

УДК 159.922.6-053.6

Янчій Анна Ивановна

Гродненский Государственный Университет имени Янки Купалы

Кандидат психологических наук, доцент

Ступчик Елена Евгеньевна

Гродненский Государственный Университет имени Янки Купалы

Студентка 4 курса

г. Гродно, Республика Беларусь

ПРЕДПОСЫЛКИ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ В СЕМЬЕ

PREREQUISITES FOR THE FORMATION OF THE COMPUTER GAMES ADDICTION IN THE FAMILY

В статье обозначены предпосылки возникновения и развития игровой компьютерной зависимости в семейной системе отношений. Представлены результаты эмпирического исследования ценностных ориентаций подростков и юношей с игровой компьютерной зависимостью.

Article preconditions for the emergence and development of the computer games based in family relations system. The results of empirical research of value orientations of adolescents and youths with computer games addiction.

Ключевые слова: игровая компьютерная зависимость, семья, подростки, юноши, ценностные ориентации.

Key words: games computer addiction family, teens, men, value orientation.

Ни для кого не является секретом, что в связи с всеобщей компьютеризацией, проблема зависимости от компьютера стоит на первом месте. С расширением рынка игрового программного обеспечения растет число людей, увлекающихся компьютерными играми, возникает множество разных

игр, которые рассчитаны на людей разного возраста. В этой связи возникает беспокойство родителей и общества данной проблемой.

Нельзя не согласиться с В. Б. Пархомович, который считает, что в основе формирования игровой компьютерной зависимости лежит фактор эмоционального дефицита. Как установлено многими исследованиями, эмоциональный дефицит у человека возникает, когда жизнь приобретает свойство рутинности, суетности. Такой феномен возникает в результате недостатка качественных эмоциональных отношений между значимыми близкими, т.е. семьей, а так же безэмоциональности совместной деятельности с родными [1].

Как известно, отношения привязанности связывают с эмоционально насыщенной жизнью в семье, при этом она имеет положительную окраску. При отсутствии привязанности можно предположить, что происходит блокирование этих психических состояний, так как в связи с отрицательным отношением, недовольством, усталостью, отчуждением у человека появляются определенные стереотипы отношений. Всем известно, что подростки и юноши, нуждаясь в позитивном родительском принятии и возможности выразить чувство привязанности, нередко сталкиваются с эмоциональной холодностью родителей, игнорированием их потребностей и точек зрения. В результате возникает эмоциональная дистанция, а взаимодействие если и совершается, то оно скорее призвано компенсировать родительскую вину за свое невнимание и приобретает характер тягостных обязанностей, которые не приносят морального удовлетворения всем субъектам взаимодействия. Отсутствие родительского интереса замечается детьми и дети могут отказаться от подобной скучной для всех обязанности. При таком развитии ситуации происходит табуированность целого ряда эмоций, реализовать которые в отношениях с близкими не представляется возможным [3].

В психологической литературе часто встречается идея о том, что эмоциональный дефицит приводит к эмоциональному инфантилизму. Неумение проявлять эмоции по отношению к другим, их табуированность

детерминируют стремление к уходу от эмоционального контакта с другими. Потребность в эмоциональной поддержке и получении удовольствия от общения переключается на компьютерные игры и другие технические средства (мобильный телефон, планшет). Через компьютерную игровую деятельность можно достичь эффекта эмоциональной разрядки и отреагирования, а так же может быть удовлетворена потребность в эмоциональной насыщенности, которая реализуется для ребенка в семейных отношениях.

Следует отметить, что семейные отношения оказывают влияние на развитие механизмов игровой компьютерной зависимости у подростков и юношей. Согласно системной семейной теории, любой симптом (в том числе и игровая компьютерная зависимость), проявляющаяся у одного из членов семьи имеет смысл для всей семейной системы [1]. Таким образом, игровая компьютерная зависимость у подростков и юношей может быть психологически выгодна для семейной системы и поддерживать ее на «плаву».

Поскольку именно в семье начинают формироваться ценности личности, то семья и задает те ценностные ориентиры, которыми будет руководствоваться человек на протяжении всей жизни. Широко известно, что порой в семье сами родители подолгу сидят за компьютером, тем самым подавая пример своим детям.

С целью выявления ценностных ориентации у подростков и юношей с игровой компьютерной зависимостью нами было проведено соответствующее исследование. Для изучения игровой компьютерной зависимости использовали методику Л. Н. Юрьевой и Т. Ю.Большот по результатам которой респонденты были разделены на три группы. В первую группу зависимых от компьютерных игр вошло 27% подростков и 21% юношей, у которых выявлена первая стадия зависимости. Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребностей в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями в ценностно-смысловой сфере личности[4].

