

Шумилина В.Е., доцент кафедры «Экономическая безопасность, учет и право» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»,
Ростов-на-Дону, Россия;

Кузин Д.А., студент 3 курса кафедры «Экономическая безопасность, учет и права» ДГТУ, Ростов – на – Дону, Россия;

Брыкалов В.А., аспирант кафедры «Анализ хозяйственной деятельности и прогнозирование» РГЭУ (РИНХ); г. Ростов-на-Дону, Россия;

ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ СРЕДИ ПОДРОСТКОВ КАК УГРОЗА БЕЗОПАСНОСТИ ЛИЧНОСТИ

Аннотация. В данной главе рассмотрены и проанализированы примеры того, как увлечение жестокими компьютерными играми влияют на подростков в современном обществе. Эта проблема имеет большой резонанс, так как несовершеннолетним с завышенным уровнем агрессии трудно выстраивать взаимоотношения с другими людьми, контролировать свои эмоции, прогнозировать последствия своих действий. Эта ситуация проявляется как проблема безопасности личности, которая затрагивает и все общество.

Ключевые слова: Игровая зависимость, интернет-зависимость, компьютер, жесткость, агрессия, неустойчивая психика, безопасность личности.

Shumilina V. E., associate Professor of «Economic safety, accounting and Law» of the «Donskoy state technical University», Rostov-on-Don, Russia;

Kuzin D.A., student of the Department of «Economic Security, Accounting and Law» DGTU, Rostov-on-Don, Russia;

Brykalov V.A., post-graduate student of the Department of Economic Activity Analysis and Forecasting, Russian State Economic University (RINH); Rostov-on-Don, Russia;

GAMBLING ADDICTION AMONG ADOLESCENTS AS A THREAT TO PERSONAL SECURITY

Annotation. This article examines and analyses examples of how addiction to violent computer games affects adolescents in contemporary society. This problem has great resonance because minors with an exaggerated level of aggression find it difficult to build relationships with other people, control their emotions and predict the consequences of their actions. This situation manifests itself as a problem of personal security, which affects the entire society.

Key words: Gambling addiction, Internet addiction, computer, rigidity, aggression, unstable psyche, personal safety.

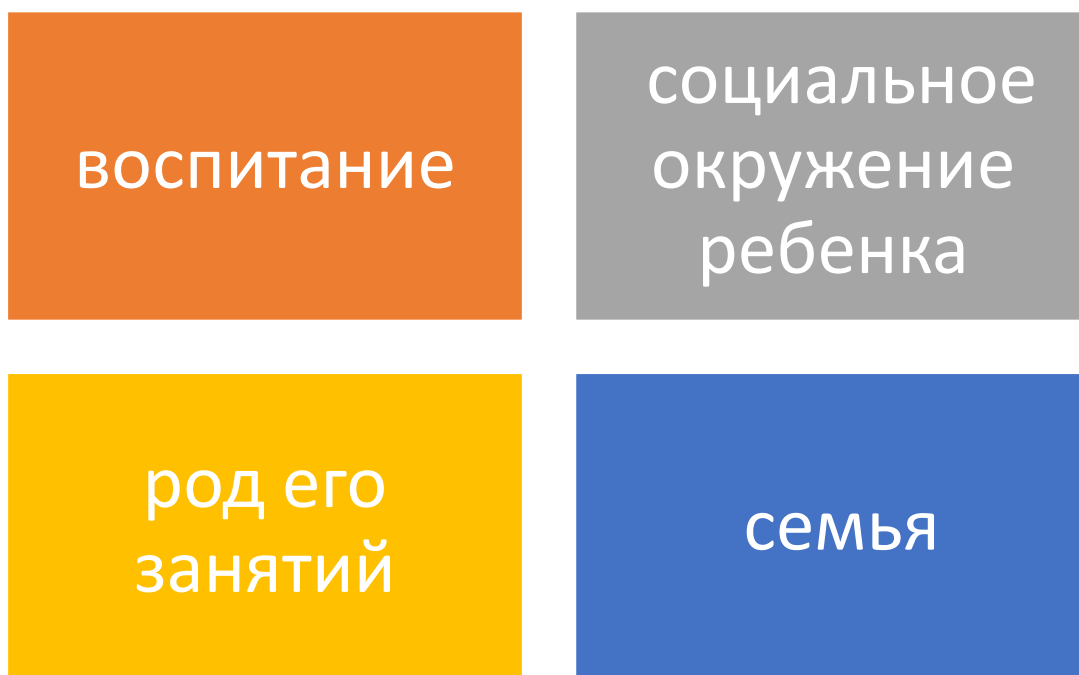
Нельзя представить современное общество без компьютера. Умение пользоваться им характеризует нашу общую образованность. Согласно опросам, которые проводили специалисты, 70% подростков, отвечая на вопрос о том, чем они увлекаются, упоминают компьютерные игры наравне со спортом, прогулками с друзьями. После того, как в нашей жизни появились компьютеры, стали проявляться негативные последствия в поведении людей, особенно среди подростков. В частности, они проявляются в изменении соматического и психологического состояния пользователей, наступлению компьютерной зависимости в разных формах:

