

UDC 378

DOI: 10.34671/SCH.SVB.2019.0303.0013

## ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ ГЕЙМЕР-АДДИКЦИИ И ЕЁ ВЛИЯНИЯ НА ПОВЕДЕНИЕ ПОДРОСТКОВ

© 2019

Яснова Анастасия Александровна, студентка магистратуры

«Педагогика и психология воспитания»

Тольяттинский государственный университет

(445020, Россия, Тольятти, ул. Белорусская, 14, e-mail: yasnova.stasya@gmail.com)

**Аннотация.** Статья основана на проблемно-теоретическом анализе научной литературы, в которой раскрывается понятие «геймер-аддикция» и ее влияние на поведение подростков. Автор обращает внимание на актуальность данной темы в связи с внесением «игрового расстройства» 72 Всемирной ассамблеей здравоохранения в 11 издание международной классификации болезней (МКБ-11) и как фактор влияния на агрессивность в подростковом возрасте. Цель данного исследования – в осмыслении увлечения компьютерными играми как фактора влияния на агрессивность и как следствие неудовлетворения базовых человеческих потребностей детей подросткового возраста. На основании анализа отечественной и зарубежной литературы в статье понятие «геймер-аддикция» представлено двумя кардинально противоположными группами исследования и рассмотрено как часть компьютерной и игровой зависимости и влияния на формирующуюся психику и мировоззрение школьников. Автором интерпретированы результаты научных изысканий, рассмотрены подходы к толкованию этого термина, сделан вывод, что увлечение компьютерными играми, проблемы, связанные с ними, и причиной погружения подростков в мир виртуальных событий связаны с их возрастными особенностями. Данная статья адресована преподавателям средней школы, организаторам внеучебной деятельности, родителям, а также всем специалистам и гражданам, заинтересованным в обеспечении защиты молодого поколения от негативного влияния и угроз компьютерных игр.

**Ключевые слова:** геймер-аддикция, интернет-зависимость, агрессивное поведение, депривация, дезадаптация.

## THEORETICAL ASPECTS OF STUDYING THE PROBLEM OF GAMEER ADDICTION AND ITS INFLUENCE ON THE TEENAGERS BEHAVIOR

© 2019

Yasnova Anastasiya Aleksandrovna, student of a master's degree

in Pedagogy and Psychology of Education

Togliatti State University

(445020, Russia, Togliatti, st. Belarusskaya, 14, e-mail: yasnova.stasya@gmail.com)

**Abstract.** The article is based on a problem-theoretical analysis of scientific literature, which reveals the concept of “gamer addiction” and its impact on adolescent behaviour. The author draws attention to the relevance of this topic in connection with the introduction of “game disorder” by the 72nd World Health Assembly in the 11th edition of the International Classification of Diseases (ICD-11) and as a factor in influencing aggressiveness in adolescence. The purpose of this study is to understand the passion of computer games as a factor in influencing aggressiveness and as a result of dissatisfaction with the basic human needs of adolescent children. Based on the analysis of domestic and foreign literature in the article, the concept of “gamer addiction” is presented by two radically opposite research groups and is considered as a part of computer and game addiction and the impact on the developing psyche and worldview of schoolchildren. The author interpreted the results of scientific studies, examined approaches to the interpretation of this term, and concluded that the passion for computer games, the problems associated with them, and the reason for adolescents to immerse themselves in the virtual world are related to their age characteristics. This article is addressed to high school teachers, organizers of extracurricular activities, parents, as well as all professionals and citizens interested in protecting the young generation from the negative impact and threats of computer games.

**Keywords:** gamer addiction, Internet addiction, aggressive behavior, deprivation, maladaptation.

### ВВЕДЕНИЕ

Компьютерная аддиктивность была впервые описана в 1995 году в Америке психиатром А. Голдбергом. Термины заимствованы из английского языка, это и геймер-аддикция или зависимость от компьютерных игр. Её можно разделить на On-Line addiction (игры в Интернете) и Off-Line addiction (игры без выхода в Интернет). Компьютер и Интернет постепенно заменяет все. Такие дети перестают общаться с друзьями, с семьей, играть в подвижные игры, замыкаются в себе, демонстрируют отстраненность в отношении окружающих, становятся раздражительными. Не случайно в июне 2018 года Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11 перечень международной классификации болезней, который планируется ввести в действие с 1 января 2022 года.

