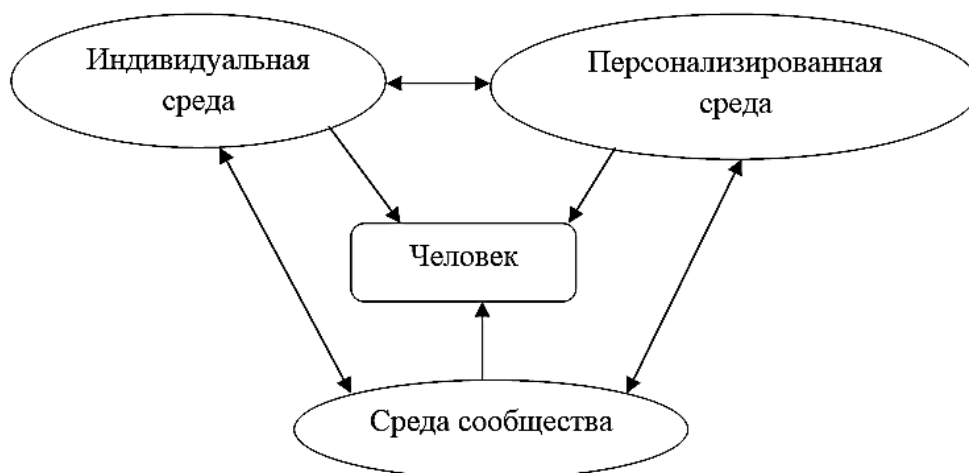


Рис. 1. Взаимодействие сред обитания, в которых действует человек

Человек в своей жизни действует в разных средах, таких как индивидуальная, персонализированная среда и среда сообщества (рис. 1). Все эти среды взаимосвязаны между собой через человека, его сознания, ценности, интересы, действия. Так в индивидуальной среде происходит моделирование индивидуальным сознанием представлений о «своей» среде, посредством индивидуально-жизненных ценностей и представлений о способах их реализации на основе своих личных знаний, умениях и ценностях. Индивид выбирает самостоятельный путь жизненного развития, который предопределяет будущее развитие личности. Но при выборе неверного пути, с помощью метода проб и ошибок, возможно появление первых предпосылок возникновения кибераддикций [2, с. 272].

В дальнейшем с преобладанием в персонализированной среде, в освоенном, привычном окружении для индивида, разделяемое с близкими людьми, наличия деструктивных компьютерных связей. Феномен компьютерно-игровая зависимость у молодого человека формируется в полной мере. Так как компьютерно-игровая активность становится привычным действием индивида, повторяющееся в повседневности из-за дня в день [2, с. 273].

Но окончательное формирование компьютерно-игровой зависимости у молодежи возрасте 18–24 лет происходит в среде сообществ. Индивид начинает идентифицировать себя с той неформальной группой, которая оказывает

значительное влияние на развитие его личности, становясь участником компьютерно-игрового сообщества, вследствие чего появляются новые виртуальные знакомства для совместного времяпровождения за компьютерными играми. Тем самым зависимый молодой человек закрепляется в новой для себя сфере существования, и выйти из которой не представляется возможности [2, с. 274].

Молодой человек становится зависимым не только от самой игры, но и также от людей, играющих вместе с ним. Создаются гильдии и кланы, другими словами – объединения игроков. Назначаются специальные люди, ответственные за тот или иной аспект игровой деятельности. Например, кто-то занимает пост «мастера гильдии», кого-то определяют «рейд-лидером», другой отвечает за добычу ресурсов и сбор налогов внутри сформированного коллектива, с целью развития своей общины. Свободное время уделяется только компьютеру или тому, что с ним связано, а при вынужденных перерывах возникает чувство опустошенности, скуки, не зная «куда себя деть». Компьютерные игры приобретают характер сверхценного увлечения, вследствие чего страдают другие виды деятельности, в основном такие как общение с членами семьи и близкими людьми. Заменяя их на виртуальных друзей, расположенных по ту сторону экрана.

Появляются значительные трудности во взаимоотношениях с противоположным полом, крайне низкой оказывается мотивация создания собственной семьи. В молодом возрасте чрезмерное увлечение компьютерно-игровой деятельностью становится характерным для лиц с выраженными чертами инфантилизма, такими как слабо развитое чувство долга, ответственности, стремление к развлекательным мероприятиям, незамедлительному удовлетворению своих желаний и т. д. Например, молодой человек, проживая с женой и ребенком в одной комнате, может играть на компьютере ночи напролет, не обращая внимания на то, что создает неудобства для остальных членов семьи [3, с. 50–51].

Таким образом, специфика непосредственной жизненной ситуации молодежи в возрасте 18–24 лет с компьютерно-игровой зависимостью выражается в закикливании на удовлетворении желания «поиграть». Зависимый молодой человек все больше уделяет времени игре в компьютерные игры, а семья, дети, учеба,

работа переходят на второй план, становясь маловажными для игрозависимого. Постепенно утрачиваются социальные полезные связи, сужается круг общения, интересов. Появляется апатия в отношении реальной жизни, каждый день становится серым и мрачным, если не был произведен «вход в игру». Близкие люди, обеспокоенные поведением игрозависимого, стараются помочь ему, оторвать его от виртуальной жизни. Но игрозависимый, не осознавший всю серьезность проблемы, отталкивает своих родных и близких, не желая что-либо менять в своей жизни и все сильнее укрепляя свои связи с виртуальностью. В нем проявляются две личности, одна из которых является пагубной, деструктивной, которая подавляет другую личность – настоящую, истинную. Этот процесс приводит к саморазрушению человека, его мира, сознания. Игрозависимый теряет себя, свою уникальность, растворяясь в реальной среде обитания, начиная функционировать в мире ненастоящем – мире виртуальном.

Список литературы

1. Косинцева Ю.Ф. «Прогнозирование, проектирование и моделирование в социальной работе»: Учебное пособие / Ю.Ф. Косинцева. – Ставрополь: Альфа Принт, 2014. – 184 с.
2. Пирогов С.В. Социальное прогнозирование и проектирование: Учебное пособие/ С.В. Пирогов. – М.: Проспект, 2016. – 376 с.
3. Юрьева Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. – Днепропетровск: Пороги, 2006. – 196 с.