

УДК 159.9

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ АДДИКЦИЯ: ПОНЯТИЕ И ОСОБЕННОСТИ ПРОЯВЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Ибахаджиева Лайса Алиевна

к.псих.н., доцент кафедры педагогики и дошкольной психологии

ФГБОУ ВО «Чеченский государственный педагогический университет», г. Грозный

Аннотация

Стремительное развитие медиа технологий, поток новой информации, распространение компьютерных игр в современном мире накладывают отпечаток на развитие личности детей, а так же оказывают большое влияние на воспитательное пространство.

Компьютеризация всех сфер общественной жизни человека – одно из самых впечатляющих событий последней четверти XX века. Компьютер стал неотъемлемой частью современной жизни, захватывая своим влиянием современных детей и подростков. Существенно изменяется и структура досуга детей и подростков, т.к. компьютер сочетает в себе возможности телевизора, DVD приставки, музыкального центра, книги. Наряду с положительным значением компьютеризации следует отметить и негативные последствия этого процесса, влияющего на социальную адаптацию и психологическое здоровье. Негативным последствием этого процесса является – компьютерная игровая зависимость.

Ключевые слова: дошкольный возраст, компьютерная зависимость, игра, виртуальный мир, аддикция.

COMPUTER GAME ADDICTION: THE CONCEPT AND FEATURES OF MANIFESTATION IN PRESCHOOL CHILDREN

Laisa A. IbakhadzhievaPh.D., Associate Professor of the Department of Pedagogy and Preschool Psychology
Chechen State Pedagogical University, Grozny

ABSTRACT

The rapid development of media technologies, the flow of new information, the spread of computer games in the modern world leave an imprint on the development of the personality of children, as well as have a great influence on the educational space.

Computerization of all spheres of human social life is one of the most impressive events of the last quarter of the XX century. The computer has become an integral part of modern life, capturing its influence of modern children and adolescents. The structure of leisure of children and adolescents also changes significantly, because the computer combines the capabilities of a TV, DVD set-top box, music center, book. Along with the positive value of computerization, it

should be noted the negative consequences of this process, which affects social adaptation and psychological health. A negative consequence of this process is computer game addiction.

Keywords: preschool age, computer addiction, game, virtual world, addiction.

Подавляющее большинство людей, которые ведут активный образ жизни, постоянно взаимодействуют с компьютером [6, с. 47]. Сегодня компьютерные технологии оказывают сильное влияние на формирование индивидуальности каждого человека. К сожалению, как у медали две стороны, так и компьютерные технологии помимо множества позитивных аспектов имеют и отрицательные. Один из них – это формирование так называемой компьютерной игровой зависимости (зависимое поведение).

Понятие «зависимое поведение» все чаще встречается не только в узких кругах специалистов, но и в повседневной жизни. Под зависимостью можно понимать сильную привязанность к кому – или чему – либо. Каждый человек в своей жизни имеет множество привязанностей, но в психологии зависимостью обозначают только определенно выраженную привязанность, недопустимую либо с точки зрения норм общества, либо несущую вред здоровью и оказывающую пагубное влияние на психику личности.

Компьютерная игровая аддикция – сложное социальное явление, и большинство исследований на данную тему посвящены коррекции последствий и реабилитации зависимых, а вопросы профилактики и специфика влияния компьютерных игр на формирование аддиктивного поведения, почти не рассматриваются.

В современной литературе синонимом зависимого поведения является термин «аддиктивное поведение», от английского слова «Addiction», обозначающее пагубную привычку и порочную склонность. В этом контексте понятие «аддиктивное поведение» имеет негативную окраску, и, как правило, является социально неодобряемым.

Понятие «аддиктивное поведение» или «аддикция» охватывает различные типы поведения и подразделяется на психологическую и физическую.

Компьютерная игровая аддикция – форма сильной психологической привязанности, проявляющейся в навязчивом увлечении компьютерными играми.

Информатизация общества приводит к тому, что компьютерные электронные системы проникли фактически во все сферы деятельности человека, и затрагивает различные возрастные категории. В настоящее время ведутся дискуссии и споры, касающиеся вопроса: нужно ли ребёнку дошкольного возраста взаимодействие с компьютером?

Анализ литературы показывает, что теоретические аспекты компьютерной зависимости как феномена современного общества изучены достаточно широко в различных областях. В области педагогики – это работы И.С. Иванова, М.В. Бредихиной, С.В. Фадеевой и др. Имеются исследования, посвящённые изучению причин компьютерной зависимости подростков (исследования Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелева), факторов личностной предрасположенности к игровой компьютерной зависимости (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.В. Худяков, Ю.В. Староверова, М.С. Киселева, М. Коул, К. Янг и др.), последствий компьютерной зависимости (Г.М. Авилов, О.Н. Арестова, В.А. Брускова И.В. Бурлаков, А.Е. Войскунский, М.С. Иванов, О.К. Тихомиров), а также основ профилактики зависимого поведения (М.М. Авхименко, М.В. Жукова, Е.В. Змановская, Ц.П. Короленко, В.А. Попов, Н.А. Сирота, А.П. Сманцер, М.Н. Тихонов, С.В. Фадеева, Л.М. Шипицина и др.). Достаточно интересным для нас с научной и практической точки зрения

являются результаты исследования Е.В.Рыбак, в котором выявленная компьютерная зависимость родителей дошкольников рассматривается как социальный риск.

