

Индекс УДК - 159.9

Лопатина А.А.

Lopatina A.A.

Студентка 5 курса

5th year student

ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет»

SBEI of HE RC «Crimean engineering-pedagogical University»

Россия, Москва

Russia, Moscow

Научный руководитель – преподаватель

кафедры психологии Жихарева Лилия Владимировна

Supervisor - lecturer of psychology Department Liliya V. Zhikhareva

ИГРОМАНИЯ КАК СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН И СМЫСЛ ЖИЗНИ МОЛОДЕЖИ

GAMBLING AS A SOCIO-PSYCHOLOGICAL PHENOMENON AND THE MEANING OF LIFE OF YOUNG PEOPLE

Аннотация. В статье дается определение игромании, проблемы современного развития игромании, а также является ли игромания болезнью. Далее было рассмотрено значение компьютерных игр в жизни молодежи. В качестве заключения были предложены методы избавления молодых людей от игровой зависимости как психологической болезни.

The article defines gambling, the problems of modern development of gambling, as well as whether gambling is a disease. Further, the importance of computer games in the life of young people was considered. As a conclusion, the methods of disposal of young people from gambling addiction as a psychological disease were proposed.

Ключевые слова: игромания, гемблинг, лудомания, МКБ-10, зависимость, стресс, патология, "вещизм".

Key words: gambling, gambling, gamblers, MBC-10, addiction, stress, pathology, and "materialism".

Игромания представляет собой патологическое пристрастие к различным играм (преимущественно азартным), развивающееся на уровне психологии, и проявляющееся нарушениями в эмоционально-волевой сфере. Для обозначения зависимости человека от игры, помимо термина "игромания", также используются термины "гемблинг" (от английского gambling – игра на деньги) и "лудомания" (от латинского ludo – играть и греческого μαγία – влечение, страсть).

Игромания проявляется тем, что человек часто принимает участие в азартных играх на деньги и не только, причем игра становится доминирующей ценностью в жизни, вытесняя социальные, семейные, профессиональные и материальные ценности. Человек уделяет основное время и внимание игре, а ко всем остальным обязанностям относится по остаточному принципу. Поскольку игромания имеет хроническое течение, то ее главным признаком является неспособность человека сопротивляться импульсу к началу игры, вследствие чего больной вовлекается в эпизоды игры, несмотря на жизненные обстоятельства, что приводит к разрушению семейной жизни, проблемам на работе и в социуме.

Является ли игромания болезнью? Игромания является психическим заболеванием, которое официально признано врачами и учеными во всем мире, и внесено в Международную классификацию болезней 10 пересмотра (МКБ-10) под шифром F63.0 и в классификацию психических расстройств Американской ассоциации психиатров под шифром DSM-IV-R.

Особенности игроманий у молодежи обуславливаются такими факторами, как:

- 1) социально-психологический,
- 2) психологический,
- 3) биологический.

Поскольку биологический фактор связан с разрушением процессов в организме, изменяющих систему мотивации и контроля за заболеванием, в рамках статьи мы его не будем рассматривать, а делим факторы на две группы:

- 1) обусловленный психологическими особенностями возраста,
- 2) обусловленный условиями жизни.

Игровая зависимость, помимо непреодолимого влечения к игре, характеризуется, расстройствами, нарушениями поведения и здоровья. Некоторые ее симптомы сходны с симптомами других зависимостей: патологическое влечение, синдром лишения, потеря контроля, повышение игровой устойчивости, продолжительное участие в азартных играх с неосознаваемыми игроком, но явными вредными последствиями.

Есть данные о том, что наилучшую почву для развития игровой аддикции формирует «вещизм», переоценивание значения материальных благ, усиление внимания в семье на финансовые возможности и затруднения, зависть к богатым родственникам и знакомым, убеждение, что все несчастья в жизни увязаны исключительно с отсутствием денег. Воспитание имеет важную роль для развития личности молодого человека, и, разумеется, есть целый ряд негативных моментов воспитания, сказывающихся на игровой зависимости:

- непостоянство и не прогнозируемость отношений;
- недостаточная опека;
- жестокость;
- чрезмерная требовательность;
- установка на престижность.

Так как молодость - это период:

1. самоутверждения;
2. самореализации;
3. становления ценностных ориентаций;

то молодые люди начинают задумываться о будущем. В это время нужно увидеть способности и задатки, какие в будущем позволят им самореализоваться, оказаться полноценным членом общества. Когда этого не проходит, тогда молодой человек станет пробиваться, реализоваться другими способами. В молодом возрасте человек ранимый, он уйдет от реальности в виртуальный мир, стараясь обрести ощущения, которых не хватало в реальности. Механизм ухода от реальности выглядит следующим образом: выбранный подростком способ понравился, подействовал, и зафиксировался в сознании как наконец найденное действующее средство, обеспечивающее хорошее состояние.

В дальнейшем встреча с проблемами, трудностями или жизненными ситуациями, требующими принятия решения, игроманом автоматически изменяется уходом от проблемы с переносом решения «на будущее». Со временем волевые усилия понижаются, саморегуляция слабеет, поскольку аддиктивные реализации делают слабее волевые функции, позволяя выбирать тактики меньшего сопротивления. Далее уход от преодоления проблем ведет к скоплению нерешенных проблем, а те могут расти как снежный ком.

В это время возможны разные конфликтные ситуации с взрослыми людьми, родителями, педагогами и ровесниками - друзьями. Этот возраст сопровождается эмансипацией от взрослых, молодой человек примеряет позицию взрослого на себя. В конфликтных ситуациях он активно взаимодействует с оппонентами, развивая социальные и коммуникативные качества при этом и учится выражать свою точку зрения, отстаивать свое мнение, взаимодействовать с разными людьми в условиях стресса.