Особенности психологического и возрастного развития подростков делают их особенно восприимчивыми к различного рода аддиктивному поведению. В современном мире все больше внимания завоевывает тема насилия и агрессии, которая проявляется в открытой или замаскированной форме (именно замаскированной формой и являются компьютерные игры). Именно геймер-аддикция может непосредственно влиять на поведение подростков, в том числе и на агрессивное.

Новая область исследования для современной психологии и педагогики вызвала потребность в разра-

ботке большого числа авторских методик измерения интернет-аддикции. По данным исследования М. А. Богомоловой, 92 % девушек и 89 % юношей в России ежедневно пользуются Интернетом, чуть более половины подростков проводят в Интернете более трех часов в сутки, 31 % девушек и 42 % юношей ежедневно играют в компьютерные игры [1]. По данным исследований С. Лакони и Р. Роджерса, в 2014 году насчитывалось 45 методик, не включая достижения китайских специалистов. Использование неоднородного методического инструментария, диагностических критериев, пороговых шкал оценки приводит к тому, что количество интернет и геймер-зависимых в работах современных ученых расходитесь: от 0,9 % в одних исследованиях до 37,9 % респондентов в других [2].

Наиболее популярными в современных исследованиях являются методики оценки интернет-зависимости, предложенные К. Янг (в адаптации В. А. Лоскутовой) и И. Ченом (в адаптации В. Л. Малыгина). Методика К. Янга многократно применялась в США и других англоязычных государствах, странах Азии и Латинской Америки. Но данный метод вызывает критику, связанную со временем, проводимым в Интернете (не менее шести часов в сутки регулярно или систематически в течение трех месяцев), и не исключает из списка аддиктов людей, использующих Интернет в профессиональных целях, для образования или в иной конструктивной де-

тельности. Часто используют тесты М.Орзака, Такера. М. Гриффитс, Чен, Такер и другие предлагают идентифицировать интернет-зависимость. Это приведет к распространению и адаптации зарубежных (в первую очередь, американских, европейских и азиатских) методик в российской психологии [3].

Недостаточная разработанность методик исследования, противоречивые выводы о влиянии на поведение подростков, о противоположной значимости для современной практики помогли сформулировать проблему. Проблема: выявление общего и различного в подходах к вопросу геймер-аддикции, определение перспективы борьбы с детской агрессией и негативными последствиями зависимости, разрушающими личность, а также, определение причин увлечения подростков интернет-пространством. Это все подтверждает важность данной тематики и требует детального рассмотрения научного сообщества.

#### МЕТОДОЛОГИЯ

Реализация компетентного подхода к понятию проблемы геймер-аддикции и ее влияния на поведение подростков подводит ученых, педагогов, организаторов внеклассной работы, родителей к осознанию того, что этой проблемой необходимо заниматься самым серьезным образом. Поэтому цель данной статьи: на основе анализа современной литературы и научных статей уточнить и расширить понятие «геймер-аддикция», проследить связь между игровой зависимостью и агрессивной дезадаптацией подростков, выявить причины их погружения в виртуальный мир. Для достижения поставленной цели использованы следующие теоретические методы: анализ отечественной и зарубежной литературы по данной проблеме, сравнение научных трактовок исследователей, интерпретация понятия, обобщение мнений российских и зарубежных психологов и педагогов.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Психологические и педагогические науки накопили достаточный объем исследований, в которых рассматриваются влияния Интернет-зависимости и геймер-аддикции в России и зарубежных странах.