В целом, проблема распространения компьютеро-зависимых форм поведения среди детей дошкольного возраста является новым, недостаточно изученным направлением. Это обусловило актуальность проводимого исследования. Отличительной особенностью ребенка дошкольного возраста является подражательность, которая может быть как произвольной, так и непроизвольной. Непроизвольная подражательность приводит к заимствованию манеры поведения окружающих людей. Эта подражательность базируется на физиологическом имитационном механизме - на демонстрируемом образце. Здесь ребенок бессознательно заимствует действие. Таким образом, характерное для детей дошкольного возраста подражание взрослым, которые свое свободное время проводят за компьютером или планшетом, дают ребенку основание полагать, что это является нормой. В связи с этим, целесообразно полагать, что наличие у родителей компьютерных аддикций является определенным социальным риском, и их можно рассматривать как фактор формирования компьютерозависимых форм поведения детей дошкольного возраста.

Заметим, что компьютерную игровую зависимость не выделяют, как отдельную, самостоятельную аддикцию. Можно предположить, что это только дело времени. Ведь, по сути, только компьютерные игры позволяют частично или полностью формировать виртуальный мир, устанавливать собственные правила, реализовывать те потребности, которые в силу множества причин человек не может воплотить в реальности. Именно компьютерная игра ведет к формированию собственной зависимой реальности. По мнению А.М. Спринца и О.Ф. Ерышева выделяют компьютерную зависимость и интернетзависимость которая может проявляться абсолютно у каждого индивида вне зависимости от возрастного критерия [7, с. 29].

Механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых стремлениях ухода от реальности и принятием роли. Этот механизм работает независимо от характера стремления к игровой деятельности и сознания человека. Независимо от того, чем руководствуется человек, когда начинает играть в компьютерные игры, включается механизм формирования аддикции.

При исследовании формирования компьютерной игровой аддикции выделяют четыре стадии:

1. Стадия легкой увлеченности.
2. Стадия увлеченности.
3. Стадия зависимости.
4. Стадия привязанности, самая длительная стадия зависимости, которая характеризуется угасанием игровой активности, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы[1, с. 133].

Психологические особенности людей, зависимых от компьютерных игр, главным образом касаются эмоциональной сферы. У большинства из них снижен фон настроения, без каких - либо на то объективных причин.

Парадоксален тот факт, что зависимость от компьютерных игр происходит быстрее, чем любая другая зависимость: наркотическая, алкогольная, табачная.

У некоторых индивидов эта связь приобрела формы, схожие по своему содержанию с психологической зависимостью. Как мы полагаем, проблема компьютерной игровой аддикции будет приобретать все большую выразительность со временем, так как индустрия компьютерных информационных технологий будет только развиваться в будущем и становиться более доступными для всех слоев населения.

Большая часть населения, которая может характеризоваться тем или иным уровнем аддикции от компьютерных игр составляют дети дошкольного и младшего школьного

возраста. Как показывают наблюдения педагогов и родителей, это порождает серьезные проблемы, связанные с благополучной социализацией детей, физическим и даже психическим состоянием. По сути, компьютерные игры для детей являются способом избавиться от осознаваемого или неосознаваемого стресса. Со временем у них развивается обсессивное пристрастие к компьютеру. Компьютерная игровая аддикция специфически влияет на определенные системы и структуры мозга. Почти все дети с аддикцией проявляют негативное отношение к попыткам родителей прервать их пребывание за компьютером.

Патологические проявления аддиктивного поведения у детей проявляются через нарушение режима отдыха. Вследствие чего, нарушается физическое здоровье. Появляется риск возникновения головной боли, боли в позвоночнике, снижение зрения, нарушение сна, отсутствие концентрации внимания. Имеет место также нарушение целенаправленности и подвижности мышления (детализация, резонерство) [4, с. 455].

Компьютерные игры постепенно полностью вытесняют все личностные взаимоотношения в реальном мире. Наиболее выражено отрицательное воздействие компьютерной зависимости на социальные качества ребенка: открытость, дружелюбие, желание общения, чувство сострадания. Из-за вытеснения объективной реальности виртуальной, при ярко выраженной игровой аддикции можно наблюдать сильнейшую дезадаптацию ребенка с аддиктивным поведением и деградацию социальных связей [5]. Во время углубления в виртуальный мир на фоне социальной дезадаптации может появиться избыточная агрессивность, а также различные виды антисоциального поведения.