Помимо сказанного, молодые люди стараются включиться в группу, которая имеет для них значение – референтную группу, и когда эта группа основана на компьютерных играх, тогда подросток будет стараться добиться уважения у участников группы за счет собственно умения играть в

компьютерные игры. Группа станет важной социальной средой, ведь в ней принимаются такие ценности, которые очень и очень важны для подростка в это время, либо он будет перенимать ценности у группы, подстраиваясь под группу [8].

Важными симптомами зависимости от компьютера являются смешанное чувство радости и вины в период нахождения за компьютером и раздраженное поведение, появляющееся тогда, когда продолжительность работы уменьшается, или когда кто-то хочет отвлечь от компьютера. [19].

Зависимость от компьютера может быть следующих видов:

1. Сетеголизм проявляется постоянным пребыванием человека в Интернете. Там он заводит знакомства, скачивая музыку, общаясь в чатах.

2. Кибераддикция (зависимость от игр) подразделяется на группы в зависимости от вида игры:

А. Ролевые игры (максимальный уход от окружающей реальности);

Б. Неролевые игры (стремление к достижению цели – проход игры, азарт от выполнения целей, набор очков).

Игромания – это сложное хроническое психическое расстройство, при котором у человека периодически возникает непреодолимое желание играть в азартные игры. Азартные игры сами по себе не являются абсолютным злом, поскольку в различных формах распространены и считаются вполне приемлемыми в разных культурах и странах уже на протяжении не столетий, а тысячелетий. Популярность и распространенность азартных игр обусловлена их психологической сущностью, которая заключается в постепенном нарастании психического напряжения с последующей разрядкой. При таком чередовании сильного напряжения и разрядки человек в ходе игры испытывает сильные эмоции, не связанные с его обычной повседневной деятельностью на работе, дома и т.д. А эмоциональный выплеск, не связанный с обычными повседневными занятиями, позволяет хорошо отдохнуть психологически практически любому человеку. Именно в

таким феноменом хорошего отдыха, встряски и отвлечения от "рутины" и заключена популярность азартных игр.

Про зависимость от компьютера, например, можно говорить в тех случаях, когда подросток или взрослый человек постоянно думает, анализирует, проигрывает в своем представлении те эпизоды игрового азарта, которые уже пережиты или те, которых он ожидает. Это сказывается на характере человека: он «уходит в себя», становится раздражительным, его перестают интересовать семейные проблемы, домашний быт, работа. В таком случае уже есть основания утверждать, что начинается развиваться зависимость.

Заподозрить наличие зависимости можно по внезапным изменениям в поведении подростка. Все свободное время он проводит за компьютером или в игровых автоматах, его мысли сосредоточены вокруг того, где взять деньги, чтобы отыграться. Школьники начинают хуже учиться, прогуливают уроки, то есть игра становится основным занятием, на котором человек фиксирует все свое внимание и полностью сосредотачивается. Дети бросают спортивные секции, перестают читать художественную литературу, не стремятся общаться со сверстниками, становясь угрюмыми и замкнутыми в себе. По сути, формируется другой образ жизни человека. Формально он еще исполняет свои повседневные обязанности, а фактически – загружен только игровыми проблемами.

Игромания влияет и на физическое здоровье человека. Но, также как и сама зависимость, эти проблемы нарастают постепенно. Сначала речь идет только о невротических изменениях в личности человека, которые возникают из-за страсти к игровым автоматам или интернету. Эти изменения характеризуются снижением трудоспособности, подавленностью, бессонницей. Вскоре появляются и вегетативные сбои в организме: повышается артериальное давление, появляется тахикардия, развиваются патологии желудочно-кишечного тракта, в частности, язва желудка и т.д.

Это означает, что вегетативная нервная система человека не в состоянии справиться с той нагрузкой, которая возникает в процессе игры. Ведь игра – это своего рода стресс, когда в кровь происходит выброс гормонов: адреналина, норадреналина, эндорфинов, энкефалинов (так называемых «гормонов счастья»). Человек пребывает постоянно в состоянии стресса, которое, с одной стороны, привлекательно для личности, а с другой является огромной нагрузкой на его сердечно-сосудистую и нервную системы, а также желудочно-кишечный тракт.

Если человек не в силах справиться с игровой зависимостью самостоятельно, очень важно, чтобы окружающие его люди были равнодушны и помогли ему в этом. Главное, не стесняться и в случае необходимости обратиться к специалистам - совместными усилиями избавиться от игромании будет гораздо проще.

Литература

1. Галкин К.Ю. Зависимость от виртуальной реальности компьютера – новый вид зависимого поведения [Электронный ресурс]. - <http://www.psyinst.ru> - Дата обращения: 22.01.2018.
2. Локалова Н.П. Школьная неуспеваемость: причины, психокоррекция, психопрофилактика. - СПб.: Питер, 2015.
3. Малкина-Пых И.Г. Психология поведения жертвы. - М.: Эксмо, 2016.
4. Общая психопатология и психические расстройства детского и подросткового возраста / Сост.: С.Г. Обухов, Э.Е. Шустер. - Гродно, 2014.
5. Практическая психология образования / Под. ред. Дубровиной. - СПб.: Питер, 2014.
6. Старшенбаум Г.В. Аддиктология, психология и психотерапия зависимостей. - М.: Когито-Центр, 2015.
7. Солодилова О.П. Возрастная психология. - М.: Велби, 2015.