

Е. В. Самаль, Р. В. Борисенко

Российский государственный социальный университет, Минск

E. Samal, R. Borisenko

The Russian State Social University, Minsk

УДК 159.9

СОЦИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ И ПОТРЕБНОСТЬ В ОЩУЩЕНИЯХ У ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК С ЗАВИСИМОСТЬЮ ОТ ВИДЕОИГР

SOCIAL VALUES AND NEED FOR FEELINGS AT YOUNG MEN AND GIRLS WITH DEPENDENCE ON VIDEO GAMES

В статье рассматривается проблема выявления особенностей социальных ценностей и потребности в ощущениях у юношей и девушек с зависимостью от видеоигр. Делается акцент на том, что основными психологическими механизмами образования зависимости от видеоигр являются потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого, которые основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний. Статистически доказывается, что выраженность игровой зависимости наблюдается у юношей и девушек с низким стремлением к выражению себя в профессиональной и социальной сфере, с низким стремлением к новым впечатлениям и ощущениям вовне, в социальной среде; они компенсируют эту потребность увлеченностью игрой, погруженностью в тот мир, который открывает компьютерная игра.

Ключевые слова: зависимость от видеоигр; лудомания; социальные ценности; потребность в ощущениях; юношеский возраст.

In this article the problem of identification of features of social values and the need for feelings at young men and girls with dependence on video games is considered. The emphasis is placed that the main psychological mechanisms of formation of dependence on role-playing computer games are the need for escape from reality and for acceptance of a role of another which are based on process of compensation of negative vital experiences. It is statistically proved that the expressiveness of game dependence is observed at young men and girls with low aspiration to expression of in the professional and social sphere, with low aspiration to new impressions and feelings outside, in the social environment, they compensate this requirement by enthusiasm for a game, absorption to that world which is opened by a computer game.

Keywords: dependence on video games; ludomaniye; social values; need for feelings; youthful age.

Среди разнообразных видов психологических зависимостей наибольший интерес исследователей вызывает сегодня игровая зависимость. В первую очередь следует отметить зависимость от видеоигр, отличающуюся значительным ростом в последние годы. Основной причиной рассматриваемого феномена является тот факт, что на сегодняшний день

видеоигры в представлениях людей являются достаточно простым и доступным способом развлечения, которое приносит удовольствие. Кроме того, следует отметить, что в связи с тем, что сегодня одной из безусловных ценностей человека являются современные технологии, разнообразные виды игровой практики вызывают особый интерес у населения, поскольку они сконструированы с применением сложных технических устройств [1].

Лудомания (от лат. *ludo* – «я» играю + др.-греч. *μανία* – страсть, безумие, влечение), гэмблинг-зависимость (англ. *gambling* – игра на деньги) – это патологическая склонность к азартным играм, заключающаяся в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека и ведут к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей: такой человек не уделяет должного внимания своим обязанностям в этих сферах [1]. На сегодняшний день лудомания представляет собой достаточно серьезное заболевание, которое специалистами приравнивается к таким зависимостям, как алкоголизм и наркомания.

Официальное исследование феномена игровой зависимости началось в 1983 г. работниками Технического университета штата Луизиана Барлоу Соупер и Марком Миллером, которые впервые описали зависимость от аркадной игры Рас-Ман, сравнив ее с зависимостью от психоактивных веществ. Изучение игровой зависимости в странах бывшего СССР началось в России, когда в 1996 г. в институт имени В. М. Бехтерева поступило обращение от мужчины, который жаловался на то, что не может самостоятельно контролировать свое увлечение играми. Далее обращения с жалобами на рассматриваемый вид зависимости в институт имени В. М. Бехтерева стали поступать чаще и чаще, что явилось причиной серьезного рассмотрения данной проблемы учеными института. Появление в средствах массовой информации большого количества рекламы игровых автоматов и казино способствовали возрастанию численности пациентов с игровой зависимостью.

В настоящее время проблема аддиктивного потенциала видеоигр рассматривается в рамках психологической парадигмы (М. С. Иванов, Е. А. Лозгачева, И. В. Сысоева, А. Ф. Федоров, К. С. Янг) и клинически ориентированной парадигмы (А. Ю. Егоров, Э. В. Мельник, Г. В. Старшенбаум).

Ученые, занимающиеся проблемой игромании, считают, что именно для юношеского возраста характерна наибольшая зависимость от различных компьютерных игр. Как правило, исследователи связывают это с периодом взросления, когда происходит формирование личностных качеств индивида, начинается увеличиваться область его свободы. Предполагается, что непосредственное увлечение молодежи видеоиграми представляет для них гарант ощущения социальной успешности, а, кроме того, в совре-

менном обществе является критерием достаточно высокого социального статуса личности. Главный фактор возникновения зависимости от компьютерных игр у молодых людей – это недостаток общения в реальной жизни, отсутствие друзей и товарищей, недопонимание со стороны окружающих [2, с. 178]. Сама проблема зависимости появляется тогда, когда желание личности «уйти» от реальности путем изменения состояния сознания, начинает доминировать в них, становясь центральным мотиватором в жизни.

