

Деформирование межличностных отношений современного геймера под влиянием компьютерных игр

Научный руководитель – Дроздова Юлия Алексеевна

Баланцева Екатерина Максимовна

Студент (бакалавр)

Волгоградский филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы, Волгоград, Россия

E-mail: pandapanfuciy@gmail.com

Продукты компьютерной индустрии, вошедшие в жизнь современного человека сравнительно недавно, уже успели прочно в ней обосноваться, гармонично войдя во многие сферы его жизнедеятельности и значительно разнообразив его досуг. Конечно, чрезмерное увлечение подобного рода феноменом, чем грешат многие молодые люди в наши дни, не может не сказываться на жизни личности в целом, видоизменяя отношения с окружающими, влияя на трудовую сферу деятельности, физическое и психологическое здоровье, круг интересов. Дать однозначную оценку оказываемому компьютерными играми на человека воздействию не представляется возможным, отчего в научном сообществе до сих пор ведутся споры по поводу того, как же стоит относиться к этому феномену, содержащему в себе не только отрицательные, но и положительные стороны, забывать о которых так же не следует.

Компьютерные игры выполняют несколько важных социально значимых функций [1], таких как обучающая (разнообразные развивающие игры для детей, самоучители по иностранным языкам, преподносящие материал в игровой, легкоусвояемой манере), культуроформирующая (каждая игра - своеобразное культурное пространство, воссозданное разработчиками, имеющее собственные законы), интеграционная (объединяет множество людей по всему миру, давая чувство сопричастности к чему-то общему, глобальному), социализирующая (даёт возможность общаться и взаимодействовать с другими людьми на просторах виртуального мира), релаксационная (позволяет отвлечься от проблем в реальной жизни и отдохнуть) и развлекательная (заполняет свободное время, дарит новые эмоции, впечатления и переживания). Последние две, безусловно, играют в жизни современного человека наиболее важную роль - многие воспринимают компьютерные игры как увлечение, хобби, предпочитая проводить свободное время перед монитором компьютера, покоряя виртуальные миры, и с течением времени количество отдающих предпочтение именно такому виду времяпрепровождения возрастает - в результате опроса, проведённого Левада-центром в августе 2014 года среди городского и сельского населения России старше 18 лет [2] было выяснено, что около 18% опрошенных свободное от дел время уделяют компьютерным играм. Конечно же большую часть респондентов данной группы составляют молодые люди, подрастающее поколение, и если включить в выборку подростков школьного возраста, количество играющих резко возрастёт. Так по данным авторского социологического исследования (Волгоград, июль 2016, N=350), игроков до 18 лет набралось 15,9%, а от 19 до 25 лет - 68,1%, остальные возрастные категории оказались не столь многочисленными; большую часть составили мужчины (78,1%). Подавляющее число опрошенных указало, что играют практически каждый день (78,8%), уделяя сему занятию кто чуть менее 3 часов (44,7%), кто от 3 до 5 (37,5%), при этом в целом за компьютером проводится в среднем либо от 3 до 5 часов (26,1%), либо от 6 до 10 часов (35,6%), либо от 11 до 15 (20,8%) ежедневно, причём по служебным и учебным обязанностям так много времени коротают перед экраном лишь половина опрошенных (41,3%).

Конечно же, подобное увлечение сказывается на отношениях личности с окружающими, близкими и родными людьми, деформируя общение с кругом данных лиц. Форумы по оказанию психологической помощи нуждающимся пестрят сообщениями по типу «Муж-игроман, семья на грани развода» или «Стоит ли расставаться с молодым человеком из-за компьютерных игр» - тревожный показатель того, что чрезмерная привязанность к виртуальным реалиям вполне может стать причиной серьёзного разлада в семье геймера, если тот забудет о чувстве меры. В особенности подобное типично именно для мужчин, склонных к компьютерной аддикции [3]: для них характерны такие личностные качества, как неуступчивость, раздражительность, импульсивность, нерешительность, а устанавливаемые ими связи не имеют достаточной эмоциональной глубины. Ровно половина опрошенных (50%), относящихся к категории людей, компьютерными играми не увлекающихся, согласны связать свою жизнь с геймером, однако немалая часть (33,3%) полагает, что это пристрастие всё же создаст множество проблем в отношениях и связываться с игроманами лучше не стоит. Большая часть играющих респондентов (69,3%) указали, что на момент проведения опроса не состоят ни в каких отношениях и заводите партнёра в ближайшее время не собираются, для остальных же 30,7% компьютерные игры являлись причиной ссоры со второй половиной множество раз (72,3%), хоть и происходили редко. Ссоры с родственниками по той же причине случаются не так часто, всего у 42% опрошенных, и, в основном, только в случаях, когда увлечение компьютерными играми угрожает, по мнению близких, здоровью (24,2%) или будущему (31,7%) игромана, так же популярной причиной для серьёзного разговора служит невнимание геймера к окружающему миру и нежелание общаться с близкими (16,3%), выныривая из виртуального пространства. С друзьями большая часть респондентов общается практически каждый день (34,5%), однако в основном лишь благодаря интернету, встречи же не так часты - несколько раз в неделю с друзьями видится 21,6% опрошенных, реже раза в неделю - 17%. Компьютерные игры позволяют проводить время вместе, окунувшись в приключение всей компанией - 44,4% опрошенных регулярно играют во что-нибудь вместе, всего 12,9% имеют иные увлечения, что, впрочем, не мешает им общаться. К слову о важности родственных и дружественных связей для респондентов - всего 20,8% предпочтут времяпрепровождение в кругу семьи очередному проведённому за компьютером дню, в случае же с друзьями на встречу в свободный от важных дел дней согласны явиться аж 49,6%, отказавшись от игры.

Исследование показало, что благотворное влияние компьютерные игры оказывают только на отношения с людьми, так же ими увлечёнными - дружбе игры не помеха, а вот отношения с родственниками и имеющими иные интересы людьми от подобного пристрастия зачастую страдают, и обращать внимание на эту проблемы геймеры не желают. Ослабление связей с родителями и иными родственниками может обосновываться расстановкой приоритетов - большинство молодых людей предпочтут общество друзей и единомышленников, пусть и на просторах виртуального пространства, однако подобное пренебрежение грозит проблемами в сфере семейных отношений, неблагоприятной эмоциональной атмосферой в кругу близких людей, частыми ссорами с выбранным спутником жизни и последующими разводами.

Источники и литература

- 1) 1. Луговая Ю.А. Компьютерные игры как феномен медиакультуры // Материалы международной научно-практической конференции «Визуальная коммуникация в социокультурной динамике». 23 октября 2014 г. Казань, 2015. с. 215-220.
- 2) 2. www.levada.ru (Аналитический центр Юрия Левады, официальный сайт)

- 3) 3. Титова В.В. Компьютерная зависимость: механизмы формирования, диагностика, подходы к лечению и профилактике // Теория и практика психотерапии. 2015, №1. с. – 52-56.