

ОСНОВАНИЯ ВЫДЕЛЕНИЯ ГЕЙМ-АДДИКЦИИ КАК СПЕЦИФИЧЕСКОГО ВИДА ЗАВИСИМОГО ПОВЕДЕНИЯ

Кочетков Н.В.

В данной статье рассматриваются основания выделения интернет-зависимости в самостоятельный вид аддикций. Подчеркивается, что термин «интернет-зависимость» не обозначает самоценное психологическое явление, а является собирательным и при этом не совсем корректным понятием. Делается акцент на том, что было бы более верным выделять зависимость от онлайн-игр, обозначая ее термином «гейм-аддикция», проводя водораздельную черту между ней и зависимостью от виртуальных азартных игр. Анализируются влияние гейм-аддикции на развивающуюся личность, при этом выделяются не только отрицательные моменты, но и положительные. Приводятся существующие критерии диагностики интернет-зависимости, а также выделяются новые, имеющие социально-психологический теоретический фундамент, используя которые была сконструирована новая психодиагностическая методика зависимости от онлайн-игр.

Ключевые слова: зависимое поведение, Интернет-зависимость, зависимость от онлайн-игр, гейм-аддикция

THE BASE ALLOCATION GAME ADDICTION AS A SPECIFIC TYPE OF DEPENDENT BEHAVIOR

Kochetkov N.V.

This article discusses the founding of the allocation of Internet addiction in the new kind of addictions. It is emphasized that the term "Internet addiction" does not mean self-psychological phenomenon but is a collective and not entirely correct concept. The emphasis on the fact that it would be more faithful to the dependence on online gaming, labeling it with the term "game addiction", providing a dividing line between it and the dependence on virtual gambling. Analyzes the impact of game addiction on the developing personality, there are not only negative aspects but also positive. Are existing diagnostic criteria for Internet addiction, and reveals a new, socio-psychological theoretical Foundation, which was designed a new psycho-diagnostic method depending on the online games.

Key words: addictive behavior, Internet addiction, addiction to online gaming, game addiction

Новый век принес обществу новые виды деятельности и, как следствие, новые виды межличностных отношений. На данный момент можно утверждать, что к традиционному для психологического мировоззрения миру людей и миру вещей прибавляется и мир виртуальный, существующий по своим правилам и подчиняющийся своим закономерностям. Виртуальное пространство становится полем, на котором могут разворачиваться почти любые виды деятельности человека – от рабочей до игровой. На сегодняшний день можно представить себе гипотетическую ситуацию, что для обеспечения большинства потребностей человека ему не надо будет отрываться от экрана монитора – в Сети можно зарабатывать деньги, осуществлять покупки, вызывать социальные службы, приобщаться к культуре, взаимодействовать с друзьями и коллегами. Можно предположить, что с течением времени список подобных видов деятельности будет только расширяться. Бурное развитие этой сферы вызывает тревогу в обществе, т.к. последствия глобальной «виртуализации» сложно

предсказуемы. Как следствие, «пристрастие» к Интернету признали одним из видов нехимических аддикций, значимость угрозы которой может достигать национальных масштабов.

В научной литературе интернет-зависимость обозначают как виртуальную аддикцию [9], собственно интернет-зависимость или интернет-аддикцию [1; 2; 5 и др.], компьютерную зависимость [3; 6; 7 и др.]. Такое многообразие понятий является свидетельством отсутствия какой-то единой методологической базы при изучении рассматриваемого явления. При этом можно с уверенностью констатировать факт того, что интернет-зависимости быть не может, т.к. Интернет является всего лишь средством осуществления разных видов деятельности. Подобная терминология удерживается в научном сообществе из-за истории возникновения: о компьютерной зависимости заговорили в начале 80-х годов в Америке, когда Интернет не был доступен массовому обывателю, а об интернет-зависимости – в середине 90-х годов, когда Всемирная паутина находилась «в зачаточном» состоянии и не имела такого широкого функционала, как в настоящее время.

На сегодняшний день основными занятиями в Интернете являются пользование почтовыми и поисковыми сервисами, социальными сетями, службами мгновенного обмена сообщениями, интернет-торговля, просмотр фильмов, прослушивание музыки. Большую часть перечисленного могут осуществлять социальные сети, поэтому их количество и посещаемость постоянно растут. Единственным массовым явлением, выбивающимся из этого списка, являются онлайн-игры. При этом, если говорить о зависимости, то с более строгой научной точки зрения можно говорить только о наличии зависимости от онлайн-игр, которые можно «заузить» до одного конкретного вида – массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр (ММОРПГ). Такая точка зрения аргументируется их свойствами, которые принципиально отличают этот вид деятельности от всех остальных:

1. наличие выраженной цели и прописанных способов ее достижения;
2. возможность образования групп для достижения цели;
3. возможность коммуникации между игроками, обеспечивающей групповое взаимодействие;
4. наличие игрового мира со своими законами и экономикой;
5. отсутствие жестко заданного сценария игры, его зависимость от поведения игроков.