Н. Джуммер, П. Мортли и другие зарубежные ученые основной причиной, погружающей подростка в мир виртуальных событий, считают коммуникативную депривацию, то есть ребенок становится закрытым («closed child») для сверстников, родителей и педагогов, которые на данном этапе играют основную роль в социально-психологическом становлении подростка. С.И. Иванов отмечает, что, взрослые не всегда понимают важность открытого общения с ребенком и не испытывают угрозы от виртуальной коммуникации. В этом случае компьютер становится полным заместителем интимно-личностного общения в этом возрасте [4]. Е.П. Белинская рассматривает интернет-зависимость и геймер-аддикцию в социальном плане, через осмысление ценностных ориентиров своей деятельности, через формирование себя в виртуальном пространстве как активного субъекта. Решение такой двойной задачи позволяет человеку, в том числе ребенку, стать субъектом не только социального, но и информационного мира. Таким образом, распространение культуры виртуальной реальности заставляет современное общество структурироваться вокруг противостояния сетевых систем (net) и личности (self). Т.Ю. Большот и Л.Н. Юрьева исследовали геймер зависимость в медико-психологическом аспекте. Они основывались на таких критериях, как потребность школьников в большем количестве времени работы в сети для достижения удовольствия; значительном снижении эффекта от пребывания в сети в течение того же промежутка времени, что и ранее; психомоторном возбуждении; тревоги; навязчивым мыслям об интернет-играх; произвольных или непроизвольных «печатальных» движениях пальцев рук и другим. Авторы справедливо указывают на то, что недостатком данных диагностических подходов является их ориентирован-

ность на социальную ситуацию США, ответов: «да-нет», «есть зависимость-нет зависимости», снижающих эффективность применения методик. В статьях отмечено противоречие: между важностью формирования у подростков умений адекватного взаимодействия с современным интернет-пространством и недостаточной разработанностью системы профилактической и психолого-педагогической помощи подросткам на начальных этапах развития геймер-аддикции [5]. Но ученые по-разному подходят и оценивают эту проблему.

Психологи М. Гриффитс, Дж. Грохол, С. Стерн, Дж. Морэйхан-Мартин утверждают, что Интернет-зависимость не является глобальной проблемой, а затрагивает небольшое число людей. Гриффитс считает, что нужно различать понятия зависимость от Интернета и зависимость применения Интернета, что Интернет является всего лишь питательной средой для поддержки других зависимостей. Ученый предлагает идентифицировать интернет-зависимость по аналогии с алкогольной зависимостью. Дж. Грохол говорит, что термин «Интернет-зависимость» является рекламой для развития бизнеса клиник, оказывающих услуги интернет-зависимым [6].

А. Е. Войскунский, В. Д. Менделевич, С. Н. Ениколов, российские исследователи, оценивают данные зависимости более категорично. В. Д. Менделевич указывает, что между Интернет-зависимостью, геймер-аддикцией и агрессивными и враждебными действиями существует связь, которая способствует развитию кибертерроризма и киберпреследования. Другие считают, что данные зависимости ведут к социальной и эмоциональной дезадаптации и способствует фрустрации ребенка [7].

Основываясь на многочисленных исследованиях отечественных и зарубежных ученых (А. А. Антоненко, В. Л. Малыгин, К. Ким и др.) наибольшему риску подвержены дети, в том числе подростки. Психологи констатируют факт, что уход в виртуальный мир - это следствие неудовлетворения основных человеческих потребностей, среди которых наибольшее значение для детей подросткового возраста играют потребности в безопасности, признании и любви. Подростковый возраст является этапом формирования личности, подготовкой к взрослой жизни. Перед подростком появляются сложные задачи, решить которые он не может. Данный возраст характеризуется эмоциональностью и чувствительностью, подростки начинают остро реагировать даже на незначительные трудности. Уходом в виртуальность они стремятся оградить себя от проблем. Данные всего мира указывают, что дети, подверженные Интернет и геймер-аддикции испытывают сложности в общении со сверстниками, пребывают в состоянии депрессии и стресса, имеют соматические заболевания [6]. Многие психологи, педагоги, медики изучают конкретно проблемы игровой компьютерной зависимости и ее влияния на поведение подростков [8-14]. А.Г. Шмелева, Ю.В. Фомичева при изучении различных аспектов погружения детей подросткового возраста в виртуальный мир игр основываются на поисках причин и путей решения геймер-аддикции. О.Н. Арестова, Ю.В. Староверова, М. Коул, М.С. Киселева занимались определяющими факторами личности и ее предрасположенности к игровой компьютерной зависимости. И.В. Бурлаков, М.С. Иванов, А.Е. Войскунский выявили психологические последствия игровой зависимости для индивида. Ю.Д. Бабаева, А.В. Войскунский, А.Е. Жичкина, В.С. Собкин, А.В. Хворостов в качестве фактора возникновения компьютерной зависимости подростков рассматривают психологические особенности подросткового периода: перестройка ранее сложившихся психологических структур, изменения в формирование социальных установок [1]. Но, к сожалению, проблематика функционирования компьютерной игры в подростковой субкультуре и факторов, обуславливающих частое обращение подростков к игровой компьютерной деятельности, не определены

