

УДК 374.32

Ю. Ю. Чувашова,

факультет психологии и педагогики,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. О. В. Морозова

Исследование влияния виртуальных игр на формирование интернет-зависимости у молодежи

Аннотация. В статье раскрывается понятие «виртуальные игры» и анализируется зависимость от онлайн-игр — разновидность интернет-зависимости. Благодаря опросу определены потребности, которые молодежи важно удовлетворить через виртуальные игры, а также выяснены причины, по которым молодые люди играют в виртуальные игры.

Ключевые слова: виртуальные игры, виды виртуальных игр, молодежь, потребности, интернет-зависимость, интернет-аддикция.

В современном мире всю большую популярность среди молодых людей набирают различные виртуальные игры. В октябре 2021 г. аналитиками онлайн-университета Skypго было проведено исследование, благодаря которому они выяснили, что 83,9 % подростков играют в виртуальные игры. В данном опросе участвовали 1241 респондент из разных городов России.

Цель нашего исследования — выявить особенности формирования зависимости от виртуальных игр у молодежи в возрасте от 14 до 18 лет. Выбрана данная возрастная группа, так как в этом возрасте человек более подвержен влиянию различных негативных факторов, что может отрицательно отразиться на его последующей жизни. Мы предполагаем, что социальные потребности, потребность в экспериментировании и самовыражении, потребность в достижении успеха, эмоциональные потребности, потребность в обучении и развитии могут быть реализованы у молодежи в возрасте от 14 до 18 лет через виртуальные игры, которые способны в конечном итоге привести к интернет-зависимости.

Виртуальные игры — это разнообразные компьютерные игры, симулирующие реальный мир и позволяющие игрокам погрузиться в виртуальное пространство [2, с. 24]. В виртуальные игры входят все компьютерные игры, в том числе онлайн-игры, а также все игры на смартфоне.

Одно из негативных последствий виртуальных игр — формирование зависимости. Зависимость от онлайн-игр является разновидностью интернет-зависимости (интернет-аддикции). Интернет-аддикция — это феномен психологической зависимости

от сети Интернет, проявляющийся в своеобразном уходе от реальности, при котором процесс навигации по Сети затягивает субъекта настолько, что он оказывается не в состоянии полноценно функционировать в реальном мире [1].

Потребность — это надобность, нужда в чем-либо, требующая удовлетворения [3]. Нами была разработана анкета, одной из целей которой было определение потребностей, которые молодежи важно удовлетворить через виртуальные игры. Анкетирование было проведено в форме интернет-опроса. В нем приняли участие 139 молодых людей от 14 до 18 лет — это школьники и студенты разных учебных заведений Омска. Всего в анкете было представлено 14 основных вопросов и 6 уточняющих.

Благодаря проведенному опросу мы выяснили, что 61,2 % респондентов играют в виртуальные игры; ежедневно играют — 35,3 %; сейчас не играют — 35,3 % респондентов. Виды виртуальных игр, которые нравились/нравятся больше: приключенческие — 21,1 %; симуляторы — 18,3 %; ролевые игры — 16,5 %; шутеры — 16,1 %; стратегические — 15,4 %; гонки — 12,5 %.

Большинству респондентов не так важно общаться в виртуальных играх (удовлетворять социальную потребность) — 62,6 %. Основные причины тех участников опроса, которым важно общаться с людьми в виртуальных играх, это:

- трудности в знакомстве — 32,7 %;
- отсутствие подходящих людей для общения в реальной жизни — 30,8 %.

Многим респондентам не так важно проводить эксперименты и/или выражать себя в виртуальных

играх (удовлетворять потребность в экспериментировании и самовыражении) — 57,6 %. Основные причины тех участников опроса, которым важно экспериментировать и/или выражать себя в виртуальных играх:

- желание уйти от реальности в мир фантазий — 37,3 %;
- ограниченные финансы в реальной жизни — 27,1 %.

Большинству респондентов важно достигать успех в виртуальных играх (удовлетворять потребность в достижении успеха) — 57,6 %. Причины участников опроса, которым важно достигать успех в виртуальных играх:

- отсутствие команды для реализации планов в реальности — 31,3 %;
- наличие негативного опыта получения неудач в реальной жизни и отсутствие нужных связей в реальной жизни — 23,8 %;
- боязнь получения отрицательных оценок со стороны окружающих — 21,3 %.

Многим респондентам важно получать положительные эмоции и снимать напряжение в виртуальных играх (удовлетворять эмоциональные потребности) — 76,3 %. Основные причины участников опроса, которым важно получать положительные эмоции и снимать напряжение в виртуальных играх:

- отвлечение от повседневных проблем — 41,5 %;
- есть возможность реализовать свои идеи, которые невозможно осуществить в реальной жизни, — 31,1 %;
- есть возможность выплеснуть негативные эмоции — 17 %;
- наличие вознаграждений и поощрений за достижения — 10,4 %.

Большинству респондентов важно получать определенные навыки и знания в виртуальных играх (удовлетворять потребность в обучении и раз-

витии) — 64,0 %. Причины участников опроса, которым важно получать определенные навыки и знания в виртуальных играх:

- доступность и гибкость — 29,2 %;
- система наград и многообразие ситуаций — 25,8 %;
- обратная связь — 19,1 %.

Навыки и/или знания, которые получили респонденты, играя в виртуальные игры: улучшение логического мышления и проблемного решения — 22,1 %; развитие скорости реакции и координации движений — 21,7 %; развитие творческого мышления — 18,9 %; знания в области иностранных языков — 17,5 %; знания в области истории, культуры, географии — 10,1 %; освоение навыков программирования — 9,7 %.

По результатам анкетирования можно констатировать следующее:

- большинство молодых людей от 14 до 18 лет играют в виртуальные игры;
- многим нравится исследовать что-то новое, решать головоломки и проходить задания (предпочитают приключенческий вид игр);

– молодежи особенно важно удовлетворить потребность в достижении успеха, свои эмоциональные потребности и потребность в обучении и развитии именно через виртуальные игры, потому что у многих отсутствует команда для реализации планов в реальности, с помощью игр можно отвлечься от повседневных проблем, виртуальные игры обладают доступностью и гибкостью.

Так как виртуальные игры могут привести к зависимости, то для молодых людей необходимо создать такие условия, в которых они смогли бы удовлетворять эти же потребности, которые удовлетворяют в виртуальных играх, но в реальном пространстве. Дальнейшее исследование планируется развивать по методам и формам профилактики излишнего погружения молодежи в виртуальные игры.

1. Интернет-аддикция // Академик : [сайт]. — URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/fin_enc/23368 (дата обращения: 09.01.2024).

2. Котова С. А. Интернет-зависимость у детей и подростков: риски, диагностика и коррекция. — СПб. : Изд-во ВВМ, 2023. — 212 с.

3. Потребность // Академик : [сайт]. — URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegovva/176550?ysclid=lr91ebxnz878226480> (дата обращения: 11.01.2024).