

УДК 159.9.07

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ ОБЗОР ПОДХОДОВ К ПРОБЛЕМЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ В ПОДРОСТКОВОМ ВОЗРАСТЕ

Григорьев Г.М.¹

¹*Дальневосточный федеральный университет, Владивосток, e-mail: grigorev.gm@students.dvfu.ru*

Аннотация

Компьютерная зависимость в подростковом возрасте является серьезным явлением, ведущим к ряду соответствующих психологических нарушений. На данный момент существуют совершенно различные подходы к данной проблеме. Был проведен теоретический анализ с целью выявления основных определений и симптомов зависимости от компьютерных игр.

Ключевые слова: компьютерная зависимость, кибераддикция, подростковый возраст

COMPUTER GAME ADDICTION IN ADOLESCENTS: A THEORETICAL REVIEW

Grigoryev G.M.¹

¹*Far Eastern Federal University, Vladivostok, e-mail: grigorev.gm@students.dvfu.ru*

Abstract

Computer game addiction in adolescents is a serious phenomenon leading to and maintaining pertinent personal and social impairment. It has to be considered in view of heterogeneous and incomplete concepts. The theoretical analysis was provided to focus on definitions, symptoms of computer game addiction.

Keywords: computer game addiction, cyberaddiction, adolescence

Компьютерные игры являются вторым наиболее популярным развлечением после социальных медиа. Продажи компьютерных и онлайн игр растут с каждым днем. Видеоигры, хотя и удовлетворяют большинству характеристик игры, являются скорее новой интерактивной формой искусства, где человек выступает не пассивным зрителем, а квазиактивным соучастником.

Так, компьютерные игры предпочитает широкий круг людей – от детей и подростков до взрослых. Исследования Entertainment Software Association показали, что, средний возраст геймеров составляет 30 лет, однако при этом 32% игроков находятся в возрасте до 18 лет [1, с.1].

Все чаще в силу своих возрастных психологических особенностей подростки становятся зависимыми от видеоигр. Как показывают исследования, около 5% пользователей-подростков среди учащихся средних школ имеют выраженную компьютерную зависимость [1, с. 2].

Проведённое С. Hellström исследование продемонстрировало, что использование компьютерных игр для эскапизма и ухода от реальности увеличивают их негативные

последствия и, напротив, использование игр для приобретения опыта позитивных коммуникаций не имеет выраженных негативных эффектов на личность геймера [2].

Игровое расстройство определяется в одиннадцатом издании Международной классификации болезней как модель игрового поведения (при игре в цифровые игры или видеоигры), отличающаяся нарушением контроля за игрой, отведением игре все большего приоритета по сравнению с другими видами деятельности до такой степени, что ей отдается предпочтение перед другими интересами и повседневными занятиями, а также продолжением или интенсификацией игровой деятельности несмотря на появление нежелательных последствий.

Игровое расстройство может быть диагностировано в том случае, если:

1) модель поведения отличается достаточной степенью тяжести, чтобы повлечь за собой значительные нарушения в личной, семейной, социальной, образовательной, профессиональной и других важных функциональных областях;

2) обычно такое расстройство очевидным образом наблюдается в течение не менее чем 12 месяцев [3].

Подростки в основном играют в компьютерные игры в развлекательных целях. Даже в случае, если игра является способом приятного времяпрепровождения, имеются данные, свидетельствующие о том, что некоторые игроки испытывают проблемы в контроле своего игрового поведения и времени игры.

Видеоигры могут выступать в качестве компенсационной активности или мотивации восполнить потребности, не получающие удовлетворения в реальной жизни. В таком случае, продолжительность времени, на протяжении которого подросток ненормированно играет в игры, напрямую влияет на его Я-концепцию, т.е. чем дольше продолжительность игры, тем ниже самооотношение, и тем выше вероятность игровой зависимости [4]. Это может негативно сказаться на повседневной жизни, и сопряжено с такими симптомами как чрезмерная увлеченность, поглощенность игрой; потеря интереса к другим видам деятельности; социальная изоляция; использование игры в качестве средства ухода от реальности.

Д.А. Кутузова также предполагает, что в подростковом возрасте эскапизм, в том числе и в виртуальную реальность, является необходимым процессом развития и самоопределения [5, с.120].

Исследования М. Шоттона указывают на то, что на формирование данной зависимости влияют не только желание и острая необходимость в уходе от реальности, потребность в полном отождествлении себя с персонажем компьютерной игры или личные проблемы, но и индивидуальные особенности человека [6, с. 38].

Обобщая этиологических знания о компьютерной зависимости, F.W. Paulus предлагает интегративную модель компьютерной зависимости, которая разграничивает воздействие внешних и внутренних факторов на личность [7]. Согласно данному подходу, внешние и внутренние факторы взаимосвязаны друг с другом и одновременно с компьютерной зависимостью, и действуют по механизму замкнутого круга. Так, зависимость может усугубить уже существующий дефицит. И, наоборот, неудовлетворительные социальные отношения будут мотивировать к уходу в мир игр. Соответственно, трата все большего времени на видеоигры будет усугублять социальную изолированность, тем самым еще больше укрепляя компьютерную зависимость.

Таким образом, на данный момент в психологии существует ряд проблем, связанных с консенсусом по выделению критериев зависимости от компьютерных игр. Тем не менее, компьютерная зависимость определяется как привыкание к видеоигровой деятельности, которое может негативно повлиять на повседневную жизнь, академическую успеваемость, психологическое здоровье подростка. Некоторые из ключевых симптомов компьютерной зависимости таковы: неспособность перестать играть в видеоигры, компенсация отсутствия успешности в реальной жизни, предпочтение игры другим видам деятельности. Также следует отметить, что в данном контексте актуальным представляется исследование влияния акцентуаций характера как проявления избирательной уязвимости в отношении определённых психогенных воздействий на склонность к компьютерной зависимости. Остаётся открытым и вопрос связи компьютерной зависимости с конфликтностью.

Список литературы

1. Vollmer C., Randler, C., Horzum M. B. Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality // Sage Journals. – 2014. – №1-9. – P. 1-9.
2. Hellström. C. Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms // Ups J Med Sci. – 2015. – №120(4). – P. 263-275.
3. Игровое расстройство [Электронный ресурс] // Всемирная Организация Здравоохранения – URL: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ru/> (дата обращения: 11.01.2020).
4. Männikkö N. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults. Relationship between gaming behavior and health [Электронный ресурс] – URL: <http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526216584.pdf> (дата обращения: 12.12.2019).

5. Зарецкая О.В. Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме // Психологическая наука и образование psyedu.ru. – 2017. – Т. 9. – № 2. – С. 105-120.

6. Епифанова В. С., Столярова О. В., Горон А. Ю. Изучение влияния типа акцентуации характера на формирование игровой компьютерной зависимости у подростков // Проблемы и перспективы развития современной медицины. – 2019. – Т. 8. С. 38-40.

7. Paulus F.W. Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents: A Systematic Review // Developmental Medicine & Child Neurology. – 2018. – V.60. – №7. – P. 645-660.