научным сообществом.

Одни исследователи геймер-аддикции указывают на негативное влияние игр на подростков. Сегодня игровой рынок в основном заполнен агрессивными видеоиграми. Зрительные образы насилия, по мнению психологов и педагогов, ребенок в состоянии воспринимать уже в полтора года! Они проникают в мозг и непосредственно попадают в эмоциональный центр. Дети неизбежно начинают подражать увиденному. Например, в играх-стрелялках игрок должен убивать всех, кто попадает в поле его зрения, стрелять, пока ни израсходует все патроны, ни поразит все цели. За попадание в голову часто начисляются бонусы. Такая игра - прекрасная тренировка, в ходе которой у ребёнка вырабатывается психологический настрой на убийство, оттачиваются необходимые для совершения убийства навыки, формируются рефлексы [16].

В работе А.Федорова «Школьники и компьютерные игры с экраным насилием» проведен анализ жестоких игр. Практически все компьютерные игры, доступные посетителям компьютерных залов (а в основном - это подростки, молодежь до 18 лет), представляли собой интерактивное действие на криминальные, военные, фантастические и спортивные (например, автогонки) темы; только 17,24% (15 из 87) компьютерных игр не содержали никаких сцен насилия; 55,17% (48 из 87) компьютерных игр включали в себя сцены разнообразных убийств («Doom», «Young Blood», «Final Doom» и др.); 39,08% (34 из 87) компьютерных игр основывались на сценах драк (разной степени жестокости): «Kensei», «Hercules» и др.; 35,63% (31 из 87) компьютерных игр изображали сцены катастроф («X-COM», «Resident Evil» и др.). Статистика исследований в разных странах находится приблизительно на одном уровне: 80-90% игр содержат виртуальное насилие [17].

Наибольшую опасность, по мнению некоторых ученых, представляют ролевые игры, так как механика игры состоит в погружении, во вхождении человека в игру, интеграции с компьютером, потере индивидуальности и отождествлении себя с компьютерным персонажем. Психиатр Д. Блок отмечал, что зависимость от игр сильнее, чем от интернет-порнографии. Британский терапевт С. Поуп заявил, что два часа с консолью можно сравнить с принятием дорожки кокаина.

Другие ученые настаивают на положительных моментах увлечения компьютерными играми. Иллюзия, что при помощи ПК можно убежать из реального мира. Homo Gamer имеет больше возможностей, чем Homo Sapiens. Это проявляется в возможности развития. Младенцы вводят в культуру родители, потом почти вся окружающая среда, общество. Чтобы человека развивать, нужен язык. Из всех существующих сегодня языков 3D самый мощный. Кроме того, компьютерные игры - замечательные учителя. Они не устают, у них нет предвзятости. Они всегда держат игрока у доски. Модель компьютерных игр как нового языка культуры позволяет объяснить энтузиазм их поклонников и иррациональное неприятие их противников. Кому-то это понравилось, кого-то испугало. Отношение к играм очень похоже на отношение к кинематографу в начале тридцатых или телевизору в середине шестидесятых годов. И пока не появится новое для массового языка, у 3D не будет серьезной конкуренции [18]. Подростки мира без цифры, без гаджетов просто не знали. Это так называемое поколение digital native. Мир подростка не представляет собой отдельных понятий онлайн и офлайн - всё, что подросток воспринимает в онлайн, переносится в офлайн, и наоборот. Отечественные и зарубежные исследования показывают, что «цифровое поколение» более толерантно. Вовлеченность в разные сети, просмотр YouTube-роликов (ярких, смешных, грустных) приучают их к тому, что мир очень разнообразный. Эти дети более терпимы по отношению к людям с ограниченными возможностями (инвалидам), к сиротам, к животным,

к представителям другой этнической группы [7].