Согласно Е. Л. Болескиной, существует два типа мотивов, заставляющих молодежь постоянно обращаться к компьютерным играм. Игроки, которые обладают первым типом мотивов, играют ради получения удовольствия от процесса игры и ради достижения результата. Их привлекает возможное соперничество с другими игроками и вероятность удовлетворения мотива достижения. При этом типе мотивации игра сочетается с другими видами деятельности, молодые люди адекватно общаются с окружающими, а к компьютерной игре обращаются во время отдыха, досуга, в свободное время, не стремясь заменить игрой какие-либо иные свои интересы, и не отменяя ради игр составленные ранее планы, т. е. не жертвуют ничем ради возможности поиграть. Для игроков, которым свойственен второй тип мотивов, игра становится формой эскапизма. Данный тип игроков – это сверхувлеченные игроки, которым свойственны привыкание к игре и уход от социальной реальности в реальность игры [3, с. 85]. Причиной такого увлечения компьютерными играми может стать и неспособность молодого человека справляться с проблемами повседневной жизни, и сложные отношения с родителями и сверстниками, т. е. игра в таких случаях является формой реакции на стресс и способом ухода от действительности. Поведение данного типа игроков привлекает внимание не только психологов, но и психиатров.

В настоящее время выделяются два основных психологических механизма образования зависимости от ролевых компьютерных игр: потребность в уходе от реальности и в принятии роли другого. Они всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости. Оба механизма основаны «на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, то есть они не будут работать, если человек полностью удовлетворен своей жизнью, не имеет хронических психологических проблем и считает свою жизнь счастливой и продуктивной» [3, с. 81].

Компьютерные игры увлекают и захватывают, а реальная жизнь перестает быть источником удовольствия. Согласно Е. Л. Болескиной, игроки, которые впали в зависимость, имеют явные признаки наркомании. Как и наркоманы, игроки, которые играют почти каждый день в течение длительного периода времени (более 4 часов), чувствуют беспокойство или

раздражительность, если они не могут играть, ради игры они жертвуют любой другой социальной деятельностью. К основным признакам игровой интернет-зависимости можно отнести «озабоченность игрой, ложь или утаивание участия в игре, сложности и непослушание в вопросах распорядка и планирования времени, самоизоляция от семьи и друзей» [3, с. 82]. Пик игровой компьютерной зависимости наблюдается у молодых людей в возрасте 18–25 лет и приходится на годы их студенчества. Среднее время использования компьютера – 3–4 часа в сутки, обычно в вечернее и ночное время суток. Видеоигры, оказывающие значимое влияние на психику человека и вызывающие зависимость, – это онлайн- и офлайн-игры.

Таким образом, юношеский возраст развития личности требует особого внимания как со стороны родителей, так и со стороны социума в целом, поскольку именно для данного периода времени характерно некоторое «закрепление» зависимости от видеоигр в жизни человека, а дальнейшая борьба с данной зависимостью станет более сложной в случае не выявления ее на ранних этапах.

Исходя из актуальности вышеизложенной проблемы, нами было проведено эмпирическое исследование, направленное на выявление социальных ценностей и потребности в ощущениях у юношей и девушек с зависимостью от видеоигр. Выборку составили 70 испытуемых, отличающихся полоролевым составом, возрастом, родом деятельности, уровнем материальной обеспеченности и другими социально-психологическими характеристиками, и с уровнем игровой зависимости выше среднего. Проведение исследования проходило с использованием теста Такера на выявление игровой зависимости, экспресс-диагностики социальных ценностей личности, методики М. Цукермана на потребность в ощущениях.

Проанализировав ответы испытуемых по тесту Такера на выявление игровой зависимости, было выявлено, что большинство испытуемых имеют чрезмерное пристрастие, возможно, с потерей контроля над игровым процессом, очень высокий риск зависимости. Картина ценностей у юношей и девушек достаточно разнообразна и зависит от многих факторов, например, экономических, социальных и т. д. Доминирующей ценностью в своей жизни многие респонденты называют интеллектуальные ценности. Преобладающими для молодежи являются профессионализм и социализация в обществе. Полученные результаты свидетельствуют об устойчивой ориентации молодого поколения на получение достойного образования и профессии, создание семьи, желание иметь общение с другими людьми. В то же время слабо выражены потребность заниматься общественной деятельностью, становление и развитие своего мировоззрения, совершенствование внутреннего мира, формирование активной жизненной позиции и здорового образа жизни.

Что касается потребностей в новых ощущениях, то данный параметр у большинства испытуемых находится на среднем уровне.

