

УДК 64.013 12

**АДДИКТИВНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ
ОТ СЕТЕВЫХ СООБЩЕСТВ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
– КАК ПОТЕНЦИАЛ ПРОТИВОПРАВНОГО СОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ**

**THE DEPENDENCE OF STUDENT'S YOUTH
FROM ONLINE COMMUNITIES AND COMPUTER GAMES
AS POTENTIAL ILLEGAL SOCIAL BEHAVIOR**

И.Н. КУЛЕШОВА, В.К. МИННИКОВ

I.N. KULESHOVA, V.K. MINNIKOV

(Ивановский государственный политехнический университет)

(Ivanovo State Polytechnical University)

E-mail: k_fil@ivgpu.com

В статье актуализируется проблематика необходимости изучения социально-психологических особенностей студентов, вовлеченных в социальные сети и онлайн-компьютерные игры. Данная вовлеченность является формой аддиктивной зависимости, влияющей на личностную деформацию, снижение волевой регуляции поведения, критичность в восприятии действительности. Как следствие – возрастание рисков совершения противо-

правных действий. В статье приводятся результаты эмпирического социально-психологического исследования особенностей студенческой молодежи, имеющей признаки сетевой зависимости.

The article actualizes the problem of the need to study the social and psychological characteristics of students involved in social networks and online computer games. This involvement is a form of addictive dependence that affects personal deformation, reduction of volitional regulation of behavior, criticality in the perception of reality. As a result, there is an increase in the risks of illegal actions. The article presents the results of empirics social and psychological research of the characteristics of students with signs of network dependence.

Ключевые слова: социальные сети, онлайн-компьютерные игры, аддитивная зависимость, личностная деформация, риски совершения противоправных действий.

Keywords: social networks, online computer games, additive addiction, personal deformity, risks of committing illegal actions.

Со стремительным развитием IT-технологий, игровой компьютерной индустрии, вовлечением молодежи в социальные сети неуклонно растет число субъектов с компьютерной социально-сетевой и игровой аддикцией [1]. Молодые люди настолько погружаются в цифровую реальность, что им в иллюзорном мире становится комфортней, чем в реальной жизни, поскольку любую ошибку можно исправить, а суррогатно-цифровую жизнь можно прожить заново, без потерь, полностью контролируя ход желаемых событий.

Как справедливо отмечено в работе [2]: "Компьютерные симуляции – это киберпротез общества".

В связи с этим озабоченность специалистов в сфере психологической безопасности, а также у правоохранительных органов вызывает возможность манипуляции сознанием таких молодых людей со стороны потенциальных антизаконных объединений, использующих сетевые электронные ресурсы для вовлечения молодежи в противоправную деятельность – на первый взгляд – в легкой, ни к чему не обязывающей игровой форме, но имеющую, в конечном итоге, явную общественную опасность [3].

Зависимость от виртуального мира социальной сети или от ролевой компьютерной игры зиждется на фундаменте зависимой части личности, формирование кото-

рой зависит от – как минимум – двух процессов, ведущих к вытеснению из внимания субъекта переживаний, воспоминаний реальной жизни, его не устраивающих, вызывающих психоэмоциональное напряжение и заменяющих их на суррогатные, но внутренне комфортные субъективно-желаемые. Эти процессы – уход от восприятия объективной реальности с заменой его на мир цифровой, виртуальный, а также формирование комплекса ограничивающих простых убеждений, облегчающих принятие виртуальной чужой роли и заменяющих ее на собственную реальную. Студент в реальной повседневной жизни на указанных процессах не акцентирует внимания, не подвергает их объективному анализу, осмыслению, а поэтому не замечает, не осознает.

Базисом подмены объективной реальности виртуальным миром служит потребность получения удовольствия от гарантированного достижения желаемых, самых фантастических, пусть и виртуальных целей, отстранения от реальных житейских проблем, избавления от психологического дискомфорта. Компьютерный и сетевой мир предлагает для этого вполне доступный способ. Зависимые молодые люди основное время обитают в виртуальном мире, лишь вынужденно возвращаясь в реальность. Но их основные потребности высшего порядка остаются в мире виртуальном и там же удовле-

творяются. Постепенно, но неотвратимо возникает все более полное отрешение от реальности, формируется зависимая часть личности, которой можно легко манипулировать. Одновременно трансформируются и адаптивные механизмы личности, происходит ее разрушение, снижение критичности, нормативности, институциональности, а потому растет риск вedomого противоправного поведения. Актуально это и в связи с возрастанием роли человеческого капитала в современных условиях, в том числе с точки зрения развития и стимулирования производства. Как отметил П.О. Кащеев с соавторами, в социально ориентированной рыночной экономике государство осуществляет инвестирование, в том числе и в воспитание гуманитарных составляющих человеческого капитала, включая политическую и социальную лояльность, ответственность человека, его нравственные и ценностные ориентации [3]. Поэтому в исследованиях подвергались анализу социально-психологические аспекты аддиктивного поведения личности студентов, зависимых от социальных сетей и сетевых компьютерных игр.

