

Секция «Социология»

Влияние компьютерных игр на социализацию учащейся молодёжи.

Чулочникова Наталья Игоревна

Студент

*Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина,
Институт социальных и политических наук, Екатеринбург, Россия*

E-mail: chulochnicova.n@mail.ru

С каждым днём в современном мире остаётся всё меньше сфер деятельности человека, не связанных с компьютером. Технологии также оказывают значительное влияние на социализацию детей и подростков. В условиях развитой информационной системы молодое поколение чаще предпочитает виртуальное общение реальному, в последнее время это начинает приобретать массовый характер. В ноябре 2010 нами было проведено исследование. Выборочная совокупность составила 300 опрошенных, - представителей учащейся молодёжи из различных образовательных учреждений: учащиеся школы и студенты вуза. В ходе исследования выяснилось, что больше половины представителей учащейся молодёжи пользуются компьютером каждый день (75,4%) [п2]. Более того, постепенно компьютерные игры начинают охватывать все более молодые слои населения.

Сразу отметим, что социализация - это непрерывный процесс, длящийся в течение всей жизни. Он распадается на этапы, каждый из которых «специализируется» на решении определенных задач, без проработки которых последующий этап может не наступить, может быть искажен или заторможен [п3]. Так представляется интересным выяснить, какое влияние на социализацию личности может оказать увлечение компьютером. Нельзя категорично утверждать, что влияние компьютера исключительно отрицательное. Новые технологии, при правильном их использовании, предоставляют большие возможности, как для развития, так и для саморазвития личности. Но существуют и отрицательные моменты. На наш взгляд, проблема негативного влияния информационных технологий на социализацию – это проблема зависимости от компьютерных игр.

Можно отметить, что проблема предпочтения компьютерных игр связана с широкой распространенностью игр (а также компьютеров в целом – опрос показал, что почти все опрошенные - 93,3% - имеют доступ к компьютеру дома) и превращением их в основную форму досуга детей. В ходе нашего исследования выяснилось, что в целом среди опрошенных 66,0% играют в компьютерные игры, однако в группе респондентов, которые были охарактеризованы как зависимые от компьютера и/или Интернета, 88,7% играют в компьютерные игры. Исследователь Гриффитс выделил два типа мотивов, заставляющих детей и подростков вновь и вновь обращаться к компьютерной игре [п1]. Аддикты 1-го порядка играют ради удовольствия от самой игры и ради результата, удовлетворения мотива достижения, возможного соперничества с другими игроками. Они чувствуют себя в приподнятом настроении во время игры. Они любят играть группами в сети, получают позитивное подкрепление со стороны группы, когда становятся победителями и именно это является для них главным. Компьютер для них – средство получить социальное вознаграждение. Аддикты 2-го порядка используют компьютер для бегства от чего-либо в своей жизни, и их привязанность к машине – симптом бо-

лее глубоких проблем (например, физические недостатки, низкое самоуважение и т.д.). Компьютерная игра для такого ребенка становится основным времяпрепровождением, он теряет интерес к другим занятиям.

Наиболее показательно, какие игры предпочитает современная молодёжь. По результатам нашего исследования, наиболее популярными играми являются ролевые. Подавляющее большинство респондентов (82,4%) указали их как любимые игры. Ролевыми компьютерными играми мы обозначили те игры, в которых играющий выступает в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Напомним, что эти игры в большей мере позволяют реализовать потребность в принятии роли и ухода от реальности. К ролевым играм мы отнесли такие жанры как шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, ролевые, ролевые он-лайн игры и симуляторы жизни. Так одной из наиболее популярных игр оказался шутер *Conter-Strike* (17,2%), стратегия *Warcraft* (15,2%), многопользовательская ролевая он-лайн игра *World of Warcraft* (12%), а из не ролевых игр наиболее популярные – автомобильные симуляторы (из них *NFS* – 8,6% и *Grand theft auto* - 8,6%). У группы зависимых популярность данных игр на порядок выше, так шутеры – 37,1%, стратегии в реальном времени – 33,9%, собственно ролевые игры – 29,0%. Напомним, что именно эти виды игр чаще всего вызывают компьютерную зависимость, а также оказывают сильное эмоциональное и психологическое воздействие на человека, а также (за исключением спортивных симуляторов) содержат много сцен насилия и агрессии.

Мы можем легко проследить наличие связи между чрезмерным увлечением компьютерными играми и наличием компьютерной зависимости. Однако наше исследование не позволяет сделать выводы о том, что данные игры становятся причиной компьютерной зависимости. Мы можем только утверждать, что компьютерная игра часто становится предметом, вокруг которого формируется аддикция. Скорее нужно говорить о части молодёжи, попадающей в группу риска, склонной к подобной форме девиации. Мы предполагаем наличие некоторых факторов, способствующих формированию компьютерной зависимости в среде учащейся молодёжи:

- низкий контроль со стороны родителей, институтов образования;
- низкий социальный статус, навязанный окружением;
- низкая самооценка;
- проблемы в общении со сверстниками;
- необходимость частого обращения к компьютеру по учёбе;
- стремление во всём соответствовать окружающим, боязнь оказаться изгнанным;
- проблемы в общении с родителями, сверстниками;
- навязывание образцов поведения представителями референтной группы.

Наше исследование показало, что проблема компьютерного досуга (его последствий) стоит довольно остро в нашей стране, и необходимо разработать меры по её разрешению.

Литература

1. Жичкина А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. - М., 2004.
2. Исследование Чулочниковой Н. И. под руководством кафедры прикладной социологии УрГУ, ноябрь - декабрь 2010г.

3. Слостенин В., Исаев И. и др. Педагогика: Учебное пособие. <http://www.gumer.info/bibliotek>