Сравнительный анализ между выраженностью потребности в ощущениях, игровой зависимости и ценностных ориентаций у юношей и девушек с помощью критерия Колмогорова-Смирнова показал (таблица 1), что девушки по сравнению с юношами испытывают большую потребность в получении новых ощущений. Вместе с тем в структуре ценностных ориентаций юношей по сравнению с девушками больше доминирует физическая ориентация, которая в женской выборке находится на более низких позициях. Следует отметить, что под физической ценностной ориентацией мы понимаем заботу о поддержании своего физического состояния, стремление к физическому совершенству и ориентацию на здоровый образ жизни. По нашему мнению, данные различия можно объяснить тем, что для юношей более важны физическая сила и выносливость, а также устойчивость к стрессу.

Таблица 1

Результаты сравнительного анализа по группе юношей и девушек

Переменные	р	Среднее значение		Количество	
		Девушки	Юноши	Девушки	Юноши
Потребность в ощущениях	$p < 0,05$	8,217391	6,510638	23	47
Выраженность игровой зависимости	$p > 0,10$	8,304348	8,765957	23	47
Профессиональная ориентация	$p > 0,10$	8,217391	8,127660	23	47
Финансовая ориентация	$p > 0,10$	7,478261	7,425532	23	47
Семейная ориентация	$p > 0,10$	7,869565	6,978723	23	47
Социальная ориентация	$p > 0,10$	7,652174	7,936170	23	47
Общественная ориентация	$p > 0,10$	4,130435	4,063830	23	47
Духовная ориентация	$p > 0,10$	3,608696	3,914894	23	47
Физическая ориентация	$p < 0,025$	7,086957	4,829787	23	47

Однако нами не было выявлено различий в выраженности игровой зависимости у юношей и девушек, поскольку и те, и другие имеют достаточно высокий показатель выраженности зависимости от видеоигр.

Проведенный корреляционный анализ методом ранговой корреляции Спирмена доказал наличие взаимосвязи между потребностью испытуемых в ощущениях и выраженностью у них игровой зависимости по всей выборке и с учетом пола (таблицы 2, 3).

Вышеприведенные расчеты по всей выборке свидетельствуют о наличии корреляционной взаимосвязи между исследуемыми параметрами. Полученные результаты позволяют говорить о том, что потребность испытуемых в ощущениях отрицательно взаимосвязана с выраженностью у них

игровой зависимости ($R = -0,27$ при $p = 0,02$). Вместе с тем с учетом пола выявлена статистически значимая отрицательная взаимосвязь между потребностью в ощущениях и выраженностью игровой зависимости только у юношей ($R = -0,28$ при $p = 0,04$). Иными словами, чем выше потребность в новых ощущениях, тем ниже выраженность игровой зависимости, и наоборот. Лица с игровой зависимостью не стремятся к новым впечатлениям и ощущениям вовне, в социальной среде, они компенсируют эту потребность увлеченностью игрой, погруженностью в тот мир, который открывает новая игра.

Таблица 2

Расчет взаимосвязи между потребностью испытуемых в ощущениях и выраженностью у них игровой зависимости (вся выборка)

Взаимосвязь	Количество	R	p
Потребность в ощущениях – выраженность игровой зависимости	70	-0,268373	0,024684

Таблица 3

Расчет взаимосвязи между потребностью девушек и юношей в ощущениях и выраженностью у них игровой зависимости

Взаимосвязь	К-во	R	p
Девушки			
Потребность в ощущениях – выраженность игровой зависимости	23	-0,141749	0,518820
Юноши			
Потребность в ощущениях – выраженность игровой зависимости	47	-0,283791	0,042570

Далее были проанализированы выявленные взаимосвязи между ценностными ориентациями и потребностью в ощущениях. Физическая ценностная ориентация у юношей взаимосвязана с их потребностью в получении новых ощущений ($R = 0,31$ при $p < 0,05$): чем сильнее выражена у них данная ценность, тем выше их потребность в получении новых ощущений, и наоборот. Кроме того, было выявлено, что потребность юношей в ощущениях взаимосвязана с их профессиональной ориентацией ($R = 0,32$ при $p < 0,05$), предполагающей профессиональную мотивированность, высокий уровень профессионального самоопределения, стремление к общественному признанию. Таким образом, приоритет физической и профессиональной ориентаций у юношей способствует росту их потребности в получении различного рода новых ощущений в профессиональной сфере и в стремлении к здоровому образу жизни.