Основными критериями, диагностирующими начало компьютерной игровой аддикции, считаются следующие:

- вялость, беспричинное возбуждение, резкие и частые перепады настроения от подавленного до приподнятого, нарастающий негативизм к родителям, сверстникам, друзьям, эмоциональное отчуждение, неадекватная реакция на критику;
- ухудшение памяти, рассеянность внимания;
- регулярные прогулы уроков, снижение успеваемости;
- значительное изменение социального окружения, подозрительные телефонные звонки, встречи, контакты, ограничение общения с родственниками, друзьями;
- отстранение от хобби и дел, которые были интересны ранее;
- пропажа денег, ценностей из дома, денежные долги ребенка;
- лживость, изворотливость;
- не характерный ранее неряшливый, неопрятный внешний вид;
- частые, повторяющиеся приступы тревоги, депрессии, страха [2, с. 191].

В завершение хотелось бы отметить, что опасность чрезмерного увлечения компьютерными играми с каждым годом возрастает. Об этом свидетельствуют результаты многих исследований. Безусловно, крайне важными являются практически направленные вопросы изучения компьютерной аддикции, связанные с диагностикой компьютерной игромании, психопрофилактикой и психотерапией зависимого поведения. Но тем не менее, теоретический аспект данной проблемы не уступает по своей важности [3, с. 17]. Поэтому определив место компьютерной игровой зависимости в структуре аддиктивного поведения, сформулировав основные понятия, принципы и закономерности формирования компьютерной игровой аддикции, возникает возможность более детального и достоверного изучения данной проблемы на практике.

Таким образом, наличие компьютера в свободном доступе и без должного контроля со стороны взрослых членов семьи, а также увлечение самих родителей компьютерными играми и социальными сетями могут стать факторами формирования предпосылок развития компьютерной зависимости у дошкольников. В связи с этим увеличивается

количество детей, которые потенциально могут попасть в группу риска по развитию компьютеро-зависимых форм поведения.

Список литературы:

1. Бозаджиев, В. Л. Электронные аддикции, их виды и психологические характеристики / В. Л. Бозаджиев // Теоретические и прикладные проблемы науки о человеке и обществе: социальный, правовой, экономический аспекты: Монография / Под общей редакцией М.В. Посновой. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская Ирина Игоревна), 2020. – С. 127-149.
2. Жданова, С.Н. Информационная культура личности: социально-педагогический аспект: учеб. пособие / С.Н. Жданова. – 3-е изд., стер. – Москва: ФЛИНТА, 2021. – 191 с.
3. Молодежный научный форум. Электронный сборник статей по материалам LVII студенческой международной научно-практической конференции. – Москва: Изд. «МЦНО». – 2019. – № 27 (57) – С. 17.
4. Нальгиева, Ц. Я. Компьютерная зависимость как форма аддиктивного поведения / Ц. Я. Нальгиева // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – № 59-2. – С. 454-457.
5. Николаева В.О, Шигабетдинова Г.М. Особенности зависимости от социальной сети Instagram // Научные исследования. 2015. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-zavisimosti-ot-sotsialnoy-seti-instagram> (дата обращения: 24.08.2022).
6. Никитина, Л. Н. Компьютерная игромания в структуре аддиктивного поведения / Л. Н. Никитина // Мир науки. – 2016. – Т. 4. – № 4. – С. 47.
7. Поздняков, А. В. Роль психологической и социальной службы в преодолении компьютерной зависимости подростков / А. В. Поздняков // Педагогический поиск. – 2017. – № 2. – С. 28-34.

References:

1. Bozadzhiev, V. L. Electronic addictions, their types and psychological characteristics / V. L. Bozadzhiev // Theoretical and applied problems of the science of man and society: social, legal, economic aspects: Monograph / Under the general editorship of M.V. Basic. - Petrozavodsk: International Center for Scientific Partnership "New Science" (IP Ivanovskaya Irina Igorevna), 2020. - P. 127-149.
2. Zhdanova, S.N. Information culture of personality: socio-pedagogical aspect: textbook. allowance / S.N. Zhdanov. - 3rd ed., erased. - Moscow: FLINTA, 2021. - 191 p.
3. Youth scientific forum. Electronic collection of articles based on the materials of the LVII student international scientific and practical conference. - Moscow: Ed. "MCNO". - 2019. - No. 27 (57) - P. 17.
4. Nal'gieva, Ts. Ya. Computer addiction as a form of addictive behavior / Ts. Ya. Nal'gieva // Problems of modern pedagogical education. - 2018. - No. 59-2. - S. 454-457.
5. Nikolaeva V.O., Shigabetdinova G.M. Features of dependence on the social network Instagram // Scientific research. 2015. No. 1. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-zavisimosti-ot-sotsialnoy-seti-instagram>
(date of access: 08/24/2022).

6. Nikitina, LN Computer gambling in the structure of addictive behavior / LN Nikitina // World of Science. - 2016. - T. 4. - No. 4. - P. 47.
7. Pozdnyakov, A. V. The role of psychological and social services in overcoming computer addiction of adolescents / A. V. Pozdnyakov // Pedagogical search. - 2017. - No. 2. - S. 28-34.