

Секция «Человек в цифровом обществе: киберпсихология и психология интернета»

Актуальные проблемы в теории киберзависимости и компьютерно-игровой увлеченности

Научный руководитель – Василенко Виктория Евгеньевна

Глинкина Любовь Сергеевна

Аспирант

Санкт-Петербургский государственный университет, Факультет психологии,
Санкт-Петербург, Россия
E-mail: gsluba@yandex.ru

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-313-90039

Анализируя динамику развития общества, В.А. Шупер [10] выдвигает гипотезу, что появление игр, как явления, связано с процессом инфантилизации общества, идущей бок о бок с развитием технологий. В рамках классического подхода игра - один из важнейших видов человеческой деятельности [5,7] и ведущая деятельность у детей. Однако еще Л.С. Выготский ставил вопрос о роли игры в онтогенезе шире, чем исключительно в рамках периода дошкольного детства [12].

Первые работы о влиянии компьютеров на человека стали появляться еще в 1960-х годах (работы Я.А Пономорева и А.В. Брушлинского [6]), а первые работы, посвященные психологии именно компьютерных игр - в середине 80-х (в частности, О.К. Тихомирова, пришедшего к выводу, что изменение типов деятельности неизменно приводит к изменению психологии пользователей [2]), в то время как история компьютерных игр насчитывает почти 60 лет [13].

Вопрос о существовании такого явления как кибер-зависимость (зависимость от компьютерных игр) был поднят в 1983 году [16]. С точки зрения А. Ю. Егорова, кибер-зависимость и смежная с ней интернет-зависимость входят в группу технологических аддикций [3]. При этом понятия интернет-зависимость и кибер-зависимость являются не только близкими, но и с момента появления массовых многопользовательских онлайн-игр, пересекающимися понятиями.

Однако современная психология до сих пор не создала критерии определения ни кибер-, ни интернет-, ни компьютерной зависимости. Попытка их создания была предпринята в 2000-х годах С.А. Кулаковым и Л. М. Фридманом [11], однако при тщательном анализе предложенных параметров обнаруживается, что они во многом аналогичны критериям химических зависимостей [4], а большую их часть можно связать с явлениями незавершенного гештальта, состоянием потока, а часть - с ложной диагностикой, в результате которой симптомы скрытой депрессии ошибочно приписываются аддикции. [21]

Ввиду обозначенной проблемы в качестве способа определения кибер-аддикции в работах часто используется лишь учет суммарного времени, проведенного за игрой. Призывы же ряда психологов признать тот факт, что метод не работает, игнорируются, как игнорируется и тот факт, что существуют, аддикты и просто увлеченные игроки, граница между которыми определяется контекстом [15,18]. Причиной этого служит то, что исследователи компьютерных игр придерживаются мнения, что «развлекательные игры вредны, поскольку приводят к бездумно-расточительной трате времени» (Рубцов В.В., 1996, с. 211).

В таких условиях, не кажется удивительным тот факт, что от исследования к исследованию разнятся и показатели количества зависимых. Так одни авторы говорят о том, что зависимости подвержено 10-14% населения и порядка 17% среди молодежи, в то время как

по оценкам других, показатели доходят до 80% [9, 14, 22]. В то же время некоторые ученые полагают, что кибер-аддикция крайне мало распространена (от 0,3% до 1% населения), а то и вовсе не существует [20].

Отмечено, что популярность игры связана с ее «потокопорождаемостью» [17], а характеристики киберзависимости переключаются с состоянием потока. Однако, с теоретической точки зрения аддикция и поток считаются противоположными явлениями, следовательно вопреки некоторым исследованиям [1,19] можно предположить, что одни люди аддикты, а другие - находятся в состоянии потока. Отсюда возникает вопрос о необходимости создания типологий различных видов увлеченности.

Источники и литература

- 1) Ван Ш. и др. Связь опыта потока с психологической зависимостью от компьютерных игр // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – №. 4. С. 73–101.
- 2) Войскунский А. Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2008. – №. 2. – С. 140-153.
- 3) Егоров А. Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России. – 2015. – №. 4 (33).
- 4) Кожевников С. А. Увлеченность компьютерными играми как предмет психологического анализа // Студенческий вестник. – 2018. – Т. 27. – №. 47 часть 1. – С. 33–40.
- 5) Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. – 1996. – Т. 1. – №. 3.
- 6) Полутина Н. С. Психология компьютерной игры // Инженерные технологии и системы. – 2007. – Т. 17. – №. 2.
- 7) Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии // СПб: Издательство «Питер», 2000.
- 8) Рубцов В. В. Основы социально-генетической психологии. – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996
- 9) Шмелев А. Г. Мир поправимых ошибок // Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. – 1988. – №. 3. – С. 16-84.
- 10) Шупер В.А. Великая ошибка Карла Поппера: открытое общество в условиях анти-научной революции // Мир России. Социология. Этнология. 2002. №3. – С. 86-95.
- 11) Щербачева П. П., Устинова Н. А. Влияние кибераддикции на личность подростка // Гуманитарный научный журнал. – 2017. – №. 1. С. 93-99.
- 12) Эльконин Д. Б. Психология игры // М.: Педагогика. – 1978.
- 13) Graetz J. M. The origin of spacewar // Creative Computing. – 1981. – Т. 7. – №. 8. – С. 56-67.
- 14) Kim N. R. et al. Characteristics and psychiatric symptoms of internet gaming disorder among adults using self-reported DSM-5 criteria // Psychiatry investigation. – 2016. – Т. 13. – №. 1. – С. 58-66.
- 15) Kuss D. J. Internet gaming addiction: current perspectives // Psychology research and behavior management. – 2013. – Т. 6. – С. 125-137.
- 16) Soper W. B., Miller M. J. Junk-time junkies: An emerging addiction among students // The School Counselor. – 1983. – Т. 31. – №. 1. – С. 40-43.

- 17) Sweetser P., Wyeth P. GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games //Computers in Entertainment (CIE). – 2005. – Т. 3. – №. 3. – С. 3-3.
- 18) Van Rooij A. J. et al. Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers //addiction. – 2011. – Т. 106. – №. 1. – С. 205-212.
- 19) Wan C. S., Chiou W. B. Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents //CyberPsychology & Behavior. – 2006. – Т. 9. – №. 3. – С. 317-324.
- 20) Weinstein N., Przybylski A. K., Murayama K. A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder //PeerJ. – 2017. – Т. 5. – С. e3838.
- 21) Wood R. T. A. Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples //International journal of mental health and addiction. – 2008. – Т. 6. – №. 2. – С. 169-178.
- 22) Zamani E. et al. Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students //Addiction & health. – 2010. – Т. 2. – №. 3-4. – С. 59-65.