Рассматривая взаимосвязи между потребностью девушек в ощущениях и их ценностными ориентациями, было выявлено, что данная потреб-

ность находится в обратной взаимосвязи с семейной ценностной ориентацией ($R = -0,43$ при $p < 0,05$). Так, чем выше у девушек ценность семьи, тем ниже их стремление получать какие-либо новые ощущения, и наоборот. Также установлено наличие взаимосвязи между профессиональной ценностной ориентацией девушек и их потребностью в получении новых ощущений ($R = 0,22$ при $p < 0,05$): чем сильнее выражена у них данная ценность, тем выше их потребность в получении новых ощущений. Иными словами, девушки стремятся получать больше новых ощущений в рамках профессиональной деятельности, в не в сфере семейной жизни. Также наблюдается тенденция к положительной взаимосвязи потребности в ощущениях и социальной ориентации ($R = 0,20$ при $p < 0,1$). Девушки могут стремиться получать больше новых ощущений и в рамках социальной активности.

Как мы видим, успех в профессиональной и социальной сферах способен перенаправить интересы юношей и девушек из виртуальной среды в реальную социальную среду.

Далее в рамках исследования был проведен корреляционный анализ выраженности у испытуемых игровой зависимости и таких социальных характеристик, как возраст, образование, семейное положение, тип выполняемой работы, тип и достаток семьи, в которой они росли, и т. д. (таблица 4).

Таблица 4

Статистически значимые взаимосвязи между игровой зависимостью социальными характеристиками у юношей и девушек

Взаимосвязь по всей выборке	К-во	R	p
Достаток семьи – выраженность игровой зависимости	70	-0,225160	0,050924
Взаимосвязь по выборке юношей			
Достаток семьи – выраженность игровой зависимости	47	-0,286658	0,050758
Собственный достаток – выраженность игровой зависимости	47	-0,319019	0,028841
Взаимосвязь по выборке девушек			
Уровень образования – выраженность игровой зависимости	23	0,280558	0,194733

Мы видим, что по всей выборке выявлена статистически значимая отрицательная взаимосвязь игровой зависимости только с переменной «Достаток семьи» ($R = -0,23$ при $p = 0,05$): чем ниже достаток в семье, тем выраженнее зависимость от видеоигр. У юношей выявлены статистически значимые отрицательные взаимосвязи игровой зависимости с переменными «Достаток семьи» ($R = -0,29$ при $p = 0,05$) и «Собственный достаток» ($R = -0,32$ при $p = 0,03$): чем ниже достаток в семье и собственный достаток,

тем выраженнее зависимость от видеоигр. У девушек выявлена тенденция к положительной взаимосвязи игровой зависимости с переменной «Уровень образования» ($R=0,28$ при $p=0,19$): чем выше уровень образования, тем выраженнее зависимость от видеоигр.

Кроме того, в рамках исследования был проведен сравнительный анализ с целью выявления различий в выраженности у испытуемых игровой зависимости с учетом таких социальных характеристик, как возраст, образование, семейное положение, тип выполняемой работы, тип и достаток семьи, в которой они росли, и т. д. с помощью критерия Колмогорова-Смирнова. Анализ полученных результатов показал, что юношам и девушкам с зависимостью от видеоигр свойственны следующие характеристики: возрастной период от 18 до 21 года; отсутствие интимно-личностных отношений; воспитание в расширенной или полной семье; низкий уровень семейных и собственных доходов; наличие от трех и более свободных часов в день. Наибольшая выраженность игровой зависимости наблюдается у юношей и девушек, выросших в семье с низким материальным достатком, у юношей с низким собственным достатком, у девушек с высшим образованием.

Таким образом, мы видим, что на юношеский период развития личности приходится самый пик зависимости от компьютерных игр. Это связано как с периодом взросления, становлением личностных качеств, так и с расширением спектра свобод человека в юношеском возрасте. Основными мотивами, которые заставляют молодых людей постоянно обращаться к компьютерным играм, являются получение удовольствия от процесса игры и возможность «отгородиться» от проблем реальной жизни.

Представленные результаты исследования могут быть использованы для более масштабного исследования особенностей развития зависимости от компьютерных игр и формирования субъекта игровой деятельности с целью эффективного предупреждения возникновения рассматриваемого феномена.

Список использованных источников

1. Алтухов, Н. И. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности / Н. И. Алтухов, К. Ю. Галкин // Независ. психиатр. журн. – 2017. – № 3. – С. 285–289.
2. Казакевич, Л. Ю. Особенности формирования склонности к игровой аддикции в юношеском возрасте / Л. Ю. Казакевич // Условия успешной социализации детей и молодежи: перспективные исследования будущих педагогов: материалы междунар. науч.-практ. конф., г. Минск, 19 апр. 2018 г. / Белорус. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол.: В. В. Мартынова [и др.]; отв. ред. В. В. Мартынова. – Минск: БГПУ, 2019. – С. 176–178.
3. Болескина, Е. Л. Потребители игровой компьютерной культуры / Е. Л. Болескина // Социол. исслед. – 2012. – № 9. – С. 80–87.

(Дата подачи 19.02.2020 г.)