Еще одно достоинство онлайн-игр - их доступность, геймеру не нужно даже выходить из дома. Можно не иметь каких-либо навыков работы с ПК, привлекает увлекательность многих игр и возможность отождествления себя с самыми различными героями, проявление созидательных, деструктивных и поисковых качества пользователя. Существует и система поощрений, стимулирующая геймеров к совершенствованию своего «мастерства». В игре, в отличие от реальности, легко сохранять анонимность, при этом получая все социальные бонусы: общение, дружбу, поддержку, достижения. Большинство этих характеристик относится исключительно к онлайн-играм: классические компьютерные игры строятся по другим принципам.

После включения Всемирной организацией здравоохранения игрового расстройства в 11 перечень международной классификации болезней мнение общества и ученых вновь разделилось. Например, члены многих ассоциаций Европы, Соединенных Штатов, Южной Кореи, Южной Африки, которые занимаются изобретением и продажей новых игровых сценариев и реальностей, выступили с совместным заявлением о призыве пересмотра решения ВОЗ в ближайшее время. Эксперты ВОЗ утверждают, что большинство взрослых и школьников, увлекающихся компьютерными играми, не страдает зависимостью: диагноз планируют ставить, если страсть к геймингу заметно отражается на работе, учебе или семейной жизни на протяжении года.

Ученые, врачи и исследователи считают, что в научной литературе пока описано мало примеров игровой зависимости, а критерии диагностики остаются размытыми. Изучение игр - молодая сфера, в ней еще не сложилась даже общая методология исследований. К тому же погружение в виртуальный мир может быть симптомом уже известных расстройств - депрессивных и тревожных состояний. Проведенный нами теоретический анализ психологических и педагогических источников показал, что компьютерные игры влияют на поведение школьников и подростков, а жестокие игры - часто негативно.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, геймер-аддикция и ее влияние на поведение подростков является важной проблемой образовательного и воспитательного процесса современного отечественного и зарубежного образования.

Вопрос о существовании нехимических зависимостей в психиатрии и педагогике спорный. На протяжении многих лет ведется дискуссия. Существует ли неразрывная причинно-следственная связь между злом, созданным в фантазии (в игре), и злом реальным. Однако проблема влияния склонности к компьютерным играм на формирование агрессивности как свойства личности изучена недостаточно. В характеристиках подростков агрессивность формируется в основном как форма протеста против непонимания взрослых, из-за неудовлетворенности своим положением в обществе [18]. Возможно, чтобы уйти от реальности, дети и втягиваются в компьютерные игры. Ведь там можно получить понимание взрослых и удовлетворение от своего положения, пусть и в виртуальном мире и не всегда добрыми делами. Существуют исследования, согласно которым у детей, с самого раннего возраста использующих гаджеты, изменяется активность некоторых участков мозга. Насколько устойчивы такие изменения и к чему они приведут, пока никто не знает. Хотя специалисты утверждают, что компьютерная зависимость - это явление страшнее наркомании, так как она ведет к наиболее тяжелым последствиям и самое главное: от этой зависимости пока не существует лекарств [17].

В настоящее время продуманных и компетентных программ надлежащего качества по выявлению и профилактике геймер-аддикций крайне мало, а необходимость в них в условиях информационного современного обще-