Вторую группу составили 66% подростков и 70% юношей, в которую вошли испытуемые, находящиеся на стадии увлеченности. Мы можем

предположить, что большое количество юношей и подростков составило эту группу в связи с формированием у них интересов и потребностей, которые находятся в области познавательной сферы. Появление в иерархии потребностей новой потребности в игре, в компьютерной игре обусловлено любознательностью, возможностью удовлетворить свои интересы, и может являться фактором, свидетельствующим о переходе человека на новую стадию формирования зависимости. Как известно, стремление к игре – это мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности. На стадии увлеченности игра в компьютерные игры принимает систематический характер, что является особенностью испытуемых, относящихся к этой группе.

В третью группу, выделенную нами в результате обработки данных вошло 7% подростков и 9% испытуемых юношей. Респонденты этой группы отличаются тем, что у них не выявлено зависимости от компьютерных игр.

С целью более глубокого изучения аспектов формирования игровой компьютерной зависимости и некоторых ее характеристик, мы провели анкетирование. Испытуемым предлагалось ответить на 11 вопросов составленной нами анкеты, в которой первые 8 вопросов направлены на выявление статистических и фактических характеристик включения испытуемого в компьютерные игры, а следующие три открытого типа предполагали качественную характеристику действия респондента в ситуации игровой зависимости.

Результаты, полученные в процессе анкетирования, позволяют нам говорить о том, подростки и юноши субъективно оценивая ситуацию компьютерной зависимости, считают, что они редко включаются или играют в компьютерные игры, что может свидетельствовать о неадекватном представлении подростков и юношей о своей включенности в компьютерные игры. Между тем, объективные данные теста Л. Н. Юрьевой и Т. Ю. Больбот показывают, что именно эти испытуемые вошли во вторую группу (стадия увлеченности), выделенную нами.

Изучая количество времени, проводимого подростками и юношами за компьютерными играми, нами выявлено, что подростки меньше времени проводят за компьютерными играми (всего 80 минут в день), как они считают, чем юноши, которые отметили, что в компьютерные игры они играют всего по два часа в день. Такие данные вызывают некоторые сомнения, если учесть, что большее количество испытуемых находится на стадии увлеченности. Мы считаем, что эти данные могут свидетельствовать о социально ожидаемом ответе. Но в то же время это может подтверждать наличие интереса у испытуемых и «манящей» способности компьютерных игр.

Наряду с другими вопросами в анкете были вопросы, связанные с привлекательностью компьютерных игр для респондентов. 90% респондентов как подросткового и юношеского возраста считают, что наиболее привлекательными компьютерными играми считают игры, в которых есть стратегический план действий и игры, содержанием которых являются приключения. На фоне интенсивного развития таких психических процессов мышления и воображения компьютерные игры являются привлекательными для молодых людей данных возрастных групп. Так же нами определено, что респондентов юношеского возраста привлекают игры-приключения, в которых можно самосовершенствоваться, развивать свои профессиональные способности (как считают испытуемые) и дают возможность успешно реализоваться (быть успешным кладоискателем, исследователем новой местности, быть героем романтических приключений).

Как считают подростки и юноши, наши респонденты, они не предвкушают ситуацию игры, не думают об игровых сюжетах, принимают компьютерные версии действий и правил в рамках заданной компьютерной реальности. Нами установлено, что больше половины респондентов (57% подростков и 51% юношей) редко пренебрегают сном, не засиживаются за компьютером допоздна, играя в компьютерные игры. Вторая половина респондентов отметила (43% подростков и 49% юношей), что они большую часть сна тратят на компьютерные игры, засиживаясь допоздна. Этот факт

может быть свидетельством об увлеченности компьютерными играми и нахождении данных респондентов на первой стадии компьютерной зависимости.

Одной из задач нашей анкеты было выявление эмоционального отношения респондентов к компьютерным играм. Отвечая на вопросы анкеты, большинство подростков (69%) и юношей (84%) отмечают, что у них нет эйфории и эмоционального отклика на компьютерные игры, они не переживают по поводу сюжетов и не переживают, если герои их компьютерной игры не добиваются успехов. Если же герои достигают новых уровней в играх стратегических или приключенческих, то не испытывают эйфорического чувства. Можно предположить, что респонденты абстрагируются от ситуации и являются своеобразной «игральной машиной», которая бесчувственно выдает тот или иной результат.