- «геймерство» (человек, который профессионально увлекается компьютерным киберспортом. Зачастую данный термин используют для подростков, которые активно играют в компьютерные игры и не выступают на соревнованиях в своей игровой дисциплине);
- социальные сети (постоянное пользование интернет площадками для поиска новых друзей, общения или в качестве обычного досуга. Например, Вконтакте, Одноклассники, Instagram, Tik-Tok, Facebookи многое другое);
- киберзависимость (подмена реальных, когда на смену реальной жизни приходит виртуальная, вымышленная вселенная).

Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр составляют кибераддикцию в целом, т.е. постоянную потребность использовать с данным устройством в игровой, рабочей или исследовательской формах. В самом общем виде интернет-зависимость определяется как «нехимическая зависимость от пользования Интернетом».

В целом, подростковый возраст – это один из самых важных периодов развития человека и становлении им личности. Начиная с 12-него и заканчивая 18-ним возрастом, происходит не только активное физическое и физиологическое развитие, но и модернизируется мышление молодежи,

меняется вектор внимания человека, восприятие становится избирательным, изменяются приемы запоминания. Подросток проходит этап развития своей психической системы, которые ярко проявляются в эмоционально-чувствительных изменениях. В таком возрасте человек стремится к суверенитету в отношении себя, своего пространства и желания быть «взрослым». В данный период развития человек стремится быть губкой, которая впитывает новую информацию. Он ищет собственные пути, благодаря которому познает свое собственное «Я» и сформирует свою личность, свои моральные и нравственно-волевые качества, расширит свое мировоззрение. Поэтому так важно в данный период обратить внимание на факторы, оказывающее сильное влияние на этические нормы поведения подростка. К таким факторам относятся:



Благоприятные условия формирования личности подростка способствуют позитивному развитию морально-нравственных качеств подростка, а негативные разрушают их.

Одним из самых распространенных отрицательных влияний является игровая зависимость (увлечение молодежи компьютерными играми и активное пользование ими интернета). В 21 веке данная болезнь встала

наравне с алкоголизмом, наркоманией, курением. Большой процент людей, согласно статистическим данным, подверженных игровой зависимости, находится среди подростка, а именно – мальчиков. Согласно статистике, за 2018 год в России интернетом пользуются 90 млн человек – 81% населения нашей страны. Пребывание в Интернете у подростков не ограничивается играми. Ученики средних и старших классов посвящают много свободного времени скачиванию музыки, загрузке фотографий, общению с друзьями в социальных сетях. Их количество увеличивается в зависимости от возраста:

14,1% – 11 лет;

25,8% – 13 лет;

33,7% – 15 лет.

Результаты различны и в зависимости от пола: 26,8% – мальчики, 21,9 – девочки.

Национальный медицинский исследовательский центр здоровья детей Минздрава России в мае 2020 года проводил масштабный опрос подростков. Почти 70 процентов из них сообщили, что не выходили из дома в период режима самоизоляции. У 46,7 процента школьников увеличилось время использования компьютера и гаджетов. Депрессивные состояния были замечены у 42,2 процента, головные боли – у 26 процентов, нарушение сна – у 55,8 процента опрошенных. Школьники жаловались на подавленное состояние и резкие перепады настроения в течение дня.

Повлиять на пристрастие ребенка к погружению в виртуальный мир могут такие факторы, как:

- трудности в общении со сверстниками;
- нехватка внимания со стороны родителей;
- неуверенность в своих силах.

Подросток не может справиться с таким сильным и массивным давлением от мира, из-за чего он находит свое спасение в вымышленном виртуальном пространстве. У человека с игровой зависимостью обостряются

проблемы в реальной жизни. Когда ребенок попадает в вымышленную реальность, у него отсутствует желание заниматься саморазвитием, собственной учебой, чтением книг, занятием спортом. Эти компоненты воспитывают человека, куют его собственную личность. Подростку становится труднее находить общий язык с другими людьми, наблюдается сильнейшая деградация и дезадаптация личности, недоразвитость нравственно – моральных представлений, повышенная внушаемость и подражательность.

