

Изучение феномена чрезмерного увлечения виртуальной реальностью в подростковом возрасте

Смирнова Екатерина Владимировна

Студент

Московский городской психолого-педагогический университет, психологическое консультирование, Москва, Россия

E-mail: smirane@mail.ru

В современном обществе для большинства людей компьютер и телевизор – неотъемлемый атрибут жизни. Виртуальная реальность и активность в ней становится частью повседневной действительности – сегодняшнего человеческого мира и жизни [1]. В последние несколько лет всё чаще отмечаются случаи злоупотреблением взаимодействием с виртуальной реальностью, что приводит к возникновению проблем во взаимоотношениях с людьми и ряду сопряжённых негативных последствий, среди которых можно отметить, например, проблемы на работе, в учёбе, в семье.

Характеризуя чрезмерность при взаимодействии человека с ней, психологи и психиатры используют термин "компьютерная зависимость" или "интернет-зависимость" который наиболее общим образом определяется как навязчивое желание войти в Интернет, находясь off-line, и неспособность выйти из Интернета, будучи on-line [6]. На данный момент основная работа ведётся лишь по линии разработки методов реабилитации и помощи людям с уже поставленным «диагнозом». Данные тенденции ярко отражают тот факт, что практика в данной области достаточно сильно опережает теоретическую разработанность. Теории ограничиваются включением феномена чрезмерного увлечения виртуальной реальностью в систему аддикции. Они работают с зависимостью, но не с человеком. В последнее время учёные стали обращать внимание на влияние личностных характеристик на динамику "интернет-зависимости" но влияние возрастных особенностей остаётся почти без внимания, что сильно снижает эффективность работы с подростками. А ведь именно в подростковом возрасте появляется возможность развития увлечения виртуальной реальностью и появление чрезмерности в этом увлечении.

В данной работе предпринимается попытка преодоления главных теоретических недостатков моделей феномена увлечения виртуальной реальностью.

Сам феномен описан на основе гуманистической концепции. Предполагается, что при начале взаимодействия с виртуальной реальностью она становится частью реальности для человека как «среды такой, как она представлена в его восприятии и переживании» [4], то есть, частью его феноменального поля. Находясь в зависимости от жизненного мира человека и его личностных характеристик, увлечение виртуальной реальностью может получить развитие, если в ней возможно удовлетворение одной из базовых потребностей, которая не может быть удовлетворена в реальном мире. К ним относятся: физиологические потребности, потребность в безопасности, потребность в любви и привязанности, потребность в признании, потребность в самоактуализации, потребность в познании и понимании и эстетические потребности - все, обозначаемые А. Маслоу как «базовые потребности» [2]. Постепенно жизнь перестраивается в соответствии с жизнью виртуальной, и этот тот момент, когда реальность в компьютере

становится более значимой, чем реальность за его пределами. Это ведёт к ряду изменений в жизни человека: меняется система интересов, система ценностей, общий образ жизни, основная деятельность, особенности общения, а так же некоторые физиологические особенности.

На начало и динамику взаимодействия и увлечения виртуальной реальностью сильно влияют возрастные особенности. Для описания этого влияния в работе предпринята попытка интеграции общей модели феномена чрезмерного увлечения виртуальной реальностью в периодизацию психического развития, предложенную Д. Б. Элькониным. Данная периодизация выбрана потому, что именно в ней преодолевается один из серьезных недостатков зарубежной психологии, где постоянно возникает проблема расщепления двух миров: мира предметов и мира людей [3]. При этом не обнаруживается противоречий с идеями, лежащими в основе общей модели описанного ранее феномена чрезмерного увлечения виртуальной реальностью.

Д. Б. Эльконин выделяет четыре критерия для описания возраста: социальная ситуация развития, ведущая деятельность, новообразование возраста, а так же кризис этого возрастного периода [5]. На основе анализа взаимосвязи данных критериев с появлением и развитием увлечения виртуальной реальностью был выделен ряд особенностей, оказывающих сильное влияние на особенности изучаемого феномена в подростковом возрасте. К ним относятся: проблемы в установлении отношений в семье, с педагогами в школе, а так же со сверстниками; стремление к эмоционально-личностному общению и влияние статуса в коллективе на возможность удовлетворения потребности в общении; проблема самоопределения; формирование интересов; проблема недопонимания с родителями и педагогами в период кризиса 13 лет.

Описанные в данной работе закономерности предположительно помогут по-новому увидеть феномен чрезмерного увлечения виртуальной реальностью, выйти за границы понимания его как аддикции, что позволит искать новые подходы к его изучению.

Описание влияния возрастных особенностей должно помочь выработать наиболее верные пути консультирования и терапии подростка, увлечённого виртуальной реальностью, что повысит эффективность терапии и приведёт к более устойчивым результатам, а так же сделает консультирование по данной тематике более доступным для молодых специалистов, особенно неклинического направления (что актуально, например, для школьных психологов).

Литература

1. 1. Браславский П. И., Колпачников В. В., Дригер М. Б. Игровая виртуальная реальность – новое пространство приобретения личного опыта // Известия Уральского государственного университета, №35. 2005.
2. 2. Маслоу А. Г. Мотивация и личность. СПб., 1999.
3. 3. Обухова Л. Ф. Возрастная психология. Учебное пособие. М., 1999.
4. 4. Роджерс К. Взгляд на психотерапию. Становление человека. М., 1994.
5. 5. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М., 1989.

6. 6. Янг К. С. Диагноз – интернет зависимость // Мир интернет. №2. 2002.

Слова благодарности

Благодарю своего научного руководителя, Колпачникова В. В., и своих родных за помощь в написании работы.