Установлено, что у зависимых молодых людей в структуре социальной установки на компьютерные игры и участие в тематических социальных сетях сильно выражены и одновалентны все ее компоненты, что свидетельствует о целостности, сложности и направленности таких установок, определяя во многом отношение субъектов к данной стороне суррогатной реальности, а следовательно, – и их поведение. Кроме того, использование валидного психодиагностического инструментария позволило на статистически достоверном уровне сделать вывод о преобладании в группе "зависимых" общего невротического фона. Студентам с аддиктивным поведением в большей степени свойственны такие состояния, как беспричинное беспокойство, напряженность, чувствительность. У них наблюдается тенденция к ощущению социального одиночества, которое компенсируется в ролевой игре, что имеет двойную опасность, поскольку, выходя за пределы виртуальной реальности, где уровень контактов регулиру-

ем в соответствии с потребностью к общению, человек попадает в мир реальный, в котором несоответствие ожиданиям, особенно в области межличностного общения, приводит вновь к его суррогату, создавая, таким образом, замкнутый круг [4], [5]. Кроме того, у аддиктов выявлена устойчивая склонность к немотивированной тревожности, отчетливая выраженность дисфункциональности стереотипов эмоционального поведения. Им присуще выраженное поведение контроля, выражающееся в стремлении влияния на окружающих по принципу: "беру в свои руки руководство и стремлюсь решать, что и как будет делаться". Одновременно с этим данные субъекты не приемлют контроля над собой, хотя и готовы брать на себя ответственность, соединенную именно с ведущей ролью. Это связано со стереотипами "лидера", "вождя", архетипом "героя-победителя", в основном культивируемыми в ролевых компьютерных играх, где за играющим – последнее слово в принятии решения, от которого зависит "судьба" сетевого или игрового пространства. Но опасность здесь состоит в том, что взятие виртуальной ответственности на себя не ведет к реальным деструктивным последствиям, а также к социальным санкциям, так как всегда можно начать сначала, "переиграть", использовать секретный код, отсюда возможно ощущение некоей вседозволенности, проецируемой на реальный мир. Это может отразиться в антисоциальном поведении, в искажении представлений о системе ответственности перед обществом, в подмене ролевыми "паттернами героического поведения" поведения актуального, связанного с реальным социальным взаимодействием. Это чревато проблемами с адаптацией субъекта в обществе, возможностью ресоциализации и других деструктивных последствий, в том числе вовлечению в преступные сообщества и противоправное поведение.

Результаты исследования также установили, что в случае изучаемой аддиктивной зависимости наиболее вероятны такие варианты возможной направленности адаптации, как гедонистическая – то есть адаптивный исход состоит в получении наслажде-

ния, и, как вариант – избегании страданий, а также гомеостатическая – то есть адаптивный исход состоит в достижении равновесия, в том числе равновесия в эмоциональной сфере [7], [8]. Тогда как для обычных представителей студенческой молодежи возможен еще и вариант прагматический – в практической пользе, успехе и других проявлениях. Кроме того, выявлена тенденция, свидетельствующая о том, что социально-психологическая адаптация личности компьютерозависимого субъекта направлена в русло эскапизма, который понимается нами как стремление личности уйти от действительности в мир иллюзий, фантазии в ситуации кризиса, бессилия, отчуждения, при общем негативном эмоциональном фоне. При этом в виртуальной реальности актуализируются доминантные качества, реализуя которые в игре, молодой человек сохраняет Я-концепцию, пытаясь балансировать тем самым свою эмоциональную сферу. Для многих форм эскапизма характерны тяготение к "освобождению" инстинктов, идеализация выдуманного образа жизни, не стесненного запретами и условностями социума. Все это опасно тем, что может приводить к распаду человеческой личности или такой ее деформации, которая будет опасна как для социума, так и для самого человека в обществе.

У "зависимых студентов" велика потенция аффективного социального поведения, индивид очень осторожен при установлении близких интимных отношений, а также стремление к контролю, выраженное в доминирующем, лидерском поведении, и эмоциональный комфорт, обретаемый в игре, снижают значимость социальных связей, переориентируют, направленность личности из сферы межличностного взаимодействия в иллюзорный мир, подчиняющийся собственным интересам и контролируемый простыми и доступными средствами [9]. В данном случае компьютер или социальная сеть выступает лишь как вспомогательное средство в "межличностной" коммуникации. Полностью погружаясь в игру и достигая в ней определенных успехов, человек виртуально реализует таким образом большую часть имеющихся потребностей и игнориру-

ет остальные. Кроме того, зависимые субъекты проявляют функциональный подход к социальному окружению, когда ситуативная ведомость в отношениях с другими есть лишь стремление к сохранению самоидентичности и эмоционального благополучия.