Разрешая пользоваться компьютером, играть в компьютерные игры или просто интернетом, необходимо осознавать факт – виртуальный мир наполнен бесчисленным количеством информации, порой которая носит насильственный, грубый и развращающий характеры. Необходимо грамотно направить ребенка в его развитии даже, если он пользуется возможностями виртуального мира и взрастить в нем гуманистическое отношение к миру. Большинство педагогов, психологов, преподавателей, работающих с подростками, которые увлекаются компьютерными играми, отмечают их проявляющуюся раздражительность, агрессию, не способность совмещать учебу и свободный досуг. Это негативно сказывается на развитии подростка, и развивают в нем отрицательные качества, например:



Лень



Агрессия



Неуважение к старшим



Невоспитанность

Игры, содержащие в своем содержании сцены убийств, насилия, жестокости, драк разной степени жестокости, преступлений, негативно воздействуют на психику подростка, разрушают их эмоционально-чувствительное настроение. В наше время компьютерные игры переполнены сценами драк, насилия. В большинстве случаев подростки хотят выглядеть или быть похожими на своих игровых персонажей, перенимают их черты и качества. Поэтому в реальном мире они стремятся выглядеть такими же «крутыми», как и в игре. К тому же детям подросткового возраста свойственны желание возвыситься над другими, испытать новые ощущения, стремление к приключениям, рискованным действиям, так называемый «доминант романтики». Подростки могут сделать неверный вывод о том, что агрессивные действия, демонстрируемые в компьютерных играх, являются приемлемым средством достижения жизненных целей и средством разрешения конфликтов. Постепенно в их сознании стирается грань между виртуальным и реальным миром, между добром и злом. Поэтому может появиться стремление к разрушению, склонность к асоциальному поведению, к совершению преступлений. Жестокие игры, в которых человек «убивает» объект своей неприязни, помогают преодолеть психологический барьер на пути убийства в реальной жизни.

На данный феномен указывает американский психолог Дейв Гроссман, проводя аналогию между тренировкой стрельбы по человеческим фигурам, которые учат профессиональных военных к убийству, и жестокими компьютерными играми, способствующими разрушению у подростков биологической грани к совершению убийств. По мнению данного психолога, компьютерные игры не просто учат, но и прививают «вкус и навык к убийству» у подростка, что, в теории, делает его потенциальным убийцей, у которого нет чувства жалости, сострадания и важности сохранения чужой жизни. В пример Дейв Гроссман приводит постоянный сводки новостей, в которых еженедельно рассказывают о том, как подростки приходят в школы

и убивают своих одноклассников, учителей, вызвавших у них гнев и раздражение.

Ошибочно суждение, что абсолютно каждый подросток, после игры в такие компьютерные игры, станет маньяком или убийцей. Ключевую роль может сыграть подростковый эгоцентризм, связанный с особенностями интеллекта детей подросткового возраста и их аффективной сферы. У подростков часто возникает иллюзия, что он и все окружающие его люди оценивают и критикуют его поведение. Данный феномен называется «воображаемой аудиторией». Подростки воспринимают многие обстоятельства, как угрожающие им, настроены на отрицательное восприятие себя со стороны окружающих, не видят в собственном поведении агрессивное или враждебное настроение. Психологическая напряженность, которая сопровождает формирование личности подростка, зависит также и от его социального окружения, от духовной атмосферы общества, в котором он живет. Поэтому компьютерные игры не могут считаться единственной причиной совершения подростками преступлений. Но все же, активное пристрастие жестокими играми может негативно воздействовать на еще не окрепшую и не устоявшуюся психику подростка, которой и без того свойственна нервозность, делая его еще более агрессивным и раздражительным. А если до начала игровой практики подросток обладал такими личными качествами как чрезмерные обидчивость и самолюбие, пониженный порог фрустрации, негативизм, то в сочетании с ними жестокие игры могут породить большие негативные последствия, в том числе «подтолкнуть» к совершению преступления.

Игры с сюжетами про целый ряд войн, катастроф, в которые активно играют подростки, оставляют отпечаток на их сознание и могут привести к развитию у них культа насилия, возникновению разных фобий, нарушению сна, неврозам. Личные отрицательные качества подростка, которые он развивал благодаря таким играм, дают зеленый свет его готовности к агрессии и жестокости. Проявятся такие необоснованные вспышки негативных

эмоций могут в любой благоприятный для этого момент, ведь они являются их катализаторами.

Уровень физической, вербальной и косвенной агрессии детей, играющих в компьютерные игры, выше соответствующих уровней тех ребят, которые не проводят достаточно большое количество времени в виртуальном игровом мире.

