

**ИЗУЧЕНИЕ СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ ПРЕДРАСПОЛОЖЕННОСТИ
ПОДРОСТКОВ И СТАРШЕКЛАССНИКОВ К ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ**

Ковалева К. Е., Кузьмина В.М.

**Курский институт социального образования (филиал) Российского государственного
социального университета
г.Курск**

Проблема игровой зависимости, несмотря на достаточную теоретическую разработанность, не теряет своей актуальности, поскольку в обществе наблюдается все более негативные последствия вовлеченностью интернет-играми.

Ключевые слова: интернет-зависимость, игровая аддикция, подростки, старшекласники.

**STUDY OF THE SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL ASPECTS PREDISPOSITION TEENS AND
SENIOR TO INTERNET-BASED GAMING**

Kovalev K.E., Kuzmina V.M.

**Kursk Institute of Social Education (branch) of Russian State Social University
Kursk**

Problem gambling, despite sufficient theoretical elaboration, does not lose its relevance, because in a society there is an increasing negative impact on engagement online games.

Key words: Internet addiction, video game addiction, teens, seniors.

Наиболее сильно человек подвержен зависимости от компьютерных игр, поскольку события в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамически, а сам процесс игры непрерывен. До окончания любой игры существуют некие логические стадии, которые, по большей части, достаточно жестко завязаны друг на друге, что заставляет субъекта не отвлекаться, а воспринимать прохождение всей игры от начала до конца, как некий единый процесс. Полное погружение в игру создает эффект участия игрока в некой виртуальной реальности, в некоем существующем только для него сложном и подвижном процессе. Именно это свойство компьютерных игр не позволяет аддикту (в данном случае — игроголику), прервать процесс для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни.

Само собой, разработчики подобных программных продуктов заинтересованы в том, чтобы игра увлекала настолько, насколько это возможно. Задача производителей игрового программного обеспечения — создать максимальный эффект «погружения», чтобы при выпуске очередной серии, человек, зависимый от компьютерных игр, не раздумывая, купил именно их продукт.

Сегодня существует множество способов создания эффекта участия игрока в процессе, начиная от логики игры (от первого лица, командная игра и проч.) и графического исполнения (трехмерная графика, изометрический вид) до музыкального сопровождения (оцифрованный голос, психологически интригующая или напряженная музыка) и натуральных звуковых эффектов. Увлечение компьютерными играми — это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, поскольку это скорее психологическая «цепная реакция». Пройдя одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше всех, игроголик ищет другие игры этого же жанра, сделанные в идентичной стилистике и не уступающие по психологическому напряжению, а дальше — стремление пройти все (по

крайней мере, известные) игры этого типа, коих в данный момент на рынке огромное множество.

Психологические трудности взросления, противоречивость уровня притязаний и образа «я» нередко приводят к тому, что эмоциональная напряженность, типичная для подростка, захватывает и годы юности. По мнению ведущего советского специалиста по юношеской психиатрии *А. Е. Личко*, возраст от 14 до 18 лет представляет собой критический период для психопатий. Кроме того, в этом возрасте особенно остро проявляются, акцентируются некоторые свойства характера; такие акцентуации, не будучи сами по себе патологическими, тем не менее, повышают возможность психических травм и отклоняющегося от нормы поведения. Например, заострение такого типологического свойства юноши, как повышенная активность и возбудимость (*гипертимность*, на языке психиатрии), нередко делает его неразборчивым в выборе знакомств, побуждает ввязываться в рискованные авантюры и сомнительные предприятия. Типологически обусловленная замкнутость в ранней юности иногда перерастает в болезненную самоизоляцию, которой может сопутствовать чувство человеческой неполноценности и т. д.

Болезненные симптомы и тревоги, появляющиеся в юности, часто не столько реакция на специфические трудности самого возраста, сколько проявление отсроченного эффекта более ранних психических травм [1].

Таким образом, старшеклассники также сильно подвержены игровой зависимости. У большинства игровых аддиктов без объективных причин снижен общий фон настроения, что подтверждается наблюдениями и беседами с аддиктами и их близкими. Более того, настроение не улучшается и после игры на компьютере, а иногда и ухудшается. Этот факт требует объяснения, т.к. при любой аддикции удовлетворение аддиктивной потребности вызывает дистресс и улучшение настроения, но в случае с игровой компьютерной зависимостью мы этого не наблюдаем. Возможные причины таких феноменов мы попытаемся далее рассмотреть.

Игровые аддикты испытывают устойчивую потребность в игре, но вместе с тем не могут полностью удовлетворить ее, т.е. находятся в состоянии фрустрации, хотя и имеют возможность удовлетворять потребность. Ключом к пониманию этого парадокса может стать разделение психической реальности аддиктов на виртуальный мир и реальный мир. Речь не идет о разделении на «объективную» и «субъективную» реальности — этот вопрос мы «оставим философам» (К. Роджерс), но отличать реальность от виртуальной реальности мы обязаны, поскольку мы изучаем человека и его поведение в реальности, а виртуальная реальность нас пока интересует лишь с точки зрения влияния на реальность.

Таким образом, мы выделяем три основные возможные причины депрессивных отклонений в сфере эмоциональных психических состояний у игровых компьютерных аддиктов:

Наличие постоянной потребности в компьютерной игре и, одновременно с этим, невозможность полного удовлетворения этой потребности.

Субъективное переживание аддиктами на сознательном уровне практической бесполезности увлечения компьютерными играми и, вследствие этого, собственной бесполезности, наряду с невозможностью прекращения увлечения в силу наличия психологической зависимости.

Неадекватное отношение к себе в результате неконгруэнтности «Я реального» и «Я виртуального».

Литература

1. Викентьева Е. Компьютер // Культура.- 2000.-6-12 апреля.-С.3.
2. Джуди Солпитер Дети и компьютер.-М., 1991.-280с.

3. Ивахненко Г. Современное студенчество: социологический портрет // Высшее образование в России.-2003.-№5.