По сути, ММОРПГ полностью «дублирует» реальный мир, обуславливая появление в виртуальном пространстве специфических для реальности социальных форм поведения, как, например, противоправное поведение. Кроме этого существуют виртуальные браки, виртуальные молитвы и т.п. Понятно, что активность в виртуальном мире идет вразрез с активностью в реальном, причем, надо заметить, что это противостояние реальный мир

«проигрывает». На заре появления стратегических игр, один из их основателей, Сид Мейер, не стал работать над многопользовательским режимом, т.к. считал, что если у человека есть друзья, то он не будет играть в онлайн-игры, но в итоге оказался не прав – сейчас онлайн-игры привлекают миллионы людей, которые находят себе друзей внутри игрового сообщества. Причем, надо заметить, что это друзья, которых объединяет совместная деятельность, общие цели, насыщенное общение.

Отдельно стоит отметить, что компьютер в XXI веке доступен не только взрослым, но и детям, которые начинают проявлять интерес к электронным «гаджетам» начиная чуть ли не с первых лет жизни. Если говорить о «компьютерной зависимости», то дошкольный и младший школьный возраста являются своего рода исключением из вышеописанных закономерностей, т.к. представители этих возрастных групп слабо пользуются или не пользуются Интернетом совсем как средством общения и акцент переносится на взаимодействие с компьютерными офлайн-играми. Неправильно утверждать то, что «общение» ребенка с компьютером наносит исключительно вред. Подобное взаимодействие может иметь и положительные стороны. В первую очередь, это касается такого понятия как «зона ближайшего развития», где в роли взрослого могут выступать специально разработанные игровые приложения. Они построены с учетом ведущей деятельности, а младший школьный возраст приходится на ее смену – от игровой деятельности к учебной. Развивающие программы для этого возраста выполняют функцию обучения и построены при этом в форме игры, что органично ложится на специфику психического развития ребенка. Яркие образы, голосовые подсказки, анимация, звуковое оформление делают игры крайне привлекательными для ребенка, а их разнообразие позволяют эффективно развивать когнитивные процессы – восприятие, внимание, память, мышление. Отдельно можно выделить воображение, творческие способности. Таким образом, компьютер вполне может взять на себя какую-то часть функций родителей в части обучения младшего школьника. Какие есть риски и какой негатив несет «общение» развивающейся личности с компьютером?

Первая проблема вытекает из критики самой концепции зоны ближайшего развития. Дело в том, что решая постоянно задачи вместе с компьютером, ребенок привыкает к такой помощи, что может сказаться на его самостоятельности и независимости. То есть в дальнейшей жизни потенциально он может быть более зависимым от чужого мнения, может проявлять большую конформность и т.п. Вторая проблема вытекает из механики игр для дошкольников и младших школьников. Игровые программы построены на бихевиористическом принципе выработки поведения, при этом компьютерная игра сама по себе является положительным подкреплением за счет своего игрового содержания, ярких

образов, музыкального сопровождения. Однако положительное подкрепление в виде каких-то игровых бонусов дается и за прохождение частей игры, т.е. довольно часто. В итоге ребенок-активный пользователь ПК привыкает к информации определенной размерности и не может оперировать большими ее объемами. Также может меняться и специфика общения в силу того, что человек привыкает передавать свои мысли с помощью коротких сообщений. Конечно же, есть и блок проблем, связанных со здоровьем, рассмотрение которого выходит за рамки настоящей статьи.

Подводя черту под рассуждениями на тему интернет-зависимости следует остановиться еще на одном принципиальном моменте – ее диагностике. Традиционно этот тип аддикции определяли по тем же показателям, что и химические зависимости: наличие компульсивных симптомов и симптомов отмены; рост толерантности; внутриличностных проблем и проблем, связанных со здоровьем. Такой подход с опорой на клинические показатели не может быть оправдан при его экстраполяции на интернет-зависимость. Во-первых, потому, что, как уже было сказано, Интернет является всего лишь средством для осуществления какой-либо деятельности, а, во-вторых, отсутствие учета ее специфики приводит к тому, что под категорию интернет-зависимых в наше время будет попадать почти любой человек, имеющий телефон с выходом в Сеть или офисный служащий, чья работа связана с использованием Интернета.

Большой ресурс при интерпретации каких-либо психологических феноменов дает методология социальной психологии. Объяснение этому факту довольно простое – человек существо социальное и не мыслим вне общества с его культурно-исторической базой, социально-экономическими отношениями. Следовательно, все процессы в той или иной степени будут опосредованы именно социальными переменными. Эта идея восходит своими корнями к классическому марксизму, который понимает человеческую сущность как совокупность общественных отношений. Именно на этом фундаменте была построена отечественная психологическая школа, частью которой является научная школа А.В. Петровского. Ее методология надежна, эвристична, многократно апробировалась и доказывалась в многочисленных теоретических и эмпирических исследованиях и хорошо «работает» в качестве «интерпретационного ключа» даже не в социально-психологических по своей сути работах. Исходя из этого мы предположили [4], что критерием наличия у человека зависимости от онлайн-игр может служить факт наличия «значимого другого» в виртуальном пространстве, а не в реальной жизни. Плюсы такого подхода заключаются в том, что данное понятие легко операционализируется и доступно непосредственному наблюдению. По сути, с нашей точки зрения, можно было бы легко определить данный вид аддикции следующим образом – если субъект в случае равноценного выбора при

межличностном взаимодействии выбирает взаимодействие виртуальное, а не реальное, т.е. «сидит» в телефоне или компьютере в ситуации реального общения.