Таким образом, можно сделать вывод, что родителям необходимо контролировать и отслеживать степень погружения подростка в виртуальный мир и игры, в которые он играет для предотвращения развращения его личности. По ним формируется мировоззрение ребенка. Все его эмоциональные, психические, нравственные поступки и поведения он может копировать с персонажей своих видеоигр. Это не является отрицательным явлением, поскольку родители могут подобрать ребенку такие игры, которые помогли ему не только спокойно провести свой досуг, но и развить свои коммуникативные, умственные, личностные навыки, необходимые для всей его жизни. Близкие подростка должны проводить с ребенком профилактические беседы по поводу того, какую пользу можно вынести, если пользоваться компьютерной техникой, научить его разграничивать «виртуальность» и «реальную жизнь». Негатив, полученный в виртуальном мире, можно и нужно компенсировать хорошей книгой или фильмом, которые научат добру, милосердию, отзывчивости, недопустимости убийства людей, покажут все ужасы войны и ее последствия, заложат фундамент нравственности подростка.

Литература

1. Хван А.А., Зайцев Ю.А., Кузнецова Ю.А. Стандартизация опросника А. Басса и А. Дарки. / Психологическая диагностика, 2018. № 1. С. 35-58.

2. Иванченко Г.В., Покровский Н.Е. Универсум одиночества: социологические и психологические очерки. - М.: Университетская книга, Логос, 2018.
3. Змановская Е.В. Девиантология (Психология отклоняющегося поведения): Учеб. пособие для студентов высших учебных заведений. - М., 2017.
4. Тарасова В.Н., Рубашенко С. А., Ташина Т.М., Семенов А.А. Развитие готовности к профессиональному творчеству у будущих учителей: Монография. - Шуя: Изд-во ФГБОУ ВПО «Шуйский государственный педагогический университет», 2019.
5. Юрьева Л.Н., Большо Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, лечение и профилактика. Днепропетровск: «Пороги», 2019. 196с.
6. Павлов, О. П. Социальная напряженность как угроза общественной и экономической безопасности региона (на примере Ростовской области) / О. П. Павлов, В. Е. Шумилина, П. С. Нежижимова // Экономическая безопасность, учет и право в Российской Федерации: реалии и перспективы, 05 мая – 05 2019 года, 2019. – С. 1-5. – DOI 10.26526/conferencearticle_5cf508b4a926e3.79584296.
7. Крохичева, Г. Е. Статистический анализ факторов социальной напряженности в Российской Федерации / Г. Е. Крохичева, В. Е. Шумилина // Kant. – 2019. – № 3(32). – С. 312-321.
8. Шумилина, В. Е. Роль государства в обеспечении экономической безопасности личности / В. Е. Шумилина, А. А. Широкобородова // Экономическая безопасность, учет и право в Российской Федерации: реалии и перспективы, 05 мая – 05 2019 года, 2019. – С. 56-60.

References

1. Khvan A.A., Zaitsev Yu.A., Kuznetsova Yu.A. Standardization of the questionnaire by A. Bass and A. Darki. / Psychological diagnostics, 2018. No. 1. S. 35-58.
2. Ivanchenko G.V., Pokrovsky N.E. The universe of loneliness: sociological and psychological essays. - M.: University book, Logos, 2018.
3. Zmanovskaya E.V. Deviantology (Psychology of deviant behavior): Proc. allowance for students of higher educational institutions. - M., 2017.
4. Tarasova V.N., Rubashenko S.A., Tashina T.M., Semeno A.A. Development of readiness for professional creativity in future teachers: Monograph. - Shuya: Publishing House of FGBOU HPE "Shuya State Pedagogical University", 2019.
5. Yurieva L.N., Bolbo T.Yu. Computer addiction: formation, diagnosis, treatment and prevention. Dnepropetrovsk: "Thresholds", 2019. 196p.
6. Pavlov, O. P. Social tension as a threat to public and economic security of the region (on the example of the Rostov region) / O. P. Pavlov, V. E. Shumilina, P. S. Nezhizhimova // Economic security, accounting and law in Russian Federation: realities and prospects, May 05 - May 05, 2019, 2019. - P. 1-5. - DOI 10.26526 / conferencearticle_5cf508b4a926e3.79584296.
7. Kroklicheva, G. E. Statistical analysis of factors of social tension in the Russian Federation / G. E. Kroklicheva, V. E. Shumilina // Kant. - 2019. - No. 3 (32). - S. 312-321.
8. Shumilina, V. E. The role of the state in ensuring the economic security of the individual / V. E. Shumilina, A. A. Shirokobodrova // Economic security, accounting and law in the Russian Federation: realities and prospects, May 05 - 05, 2019, 2019. - S. 56-60.