ства и повышенной агрессии подростков увеличивается. Возможно, необходимо ограничить время работы подростков за компьютером, больше вовлекать родителей в школьную и общественную жизнь (отсутствует в стандартах Российской Федерации, но прописано в стандартах других стран), ввести цензуру и дозирование информации для детей, профилактику интернет-зависимости. Проблема требует к себе системного подхода, пристального внимания и комплексного решения. Вероятно, что поиск методов коррекции данных зависимостей будет продолжаться, параллельно вызывая многочисленные споры. Определяющей ролью в данном процессе будет соединение усилий заинтересованных государственных, научных и общественных институтов.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Богомолова М. А. Интернет-зависимость: аспекты формирования и возможности психологической коррекции // *Материалы I Всероссийской научно-практической конференции «Психологическая служба университета: реальность и перспективы»* (Москва, 27–28 октября 2017 г.). М.: ФГБОУ ВО МГППУ, ВШЭ. 2017. С.114-128.
2. Laconi S., Rodgers R., Chabrol H. The measurement of Internet addiction: a critical review of existing scales and their psychometric properties // *Computers in Human Behavior*. 2014, N 41. P. 190–202.
3. Плужникова Ю.В. Обзор методик для оценки уровня интернет-зависимости подростков // *Новое в психолого-педагогических исследованиях*. 2018, №2. С. 84. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://riscnt.ru/efid/589199> (дата обращения 08.07.2019).
4. Перегожин Л.О. Интернет-аддикция и коморбидные ей состояния у детей и подростков // *Наркология*. М.: ИП Иришкин Д.А., 2016, №8. С.68-70.
5. Щелина, Т. Т., Любаев, А. В. Психологическая характеристика подростков с зависимостью от онлайн-игр // *Профилактическая и коррекционная работа с детьми «группы риска»: опыт, проблемы и перспективы* Материалы Всероссийской заочной научно-практической конференции с международным участием. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2016. С.330-338.
6. Септ М. Л. Проблема интернет-зависимости у подростков во всем мире // *Молодой ученый*. 2018. №43. С. 288-289. [Электронный журнал]. Режим доступа к журналу URL: <https://moluch.ru/archive/229/53346/> (дата обращения: 05.08.2019).
7. Темина С.Ю. Основные направления и ведущие тенденции влияния информационных технологий на развитие и воспитание взрослеющей личности // *Мир образования – образование в мире*. М.: Образовательная автономная некоммерческая организация высшего образования «Московский психолого-социальный университет», 2017, №1(65). С.206-210.
8. Писаренко Д.А. Виртуальные студенческие сообщества как форма организации внеучебной деятельности студентов вуза // *Азимут научных исследований*, 2017. Т.6. №2(19). 125-127
9. Келина Н.Ю., Вейпан Е.В., Елизаров В.Н. Технология выявления и анализа риска возникновения игровой зависимости // *XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс*. 2015. № 5 (27). С. 227-234.
10. Черкасова Т.В. Покемономания как игровая интернет-зависимость молодежи // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 2017. Т. 6. № 2 (19). С. 342-345.
11. Кисова В.В. Особенности проявления интереса к компьютеризованной деятельности у старших дошкольников с задержкой психологического развития // *Карельский научный журнал*. 2018. Т. 7. № 4 (25). С. 26-29.
12. Антипов М.А. Самотождественность личности как средство психологической защиты от компьютерной игровой зависимости // *XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс*. 2016. № 4 (32). С. 106-112.
13. Исмаилова Н.П., Курбанова З.С. Психологические аспекты информатизации образовательной системы // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 2018. Т. 7. № 1 (22). С. 87-90.
14. Малиева З.К. Применение имитационных образовательных технологий в процессе профилактики и коррекции морального отчуждения студентов // *Балтийский гуманитарный журнал*. 2016. Т. 5. № 4 (17). С. 255-257.
15. Рубцова Н.В., Тихонова А.А. Интернет-зависимость как причина семейных конфликтов: верификация проблемы // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 2018. Т. 7. № 4 (25). С. 340-342.
16. Еремеева А. Мы растим убийц? Об агрессии и компьютерных играх / <https://shkolazhizni.ru/archive/0/n-43860/>
17. Влияние компьютерных игр на развитие агрессивного поведения в подростковом возрасте. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://5jan.ru/viewjob.php?id=90647> (дата обращения 10.07.2019).
18. Бурлаков И.В. 3D: новый язык. [Электронный ресурс]. Режим доступа: Журнал iXBT.com. виртуальная реальность игры All rights reserved 2019 Сделано в студии AWA (дата обращения 18.06.2019).