

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ КИБЕРАДДИКЦИИ КАК ВИДА ЗАВИСИМОГО ПОВЕДЕНИЯ

Шайдуллина Чулпан Расимовна

магистрант Казанского инновационного университета имени В.Г. Тимирязова, РФ, Республика Татарстан, г. Казань

Юсупова Гузель Валиевна

научный руководитель, Казанский инновационный университет имени В.Г. Тимирязова, РФ, Республика Татарстан, г. Казань

BASIC CONCEPTS OF CYBERADDICTION AS A TYPE OF DEPENDENT BEHAVIOR

Chulpan Shaidullina

Master Student of Kazan Innovation University named after V.G. Timiryasova, Russia, Republic of Tatarstan, Kazan

Guzel Yusupova

scientific director, Kazan Innovation University V.G. Timiryasova, Russia, Republic of Tatarstan, Kazan

Аннотация. В данной статье рассмотрена кибераддикция как вид не химической (технологической) зависимости, а также рассмотрены классификации компьютерных игр и их влияние на психику человека. Приведены стадии формирования зависимости от компьютерных игр и определены критерии и симптомы данной зависимости.

Abstract. This article considers cyberaddiction as a kind of non-chemical (technological) dependence, as well as considers classifications of computer games and their impact on human psyche. The stages of formation of dependence on computer games are given and criteria and symptoms of this dependence are defined.

Ключевые слова: компьютерная зависимость; кибераддикция; геймеры; компьютерные игры.

Keywords: computer addiction; cyberaddiction; gamers; computer games.

Информационные технологии эффектно ворвались в повседневную жизнь и облегчили существование современного человека. При помощи информационных девайсов стало

возможным общением между людьми на значительном расстоянии, покупка товаров, не выходя из дома, хранение и обработка огромных объемов информации, проведение досуга и т.п.

С развитием информационных технологий развивались и компьютерные игры, увлекая все больше и больше пользователей информационных девайсов в яркий и красочный мир игрового пространства с обилием различных героев. Современный человек реализует свою жизнедеятельность параллельно в двух социализирующих средах, в реальном (материальном) мире и виртуальном мире киберпространства. Основной опасностью киберпространства является кибераддикция. Аддикция (зависимость) – это патологическое пристрастие к кому или чему – либо.

Кибераддикция относится к группе нехимических аддикций и входит в состав более широкого термина «компьютерная зависимость», включающего в себя большое количество проблем аддиктивного поведения и контроля над влечениями. Компьютерная зависимость – это психологическая зависимость от виртуальной среды, созданной посредством электронных, цифровых, компьютерных, интернет технологий. Изучение компьютерной аддикции началось за рубежом, впервые о проблеме компьютерной зависимости заговорили американские ученые (М. Шоттон, Ш. Текл, Т. Больбот и др.) [4].

В исследованиях различных авторов проведен анализ, распространения проявления зависимостей от адекватных привязанностей, увлечений, способствующих самореализации и развитию личности до расстройств зависимого поведения, приводящих к дезадаптации. Анализ изученной нами литературы показал, что большинство зарубежных и отечественных авторов сходятся в том, что феномен аддиктивного поведения характеризуется паталогическим пристрастием к работе или проведению времени за компьютером и стремлением ухода от реальности, способствующего удовлетворению фрустрируемого желания, которое не может реализоваться в реальности. Итак, кибераддикция – это форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми. В наш век электроно – цифровых технологий развитие гейм индустрии идет семимильными шагами. Современные игры отвечают высоким требованиям, обладают отличной графикой, интересным и захватывающим сюжетом с хорошим звуковым сопровождением, увлекая игроков в паутину виртуального мира игрового пространства и превращая в фанатов компьютерных игр или «геймеров». В обществе формируется целый класс людей – фанатов компьютерных игр (геймеров) [1].

Круг интересов геймеров узок, направлен на игры или темы, связанные с компьютерными играми, круг социальных контактов геймеров состоит в основном из таких же фанатов компьютерных игр, их основная деятельность – это игра, они совместно играют по сети, игра здесь носит соревновательный характер.

Погружаясь в виртуальный мир игрового пространства, геймер все больше отдаляется от реального мира, от семьи и друзей, пренебрегает элементарными правилами гигиены и здорового образа жизни, отдавая предпочтение виртуальному игровому миру.

Существует огромное количество различных классификаций современных компьютерных игр, например, по числу участников выделяют индивидуальные, командные, массовые игры; по типу деятельности игрока выделяют ролевые и не ролевые, имитирующие, логические, симуляторы, игры на быстроту реакции, управленческие игры; по игровым жанрам выделяют онлайн-игры Action, аркады, ролевые, традиционные, симуляторы, стратегии, файтинги, экономические и логические игры [6].

