

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ КАК ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

Исследования подтверждают, что часть современной молодежи, вместо того, чтобы активно включаться в социальные институты, организовывать семейные союзы и ориентироваться на созидательную деятельность регулярно погружается в «виртуальную реальность». С точки зрения выявления факторов, угрожающих здоровью пользователя и способов защиты от нежелательных воздействий особую важность приобретает проведение исследований, позволяющих выявить влияние интернет-общения на здоровье пользователя как в физическом, так и психическом отношении.

Интернет, вытесняя привычные инструменты общения, заменяет их новыми, что приводит к возникновению совершенно новых форм взаимодействия человека с внешним миром. Интернет общение не исключает, не подменяет и не отменяет традиционные виды общения, однако оно специфично по форме, имеет свои цели, приемы и средства. Несмотря на получение бесценного опыта межличностного общения с новыми людьми, поддержание интернет-общения с несколькими получателями приводит к поверхностным связям с коммуникаторами. Кроме этого негативными последствиями неограниченной доступности контактов являются информационные перегрузки и психоэмоциональное напряжение.

Симптомы начинающейся компьютерной зависимости: ни чем не объяснимая агрессия и утомление, довольно продолжительные и весьма скачущие изменение в настроении, сопровождающиеся то всплеском эмоций, то безучастным подавленным депрессивным состоянием, у этих людей ярко выражена враждебность, не принятие конструктивной критики и советов в свой адрес, враждебный настрой в отношении близких людей, семьи, социального окружения. У таких людей происходит смена привычного круга общения, появление сомнительных знакомств и контактов, отказ от хобби и дел, которые ранее вызывали огромный интерес и стремление. Новые интересы часто влекут за собой пропажу материальных ценностей из дома, в частности денег, возникновение посторонних вещей. Ребенок постепенно и незаметно для родителей погружается в долги, становится более изощренным, юрким способным запросто ввести в заблуждение, солгать для достижения своей цели, не взирая на чувства долга и моральных ценностей.

Опыт и наблюдения показывают, что попаданию человека в интернет-зависимость часто сопутствует явление депривации. Следует отметить, что под депривацией понимается процесс лишения индивида основных жизненных потребностей; недостаточное удовлетворение потребностей; бедность. В соц. энциклопедии под депривацией называют состояние, при котором люди испытывают

недостаток того, в чем они нуждаются. Таким образом, депривация представлена как ограничение, лишение человека чего-либо, возникающее в таких жизненных ситуациях, когда затрудняется удовлетворение некоторых его потребностей в достаточной мере или в течение длительного времени.

Печален тот факт, что у людей, длительно и регулярно время находящихся под воздействием виртуального мира компьютерных игр и испытывающих к ним патологическое влечение, развивается психосоциальная депривация, которая может привести к приступам панического страха, общей депрессии и даже к суицидальным попыткам. Исследования показывают, что «игровая зависимость является основанием для деструктивного развития личности, что выражается в отдалении человека от близких, потере интереса к живому общению и реальности»

Главным фактором благодаря которому возникает интернет зависимость у подростков, включая игровую, является нехватка живого общения с реальными людьми, близкими, семьей. Первоначально интернет захватывает своей новизной и неограниченными возможностями в получении различной информации интересующий ребенка и благодаря этому человек не нуждается в живом общении и постепенно понимает, что прекрасно справляется и без чьей либо помощи. Старший школьный возраст сопровождается ускоренным психосоциальным развитием, формируются ценности, происходит активная социализация в общество. В свою очередь, подросток, имеющий интернет зависимость, ограничивается лишь «общением» с компьютером, а все кроме этого отходит на второй план.

В настоящее время наблюдается такая тенденция, что молодежь все чаще пренебрегает реальным общением и все больше отдает свое предпочтение компьютеру, компьютерным играм. Интернет стремительно привязывает молодежь к виртуальной реальности, отдаляя ее тем самым от друзей, от приятного общения с ними. Благодаря этому у подростков наблюдается недостаток опыта и навыков в общении с людьми. Человек, как правило, не уверен в себе и не способен на принятие волевых и важных решений, без которых невозможно полноценно существовать в обществе. Также интересен тот факт, что коэффициент умственного развития у таких подростков находится на достаточно высоком уровне, что является еще печальнее. Исходя из выше сказанного можно с уверенностью утверждать, что подростковый или дошкольный возраст из-за психологических особенностей взросления и становления личности является наиболее уязвимым, именно в этот период дети являются более подвержены интернет-зависимости.

Компьютерные игры делятся на неролевые и ролевые. Такая классификация является очень важной, ввиду того что

психологическая зависимость имеет существенные различия и механизмы отличаются между собой.

Ролевые компьютерные игры которые мы рассматриваем с точки зрения психологии, в них подросток полностью вживается в образ своего героя, виртуальный мир в котором он находится требует от него полного перевоплощения. Мы акцентируем внимание именно на ролевых компьютерных играх из множества других не просто, ведь именно в них человек полностью погружается и перевоплощается в компьютерного персонажа. В процессе игры подросток «сливается» с компьютером, становится с ним единым целым. В некоторых случаях происходит потеря личных качеств и полное превращение в образ с присущими ему особенностями, это ведет к потере своей индивидуальности.

К неролевым играм относят всевозможные азартные игры, головоломки. На основании анализа психолого-педагогической литературы по проблеме компьютерной игровой Интернет-зависимости у обучающихся, проведения целого ряда исследований, можно сделать выводы: учащиеся, а особенно – студенты, подвержены игровой компьютерной зависимости, т. к. наблюдаются все признаки данного явления: компьютеризированные устройства постоянно находятся в руках, наблюдаются попытки воспользоваться устройствами во время занятий, во время перемен половина группы «отдыхает» в виртуальности, продолжая играть не выходя из лаборатории. Особенным "шиком" считается играть в сетевые игры через Интернет.

Пути решения проблемы:

1. Организовать диагностическую работу по выявлению учащихся подобной группы риска путем постоянного психологического тестирования.

2. Организовать информационно-просветительную работу с обучающимися, родителями по вопросам угроз и последствий компьютерной игровой зависимости и путям ее профилактики и преодоления.