

Психолого-правовая характеристика несовершеннолетнего компьютерного игромана

Медведев В.С., Федоренко Л.Н.

Киевский национальный университет Министерства внутренних дел Украины (Киев, Украина)

XXI век – век компьютеризации и информатизации общества – особенно повлиял на несовершеннолетних, которые получили новые формы досуга – Интернет

и компьютерные игры. В связи с этим возникает беспокойство по поводу формирования психологической зависимости у детей от компьютерных игр.

На основании анализа научных публикаций, официальной статистики, сообщений в СМИ, личного опыта общения с представителями служб внутренних дел, несовершеннолетними компьютерными игроками, родственниками указанной категории детей, администраторами игровых салонов, мы предлагаем модель наиболее возможных связей компьютерной игромании с содеянными правонарушениями: а) кражи денег и ценностей в семье, у друзей, у родственников и др.; б) агрессия по отношению к лицам, которые не дают деньги или мешают овладению ими; в) разбой и ограбления незнакомых лиц или случайных прохожих с целью овладения деньгами; г) вымогательство среди ровесников и младших по возрасту; д) кражи, разбой, убийства, при которых несовершеннолетние подражают или копируют поведение своих героев в реальной жизни.

Проведенное эмпирическое исследование, в котором приняли участие 593 человека, имеющих непосредственное отношение к проблеме компьютерной игромании, позволило нам составить психолого-правовую характеристику несовершеннолетнего компьютерного игрока.

Большинство компьютерных игроков – лица мужского пола, которые воспитываются в неполных, неблагополучных, малообеспеченных семьях, где отсутствует родительский контроль. Взаимоотношения между членами семьи характеризуются равнодушием, отчуждением, негативизмом.

Карманные деньги (в среднем от 5-10 грн. в день), которые родители дают преимущественно для школьных обедов, геймеры тратят на развлечения в компьютерных клубах, либо на покупку новых игр. Часто пропускают школьные занятия. Желание и стремление к учебной деятельности выражены слабо или перекрываются потребностью в игровой деятельности. Имеют вредные привычки – курение, употребление слабоалкогольных и стимулирующих напитков, психотропных веществ.

Словарный запас бедный, любимая тема для общения – обсуждение новых компьютерных игр, постоянно употребляют ненормативную лексику, особенно во время игр, по отношению к друзьям, компьютерным героям, при неудаче, проигрыше и др. Круг общения ограничивается близкими родственниками и ровесниками, которые также увлекаются компьютерными играми.

В реальной жизни такие несовершеннолетние – изгои, слабые, их постоянно за что-то наказывают, не могут найти общего языка с ровесниками, часто выступают объектами насмешек и обид. Склонны к обману, расточительные, нерешительные. Отличаются чрезмерной инфантильностью, мечтательны, зачастую имеют нереальные идеи, в реальной жизни не строят планов на будущее (ни близких, ни далеких), слова расходятся с действиями, с появлением трудностей пасуют, не доводят начатое дело до конца, не способны в полной мере контролировать собственные желания. Наблюдается притупленное чувство опасности, инстинкт самосохранения зачастую не срабатывает.

Относительно психологических качеств, по результатам психологического тестирования несовершеннолетние компьютерные игроки характеризуются повышенной тревожностью, застреванием, экзальтированностью, интровертированностью, средним уровнем мотивации к достижению успеха и высоким уровнем мотивации к избеганию неудач. Они относятся к ситуативно-рискованному типу, агрессивность проявляют в зависимости от сложившейся ситуации, имеют склонность к нарушению общепринятых норм и правил, к аддиктивному и делинквентному поведению. Многие утрачивают интерес к собственной внешности, не следят за одеждой, становятся неопрятными.

Среди компьютерных игроков могут встречаться несовершеннолетние, которые не вписываются в вышеизложенную психолого-правовую характеристику. В количественном соотношении их намного меньше, а увлеченность компьютерными играми прекращается на начальных стадиях зависимости, т.к. они постоянно изменяют свои вкусы, и со временем компьютерные игры надоедают им, а на смену приходит новое, более интересное занятие.