Однако несмотря на все многообразие компьютерных игр их условно можно разделить на две первичные группы: ролевые и не ролевые компьютерные игры. Градация компьютерных игр на ролевые и не ролевые имеет для нас принципиальное значение поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр имеет существенные отличия от механизмов образования зависимостей от не ролевых компьютерных игр.

Характерной чертой не ролевых игр является не принятие играющим на себя роли игрового персонажа в следствие чего психологические механизмы формирования зависимости и

влияние игр на личность человека имеют свою специфику и в целом менее сильны. Мотивация игровой деятельности в этой группе основывается на азарте прохождения игры и набирания очков, кристаллов, игровой валюты и т.п.

Основными особенностями ролевых компьютерных игр является наибольшая глубина «вхождения» в игру и наибольшее влияние игры на психику играющего. Мотивация игровой деятельности ролевых компьютерных игр, основана на потребностях принятия роли игрового персонажа и ухода от реальности. В этой группе можно выделить три подтипа: по степени зависимости, силе затягивания и по характеру влияния на игрока. Это руководительские игры, игры с видом из глаз игрового героя, игры с видом извне на своего игрового героя [5].

Во время игры психика игрока и игровая матрица образуют систему (игровую реальность), которая имеет определенную степень устойчивости («жизнь»). Соответственно, эффективная компьютерная игра характеризуется созданием игровой реальности с максимально возможной длительностью «жизни».

При прохождении игры свойства игровой матрицы и психики человека располагают их к активному взаимодействию между собой, в результате этого взаимодействия возникает новообразование – игровая реальность, которая изменяет состояние сознания человека, делая его отличным от повседневного.

Вместо того что бы развиваться в реальном мире геймер развивает или говоря на игровом сленге «прокачивает» своего компьютерного героя, его развитие, его достижения и победы он воспринимает как свои личные. Для геймера завершение одной игры является поводом для начала новой.

В современной науке были выделены различные физиологические и психологические симптомы компьютерной зависимости. Например, Доктор М. Орзак выделила следующие симптомы компьютерной аддикции (интернет и кибераддикции).

Группа физиологических симптомов включает: мигрени и головные боли, боли в спине, сколиоз, нарушение режимов сна и питания, пренебрежение гигиеной, сухость глаз. К психологическим симптомам относятся: рост количества времени, проведенного за компьютером, подъем настроения и эйфория при работе с компьютером и раздражение, депрессия при отрыве от него, ложь и пренебрежение окружающими, проблемы в профессиональной или учебной деятельности.

Таким образом стоит отметить, что, кибераддикция – это одна из форм психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении компьютерными играми. Как показал анализ литературных источников большинство специалистов в данной области сходятся в том, что феномен аддиктивного поведения характеризуется паталогическим пристрастием к работе или проведению времени за компьютером и стремлением ухода от реальности, способствующего удовлетворению фрустрируемого желания, которое не может реализоваться в реальности.

Все игры оказывают влияние на сознание, вызывая зависимость. У геймера во время игры появляется ощущение контроля над происходящим в игровой реальности, во время игры нет необходимости думать важных делах, решать проблемы и принимать решения. Но наибольшую опасность из всех видов компьютерных игр представляет жанр ролевых игр, так – как они требуют от игрока полного погружения в игру и в наибольшей степени способствуют уходу от реальности, что может повлечь негативные последствия, так как в ряде случаев аддиктивное поведение сопряжено с социальной опасностью нанесением морального и материального ущерба как самому аддикту так людям и окружающим его.

Список литературы:

1. Ахмадулина Л. Р. Четыре стадии компьютерной зависимости / Ахмадулина Л. Р. // Сборник конференций НИЦ Социосфера. – 2012. – № 14 – С. 68 – 70.

2. Ворошилин С. И. Игровая зависимость: социальные, психологические и биологические основы – Суицидология. 2015. [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://cyberleninka.ru>
3. Жукова М. В. Компьютерная зависимость как один из видов аддиктивной реализации / М. В. Жукова. // Вестник Челябинского государственного педагогического университета – 2013. – № 11. – С. 120 – 129.
4. Плешаков В. А. Компьютерные игры как фактор киберсоциализации человека в XXI веке / В. А. Плешаков, В. В. Наместников. // Среднее профессиональное образование – 2016. – № 8 – С. 36 – 37.
5. Семенов А. И. Игрозависимая молодежь и ее психологические особенности / А. И. Семенов // Вестник Международного института экономики и права – 2014. – № 4 (13). – С. 39 – 47.
6. Хильков О. В. Практический подход к профилактике компьютерной зависимости у подростков / О. В. Хильков // Научно – методический электронный журнал Концепт. – 2016. – Т. 13. – С 56 – 60.
7. Худякова Д. Б. Технологические аддикции как социально – психологический феномен / Д. Ю. Худякова // Вопросы гуманитарных наук – 2016. – № 3 (47). – С. 158-161.