Учитывая недостатки существующих психодиагностических методик, нами была сконструирована социально-психологическая методика диагностики гейм-аддикции.

Первый ее блок, относящийся к выявлению межличностных отношений, конкретизируется в трех шкалах – «аттракция», «референтность» и «власть». Содержательное наполнение этих шкал происходит из трехфакторной модели «значимого другого» А.В. Петровского [8]. Один из первостепенных вопросов, который встает в связи с выделением этого диагностического критерия, связан с, собственно, правомерностью такого утверждения. Ведь наличие референтной группы и «значимого другого» не в реальности характерно не только для игроков в онлайн-игры, но и, например, для верующих людей, фанатов художественных произведений. Тем не менее, с социально-психологической точки зрения, даже при наличии нереального «значимого другого», для полноценной социализации, формирования адекватного образа Я и картины мира, референтные люди и группа все равно должны присутствовать в реальном окружении человека. В случае гейм-аддикции, когда значимая деятельность и группа находятся в интернет-пространстве, можно говорить о контрпродуктивном характере любой деятельности в реальности – учебной, рабочей, общения и т.д. Именно этот критерий кажется нам первостепенным.

Второй блок методики связан с отношением к игровой деятельности. Мы выделили в нем три шкалы, соответствующие трем теоретически выделяемым компонентам отношения – эмоциональному, когнитивному, поведенческому. Эмоциональный компонент характеризует эмоциональную окраску игровой деятельности, получение удовольствия от игры. Когнитивный компонент – готовность и стремление искать информацию о ней. Поведенческий компонент говорит о готовности, стремлении и степени реального взаимодействия с игровым миром.

Заключительный, третий блок методики направлен на диагностику физических проявлений зависимости и построен на базе клинических проявлений зависимости.

Общую оценку зависимости от онлайн-игр можно проводить как количественно, так и качественно по отдельным блокам, оценивая каждую шкалу по силе выраженности признака и присваивая каждому респонденту определенный ранг (зависимость не выражена; имеется склонность к зависимости; выраженное зависимое поведение). Тогда интегральный показатель будет высчитываться не средним арифметическим показателем, а определенным сочетанием полученных индивидом ранговых значений. Такой вариант подсчета может дать исследователю важную информацию не только о наличии или отсутствии аддикции, но и о том, на какой стадии зависимости находится испытуемый. Так, например, завышенные

баллы по шкале «межличностные отношения» при низких показателях других шкал говорит о потенциальной склонности к формированию гейм-аддикции; высокие значения по шкалам «межличностные отношения» и «отношение к игре» с невысокими показателями по шкале «физические проявления зависимости» говорят, скорее, о начальной стадии зависимости. Высокие баллы по шкале «физические проявления зависимости» при одинаково выраженных показателях по другим двум шкалам – о выраженной аддикции. Однако для корректности подобных выводов необходимо не только выработать единые критерии зависимости от онлайн-игр, но и провести лонгитюдные исследования, которые позволили бы проследить динамику результатов и сделать их нормализацию.

Литература

1. Ван Ш. Интернет-зависимость у участников компьютерных игр (на материале китайской культуры): Дисс. ... канд. психол. наук. – М., 2013. – 213 с.
2. Дрепа М.И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов: Дисс. ... канд. психол. наук. – Ставрополь, 2010. – 254 с.
3. Коваль Т.В. Личностная сфера подростков, склонных к развитию компьютерной зависимости: Дисс. ... канд. психол. наук. – М., 2013. – 136 с.
4. Кочетков Н.В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики // Социальная психология и общество. – 2016. – № 3. – С. 148–163
5. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: Дисс. ... канд. мед. наук. – Новосибирск, 2004. – 107 с.
6. Мирошниченко А.В. Трансформации смысловой сферы юношей с различным уровнем компьютерной зависимости: Дисс. ... канд. психол. – Ростов-на/Д., 2010. – 174 с.
7. Мураткина Ю.Н. Взаимосвязь компьютерной зависимости и совладающего поведения подростков: Дисс. ... канд. психол. наук. – Сургут, 2010. – 154 с.
8. Петровский А.В. Трехфакторная модель значимого другого // Вопросы психологии. 1991. – № 1. – С. 7–18
9. Саглам Ф.А. Педагогические условия коррекции Интернет-аддикции у подростков: Дисс. ... канд. пед. наук. Казань, 2009. 214 с.

Кочетков Никита Владимирович, кандидат психологических наук, доцент, доцент кафедры теоретических основ социальной психологии факультета социальной психологии ФГБОУ ВО Московский государственный психолого-педагогический университет, e-mail: nkochetkov@mail.ru.