В Ы В О Д Ы

1. В любом социуме находятся люди, предпочитающие "уходить" от реальных проблем. В случае "цифровой" зависимости для их решения молодой человек уходит в социальную сеть или ролевою компьютерную игру. Там ему свободно и комфортно: он силен, смел, решителен, непобедим, вооружен, успешен, сам управляет судьбой и судьбами. Но он крайне рискует попасть в заколдованный круг реальной социальной изолированности, болезненным выходом из которого становится "цифровая" зависимость.

2. Время, проведенное в виртуальной реальности, не делает студента сильнее и успешнее в жизни настоящей. Потому, "выныривая" оттуда в реальный мир, он испытывает дискомфорт, ощущает себя беспомощным, незащищенным в агрессивной среде, желая, как можно скорее вернуться туда, где он герой-победитель, или компенсируя это, выполняя виртуальные задания, сочетаемые с антисоциальными противоправными "подвигами" в реальном мире.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Гоголева А.В.* Аддиктивное поведение и его профилактика. – 2-е изд., стер. – М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Изд-во НПО "МОДЭК", 2003.

2. *Иванов М.С.* Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера // Психологический журнал. – 2013, №2. С. 11...16.

3. *Кащеев П.О., Белгородский В.С., Радько С.Г.* Человеческий капитал как неотъемлемый фактор обеспечения роста производительности труда // Изв. вузов. Технология текстильной промышленности. – 2018, №3. С. 17.

4. *Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В.* Психосоциальная аддиктология. – Новосибирск: Изд-во "Олсиб", 2001.

5. *Маринова Т.Ю., Зарецкая О.В.* Социально-психологические аспекты зависимости от компьютерных многопользовательских ролевых онлайн-игр // Социальная психология и общество. – 2015. Т. 6, №3.

6. Пиндюрин В.А. Компьютерная аддикция подростков – проблема XXI века // Научно-методический электронный журнал "Концепт". – 2016. Т.15. С. 1801...1805.

7. Сидорова С.Н., Ельчанинов В.С., Габдулхакова Н.К. Особенности влияния компьютерных игр на личность // Молодой ученый. – 2014, №7. С.294...296.

8. Фетискин Н.П., Козлов В.В., Мануйлов Г.М. Социально-психологическая диагностика развития личности и малых групп. – М.: Изд-во Института Психотерапии, 2002.

9. Юрьева Л.Н., Болбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. – Днепропетровск: Пороги, 2006.

REFERENCES

1. Gogoleva A.V. Addiktivnoe povedenie i ego profilaktika. – 2-e izd., ster. – М.: Moskovskiy psikhologo-sotsial'nyy institut; Voronezh: Izd-vo NPO "МОДЕК", 2003.

2. Ivanov M.S. Vliyanie rolevykh komp'yuternykh igr na formirovanie psikhologicheskoy zavisimosti cheloveka ot komp'yutera // Psikhologicheskiy zhurnal. – 2013, №2. S. 11...16.

3. Kashcheev P.O., Belgorodskiy V.S., Rad'ko S.G. Chelovecheskiy kapital kak neot'emlemyy faktor obes-

pecheniya rosta proizvoditel'nosti truda // Izv. vuzov. Tekhnologiya tekstil'noy promyshlennosti. – 2018, №3. S.17.

4. Korolenko Ts.P., Dmitrieva N.V. Psikhosotsial'naya addiktologiya. – Novosibirsk: Izd-vo "Olsib", 2001.

5. Marinova T.Yu., Zaretskaya O.V. Sotsial'no-psikhologicheskie aspekty zavisimosti ot komp'yuternykh mnogopol'zovatel'skikh rolevykh onlayn-igr // Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo. – 2015. Т.6, №3.

6. Pindyurin V.A. Komp'yuternaya addiksiya podrostkov – problema XXI veka // Nauchno-metodicheskiy elektronnyy zhurnal "Koncept". – 2016. Т.15. S. 1801...1805.

7. Sidorova S.N., El'chaninov V.S., Gabdulhakova N.K. Osobennosti vliyaniya komp'yuternykh igr na lichnost' // Molodoy uchenyy. – 2014, №7. S.294...296.

8. Fetiskin N.P., Kozlov V.V., Manuylov G.M. Sotsial'no-psikhologicheskaya diagnostika razvitiya lichnosti i malykh grupp. – М.: Изд-во Института Психотерапии, 2002.

9. Yur'eva L.N., Bol'bot T.Yu. Komp'yuternaya zavisimost': formirovanie, diagnostika, korrektsiya i profilaktika. – Dnepropetrovsk: Porogi, 2006.

Рекомендована кафедрой философии и социально-гуманитарных дисциплин. Поступила 30.06.19.