

Особенности влияния игровой компьютерной зависимости на личность  
Лебедева Людмила Геннадьевна  
Старший преподаватель кафедры социально-политических наук  
Самарский государственный экономический университет, Самара, Россия  
[ludleb@mail.ru](mailto:ludleb@mail.ru)

Личность – выражение социальной сущности и содержания человека как субъекта деятельности и общественных отношений. Понятие личность вводилось в социологию для выделения, подчеркивания неприродной («надприродной», социальной) сущности человека и индивида.

В момент рождения ребенок еще не является личностью. Чтобы стать личностью, человек должен пройти определенный путь развития. На формирование и развитие личности влияет множество элементов, особенно в современном информационном обществе. Внедрение новых технологий в повседневную жизнь современного человека внесло много новых элементов влияния. Одним из них являются компьютерные игры. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых называют «компьютерными фанатами» или «гамерами» (от английского «game» - игра). На данном этапе их численность измеряется миллионами людей со всего мира. В обществе формируется целый класс людей игроков-аддиктов – зависимых от компьютерных игр. Общение с этими людьми показывает, что многим из них увлечение компьютером отнюдь не идет на пользу, а некоторые серьезно нуждаются в психологической помощи. На этом этапе возник феномен психологической зависимости человека от компьютерных игр. Кроме того, было обнаружено и экспериментально подтверждено, что появляются некоторые конкретные негативные изменения у людей, увлекающихся компьютерными играми. Из всего выше сказанного следует, что актуальность изучения игровой зависимости продолжает расти с каждым годом вместе с развитием компьютерных технологий.

Цель исследования – теоретически определить и практически подтвердить факт негативного (девиантного) влияния компьютерных игр на формирование современной личности, предложить пути решения этой проблемы.

Для достижения поставленной цели решались следующие задачи:

1. Определить взаимодействие современного общества и компьютерных игр;
2. Осветить биологические изменения игровых аддиктов и специфику игровой компьютерной аддикции;
3. Рассмотреть негативное влияние на процессы социализации через теории Эрика Эриксона, статусно-ролевой и диспозиционной теорий формирования личности;
4. Определить функции и дисфункции компьютерной, игры как социального института и формы девиантного поведения;
5. Проанализировать результаты проведенного социологического исследования и интервью с родственниками;
6. Составить психологический портрет геймера;
7. Рассмотреть стратегии решения проблемы зависимости от компьютерных игр.

Методами достижения поставленных задач являлись: рационалистический, функциональный системный анализ, синтез, индукция, дедукция, интервью с родственниками игровых аддиктов, социологический опрос, отражающий отношение к компьютерным играм студентов Самарского государственного экономического университета (СГЭУ).

С развитием компьютерных технологий и расширением рынка игрового программного обеспечения растет число людей, увлекающихся компьютерными играми. Об этом можно судить по нескольким объективно наблюдаемым факторам: активное развитие игрового компьютерного бизнеса, расширение рынка игрового программного обеспечения, увеличение игровых компьютерных журналов и газет, рост количества игровых веб-серверов в сети Интернет.

Миллионы людей со всего мира увлекаются компьютерными играми. По результатам анкетного опроса, 80% учащихся 5-7 классов общеобразовательных школ увлекаются компьютерными играми, причем многие увлекаются достаточно серьезно: дети в возрасте 10-12 лет имеют «игровой опыт» 4-6 лет.

Достаточно большой процент (10-14% по разным источникам) увлекаются ими серьезно, уделяя этому занятию, много времени, зачастую в ущерб работе, учебе и т.д.

Несмотря на то что индустрия компьютерных игр предпринимает усилия для классификации своей продукции, многие даже детские компьютерные игры слишком жестоки для неокрепшей психики. Популярные компьютерные игры, рекомендованные для детей старше шести лет, воспитывают в них склонность к насилию и жестокости. Там нужно бить, стрелять и убивать, и за это полагается вознаграждение. В играх типа «action» на насилие уходит 91 % времени, причем в 27 % игр насилие приводит к смерти. Пусть убийство и вознаграждение за него виртуальные - в сознании компьютерного поколения виртуальная реальность не отличается от настоящей жизни. На этом фоне не удивительно, что у современного молодого поколения снижен порог сострадания, сочувствия, сопереживания, а агрессивное поведение имеет стабильную тенденцию к росту.

В России такие игры не запрещены, хотя на Западе подобные компьютерные развлечения строго варьируются по возрастным категориям

Так же игровая аддикция является дисфункцией компьютерных игр социального института культуры и социализации. Спецификой зависимости от компьютерных игр, является ее схожесть с наркотической, но только на определенных стадиях, так как, в случае с игровой зависимостью, за кризисом наступает спад, что никак не свойственно динамике наркозависимости.

В ходе социологического исследования, проведенного автором, было выявлено, что играют в компьютерные игры 77%, от опрошенных студентов, в среднем они играют 11-15 часов в неделю, около 5% увлекаются играми серьезно. В анализе результатов популярности видов компьютерных игр, некоторые наводят на тревожные мысли. Например, то, что в игры-единоборства, игры агрессивного содержания и в игры типа «action» играют 30 и 26% соответственно. Как правило, эти игры с видом «из глаз» «своего» компьютерного героя, и они обладают наибольшей силой «затягивания», вхождения в роль. В процессе игры геймер теряет связь с реальной жизнью, может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими, что подтверждает механизм игровой компьютерной зависимости уход от реальности и принятие роли. Неудивительно, что во всем мире зафиксировано множество трагических случаев, случившихся по вине игровой индустрии.

Так же была выявлена мотивация выбора компьютерных игр, в качестве проведения досуга – 1/4 играющих пытаются уйти от своих проблем. Таким образом, результаты исследования выявили возможное нарушение развития личности у 25 % играющих (по теории Эрика Эриксона, кризис возрастной фазы не решается и затягивается переход в следующую фазу).

В ходе исследования было выявлено, что половина играющих является потенциально-зависимыми, 14% игроков находятся на второй стадии зависимости, и возможно из них 5% находятся на пике зависимости. Выявляя отношение к влиянию компьютерных игр на личность, подтверждается противоречивость проблематики зависимости от компьютерных игр.

Не последнюю роль в развитии положительного воздействия компьютерных игр на личность ребенка могло бы сыграть введение в России системы сертификации компьютерных игр, которая в настоящее время, в отличие от многих развитых стран, у нас отсутствует.