Роль компьютерных игр в развитии компьютерозависимого поведения

Данные научных исследований свидетельствуют о неуклонно возрастающей распространенности компьютерных игр, причем не только среди детей, но и среди представителей более старших возрастных групп. Современные компьютерные игры все совершеннее имитируют реальность, а с каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых называют "компьютерными фанатами"или "гэймерами"(от англ. Game - игра). Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек таким образом виртуально реализует большую часть существующих потребностей. По данным А. Г. Шмелева (1988), процент "заядлых игроков" составляет 10-14%, а доктор Orzack приводит большую цифру - 40-80% игроков. Юноши увлекаются играми более интенсивно, чем девушки; частота и продолжение игры снижается с возрастом и с ростом образованности игрока. Funk (1993) сделал опрос 357 американских подростков и выявил, что две трети девушек играют в компьютерные игры и заняты этим, как минимум, два часа в сутки; среди ребят процент "игроков"значительно выше (90%). Кроме того, юноши расходуют на компьютерные игры, в среднем, в два раза больше времени.

Ученые обращают внимание на опасность бесконтрольной игровой компьютерной деятельности. С. Е. Ernes (1997) отмечает, что компьютерные игры приводят к развитию таких эффектов, как усиление процессов метаболизма, интенсификации деятельности сердечно-сосудистой системы. Возможно развитие таких признаков девиантного поведения, как переменчивость, повышенная раздражительность, склонность к противоправным действиям, ведет к враждебному восприятию окружающего социального мира. У игроков утеряно стремление к действиям в ситуации риска, внутреннего психического напряжения, они не умеют выходить из стрессовых ситуаций. "Заинтересованных игроков"отличает эмоциональная внешняя холодность, эгоцентризм, конфликтность, постоянное фантазирование, отсутствие интереса к чему бы то ни было. Оживляются они лишь тогда, когда тема касается компьютеров, но их знания в этой области, как правило, неглубокие. Имеют место данные, согласно которым негативное влияние компьютерной деятельности указывает на сужение круга интересов подростка, устремление к созданию личного мира, отход от реальности. По мнению некоторых авторов, занятия с компьютером один на один часто приводят к нарушению общения, к социальной изоляции и трудностям в создании межличностных контактов.

Данные отечественных ученых свидетельствуют о том, что компьютерные игры способствуют формированию донозоло-гических состояний у детей. Использование метода анализа корреляционных матриц показало, что компьютерная игра приводит к разбалансированию, дискоординации нервной системы, повышению ее лабильности. И фа с навязчивым ритмом, например, Doom2, имеет более выраженный агрессивный характер, что подтверждается ростом числа дисфункций ЦНС после игры, а также изменением психологического статуса игрока (выражено нарастание тревожности).

Ученые г. Луганска отмечают, что с ростом нагрузки увеличивается компьютерная зависимость, которая формируется уже после 6 месяцев увлечения игровыми автоматами. Все это приводит к развитию делинквентных расстройств и выраженной социальной дезадаптации.