В контексте нашего опроса была высказана идея о возможности общения с другими людьми, друзьями, родственниками, подростками и юношами с компьютерной зависимостью. Мы предполагали, что наличие компьютерной зависимости отрывает зависимых от реального общения. Но наша гипотеза согласно данным не подтверждается. Так 90% подростков и 84% юношей считают, что компьютерные игры не могут заменить реальное общение с людьми, что говорит о силе влияния ведущей деятельности в подростковом возрасте, а так же значимости другого человека как для подростков, так и для юношей.

На вопрос анкеты «Считаете ли целесообразным скрывать информацию о времени, потраченном на компьютерные игры?» испытуемые ответили, что скрывать время, проведенное за компьютером нет смысла, так как родители не интересуются, чем конкретно заняты их дети. Испытуемые юношеского возраста считают, что родители им доверяют, поэтому не целесообразно их «разочаровывать». Это может быть важным фактом либо сигналом для родителей, которые не контролируют времяпровождения своих детей за игрой в компьютере, а так же за результатом их действий с компьютером.

Один из вопросов анкеты был направлен на выявление героев, которые привлекательны для подростков и юношей, и на которых они ориентируются. Как оказалось, для большого количества респондентов подросткового и юношеского возраста наиболее привлекательными героями компьютерных игр являются вымышленные персонажи американских и японских игр: Эцио Аудиторе да Фиренце, Коннор Макледо, Наруто, Алекс Гордон, Дэсмонт Хьюм. Как считают наши респонденты все вышеперечисленные герои игр имеют привлекательные качества, которые были отмечены и подростками, и юношами: целеустремленность, доброта, сила, меткость, смелость, акробатизм, мудрость, власть, скрытность. Можно предположить, что создатели игр наделяли этими качествами героев компьютерных игр, согласно знаниям о психологических особенностях развития подростков и юношей. Так, согласно закономерностям развития детей подростково-юношеского возраста потребность в развитии волевой сферы, физического развития является актуальной. Согласно идее Э. Эриксона о формировании идентичности и идентификации, подростки и юноши могут выбирать себе идеалы и ориентироваться на них, в образе которых выступают герои компьютерных игр.

Немаловажное значение для нас имел вопрос о цене, которую бы зависимый от компьютерных игр человек мог заплатить. Оказывается, что подростки и юноши, которые находятся на стадии компьютерной зависимости, не готовы платить какую-либо цену за возможность играть в компьютерные игры, и объясняют это тем, что этот вид развлечений и так им доступен.

После того, как нами были определены испытуемые с разным уровнем компьютерной зависимости и выявлены характеристики зависимости, мы изучили ценностные ориентации респондентов с игровой компьютерной зависимостью. Для этого использовали методику «Ценностные ориентации», предложенную М. Рокичем. Данные, полученные в результате обработки и анализа проранжированных подростками ценностей, позволяют нам сделать следующие выводы: у подростков преобладающими являются жизненная мудрость, красота природы и искусства, материально-обеспеченная жизнь,

свобода. Это может быть свидетельством «взрослости» наших респондентов, которые предпочитают общечеловеческие ценности.

Юноши, находящиеся на первой стадии зависимости преобладают счастливой семейной жизнью, здоровьем, наличие хороших и верных друзей. Не значимыми для юношей являются творчество, общественное признание, красота природы и искусства.

Таким образом, можно сказать, что выявленные ценности не противоречат основным аспектам развития личности подростков и юношей с игровой компьютерной зависимостью. Вместе с тем, возникает вопрос социальной желательности ответов респондентов, так как играя в компьютерные игры подростки и юноши не постигают мудрость, не укрепляют свое здоровье, не наслаждаются природой и искусством и т.д. Поэтому вопрос о влиянии семьи на формирование ценностных ориентаций является открытым.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пархомович, В. Б. Механизмы развития игровой компьютерной зависимости у детей и подростков / В.Б. Пархомович // Сацьяльна-педагогічна работа. – 2012 . – № 8 . – С.51–55
2. Ракитов, А. И. Философия компьютерной революции / А. И. Ракитов. – М.: Политиздат, 1991 – 287 с.
3. Селиванова, Л. И. Исследование личностных особенностей подростков с компьютерной зависимостью / Л. И. Селиванова, Ю. В. Ковалева // Сацьяльна-педагогічна работа. – 2012. – № 1. – С. 46–52
4. Трафимчик, Ж. И. Игровая компьютерная зависимость: особенности влияния на личность / Ж. И. Трафимчик // Психологія. – 2009 – № 4. – С. 36–40