

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ: СПЕЦИФИКА, ОСОБЕННОСТИ ВЛИЯНИЯ НА ЛИЧНОСТЬ

В современном мире, наряду с его выдающимися открытиями и достижениями, возрастающей компьютеризацией современного общества, стала актуальной проблема игровой компьютерной зависимости.

Начиная с самого раннего детства, новое компьютерное поколение погружается в систему не только традиционных, но и новых компьютерных игр. Ребенок, взаимодействующий в процессе игры с компьютером, видит в нем партнера, чутко реагирующего на его индивидуальные особенности. Этот партнер является его творческим «двойником». Компьютерные игры, как показывают исследования, могут увлечь детей и юношей до самозабвения, до полного смещения реального и компьютерного мира и даже вытеснения первого последним [1].

В рамках нашего исследования впервые было проведено изучение Я-концепции и ее подструктур (Я-реальное и Я-идеальное) у молодых

людей с игровой компьютерной зависимостью. Также была предпринята попытка выявить и изучить новый компонент Я-концепции молодых людей с игровой компьютерной зависимостью – Я-виртуальное.

Исследование проводилось в одном из компьютерных клубов г. Минска. Выборку исследования составили 113 молодых людей в возрасте от 18 до 24 лет. В качестве методов исследования использовались тест Т.А. Никитина, А.Ю. Егорова на определение компьютерной и Интернет – аддикции и методика изучения стилей межличностного взаимодействия (опросник Т. Лири).

Изучение структурных компонентов Я-концепции в группе аддиктов показало следующее: особую специфичность представляет образ Я-виртуальное, который характеризуется значительной выраженностью всех стилей интерперсонального взаимодействия в виртуальной реальности компьютерной игры. Мы предполагаем, что данное обстоятельство можно интерпретировать следующим образом: компьютерная игра дает возможность проиграть различные способы взаимодействия, различные Я-концепции или Я-схемы в виртуальной реальности компьютерной игры.

Практически по всем шкалам, предложенным в методике Т. Лири, были выявлены значимые различия при сравнении образов Я-реального, Я-идеального и Я-виртуального в группе молодых людей с игровой компьютерной зависимостью. Что дает возможность сделать нам следующие заключения:

- Образ Я-реальное не идентифицируется с образом Я-виртуальное и является практически полной его противоположностью;
- Образ Я-идеальное не идентифицируется с образом виртуального героя компьютерной игры. Напротив, образ идеального «Я» является полной противоположностью образу виртуального Я;
- Образ Я-реальное не соответствует представлению молодых людей о том, какими они хотели быть в идеале. С точки зрения некоторых теорий личности данный факт может интерпретироваться как наличие внутриличностного конфликта.

При изучении внутренней взаимосвязи и согласованности образов Я-реального, Я-идеального и Я-виртуального у молодых людей с игровой компьютерной зависимостью были получены следующие результаты:

- При анализе взаимосвязи образов Я-реального и Я-виртуального в группе аддиктов значимых связей обнаружено не было, что говорит об отсутствии внутренней взаимосвязи между ними, об уходе молодых людей, зависимых от компьютерных игр, от реальности в виртуальный мир.
- При анализе взаимосвязи образов Я-виртуального и Я-идеального в группе аддиктов были выявлены отрицательные корреляционные взаимосвязи по пяти стилям интерперсонального взаимодействия, что подтверждает наличие отрицательной взаимосвязи между образами Я-виртуальное и Я-идеальное. Таким образом, Я-виртуальное выступает у них в качестве своеобразного анти-идеала.

- При сравнении образов Я-реального и Я-идеального в группе аддиктов были получены отрицательные корреляционные связи по семи стилям интерперсонального взаимодействия. Данное обстоятельство можно интерпретировать следующим образом: образ Я-реальное противопоставляется образу Я-идеальное.

Следовательно, молодые люди с игровой компьютерной зависимостью обладают неустойчивой Я-концепцией, характеризующейся рассогласованностью ее компонентов. Личностная дисгармония молодых людей с игровой компьютерной зависимостью характеризуется существованием нереалистического собственного идеала, а также несоответствием между Я-концепцией и идеальным Я. Кроме этого, в компьютерной игре юноша создает новый образ Я, или новую для себя Я-схему – Я-виртуальное, которое значительно отличается как от представлений индивида о том, каков он есть на самом деле, так и от представлений индивида о том, каким он хотел бы стать. Однако, в соответствии с взглядами Роджерса, очень высокая вариабельность Я-концепции неблагоприятна для психического здоровья, поскольку свидетельствует о фрагментарности и отсутствии единого «ядра» Я.

Таким образом, неумеренное использование компьютерной игры приводит к формированию игровой компьютерной зависимости и таким психопатологическим симптомам, как неустойчивость Я-концепции, фрагментарность и рассогласованность ее компонентов и, как следствие, отсутствие единого ядра Я и высокая степень невротизации личности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ракитов А.И. Философия компьютерной революции. / А.И. Ракитов. – М.: Политиздат, 1991. – 287 с.