

ІГРОМАНІЯ ТА КОМП'ЮТЕРОМАНІЯ ЯК ФОРМИ МОЛОДІЖНИХ СУБКУЛЬТУР І КОНФЛІКТИ ПОКОЛІНЬ (БАТЬКІВ І ДІТЕЙ)

Казаков В.С.

старший науковий співробітник Інституту соціології НАН України

Шевель І. П.

кандидат соціологічних наук, заступник завідувача кафедри соціології

Київського національного університету культури і мистецтв

У роботі досліджуються види психологічної залежності (ігроманія, комп'ютероманія) і соціальні групи, що виникають на їх основі, а також сформувалися або формуються субкультури цих груп, які мають багато спільного між собою. Автор вважає, що надмірне захоплення іграми, роботою на комп'ютері та в Інтернеті створює умови для трансформації реальної поведінки індивіда у віртуальні вчинки в дійсній реальності, що представляють собою небезпеку, як для окремої людини, так і суспільства в цілому.

В роботі досліджуються види психологической зависимости (игромания, компьютеромания) и социальные группы, возникающие на их основе, а также сформировавшиеся или формирующиеся субкультуры этих групп, которые имеют много общего между собой. Автор считает, что чрезмерное увлечение играми, работой на компьютере и в Интернете создает условия для трансформации реального поведения индивида в виртуальные поступки в действительной реальности, представляющие собой опасность, как для отдельного человека, так и общества в целом.

In an investigation of types of psychological addiction (gambling, kompyuteromaniya) and social groups that arise on their base, and formed or emerging subculture of these groups have much in common with each other. The author believes that the obsession with games, activities on the computer and the Internet creates the conditions for transformation of the real behavior of the individual in the virtual actions in actual reality, representing a danger for both the individual and society as a whole.

Ключові слова: конфлікт, субкультура, психологічна залежність, гра, «однорукий бандит», комп'ютер, Інтернет, ігромани, хакери, покоління М, ілюзія, віртуальна реальність

В сучасній науковій літературі доволі широко в різних варіантах використовують конфлікти поколінь і конфлікти між представниками різних культур, які відбувалися на всіх етапах розвитку людства. Але з другої половини ХХ-го століття їх значимість і **актуалізація** стали зростати, що проявилось, наприклад, в рухах "бітників", "хіпстерів", "хіпі", "сексуальної революції", індігенізації в країнах, що розвиваються, події 1968-го року під Францією і т.д. Ці феномени мали не просто соціокультурний характер, представляли собою боротьбу за владу чи зіткнення поколінь, а й були їх синтезом.

Деякі з даних явищ, створивши для суспільства і держави низку тимчасових, гострих і важко вирішуваних проблем, поступово стали втрачати свою значущість, трансформуватися в інші феномени, змінювати свою форму і зміст, наприклад, молодіжні рухи чи субкультури. Інші, представляючи собою раніше якість відхилення від норм поведінки, моралі і культури, самі перетворилися в норму.

Разом з тим слід зазначити, що серед цих явищ є ряд таких, які мають високий ступінь стійкості, якостями самозбереження і виживання в несприятливому для них соціальному середовищі, тобто властивістю відтворення, більш того - розширеного відтворення. Ці явища охоплюють все більшу кількість країн і дедалі більшу частину їх населення. Однією з причин стійкості деяких з даних феноменів, включаючи молодіжні субкультури, є виникнення різного роду хворобливих залежностей. Вона буває хімічної (наркотичної - наркоманія, алкогольної - алкоголізм і т.д.) і нехімічної (ігровий - ігроманія, магазинної - шопоманія або оніоманія, комп'ютерної - комп'ютероманія і т.д.).

Метою статті є вивчення взаємозв'язку між суб'єктивним часом підлітка проведення за комп'ютером та його соціальною поведінкою, яка стає передумовою формування його життєвої позиції. Можна припустити, що особливості цієї поведінки певною мірою пов'язані з часом який займає підліток проводячи за комп'ютером.

Як видається рішення проблем ігроманії та комп'ютероманії, і як наслідок дослідження соціальних груп ігроманів, хакерів, покоління М (від Медіа - засоби зв'язку) і близьких їм є надзвичайно актуальним в існуючих умовах сучасної України. Дані феномени об'єднує не тільки те, що вони багато в чому виникають на основі нехімічної залежності, але і є специфічною молодіжною субкультурою і своєрідним проявом конфлікту поколінь (батьків і дітей).

Ігроманія (гемблінг, китайський синдром, ігрова адикція, лудоманія) є психологічною залежністю, Всесвітньою організацією охорони здоров'я позначається терміном "патологічний гемблінг" в "класифікації психологічних розладів МК - 10". Як про значущої соціальної проблеми, про ігроманів заговорили в 60-х роках ХХ-го століття, хоча різні ігри (гравці) з'явилися і існували

значно раніше, якщо не завжди. В даний час багатьма значеннями ігроманія характеризується як соціальна епідемія [1, 7].

Грати можна в карти, в казино, лотерею, грати можна на тоталізаторі, на біржі, на комп'ютері, на автоматах і т.д. Проте, групи грають у всіх перерахованих варіантах багато в чому, якщо не принципово, різні, як якісно, так і кількісно. Слід відзначити їх відносну латентність, тому що навіть в ході анонімних опитувань не кожен (в першу чергу сам собі, як і алкоголік), знаючи про негативне ставлення до ігор суспільства, свого начальства, друзів, родичів і про можливу своєю залежність, зафіксує факт своєї гри в що-небудь. Навіть граючи, наприклад, на автоматі, гравець сам себе може переконувати, що ось в такій формі "це не гра - ну зіграв один раз, ну кинув один раз 50 копійок - хіба це гра?" і т.д.

Цілком зрозуміло, що в казино грають люди заможні, які намагаються виглядати солідно і відповідно у віці. Неповнолітніх там немає. Як правило, останні грають на автоматах, особливо на тих, які розташовані поза ігрових залів і павільйонів, тобто на вулиці, в переходах і т.д., де вони знаходяться чи можуть знаходитися поза контролем з боку дорослих. Активно грає на автоматах і молодь старше 18 років. Як стверджує Т. Амвросимов "За статистикою, 75% жертв "одноруких бандитів" складають школярі та студенти" [2, 6]. У свою чергу І. Філіпенко пише: "фахівці стурбовані тим, що майже 5% підлітків проводять весь вільний час в ігрових та комп'ютерних клубах замість того, щоб займатися спортом, спілкуватися з друзями чи батьками" [3, 6]. Умови для такого час проведення цілком сприятливі. Наприклад, тільки в Києві "концентрація об'єктів грального бізнесу надзвичайно висока." [4, 4].

Підлітки не мають достатніх коштів ні на гру на автоматах, ні на задоволення деяких своїх дрібних потреб (морозиво, кока-кола, відвідування Макдональдс і т.д.), ілюзія ж можливого виграшу (як і бажання грати) і як наслідок можливості вирішення ряду проблем "тягне" їх грати, вони легко піддаються спокусі. Батьки або не схвалюють таку поведінку (не дають грошей) або забороняють його. Правда, деякі і не знають, і не здогадуються про таку пристрасті, яка виникла у їхніх дітей.

Однак, підлітки, незважаючи на заборони, йдуть грати (суперечать батькам, вступають з ними в конфлікт) і програють. Грають і більш старші їх за віком, хоча й розуміють, що можуть програти, це, як правило, і відбувається. У програвшого виникає пекуче бажання відігратися, думка про це буквально "точить" і нищить багатьох гравців, не відпускає їх, не дає ні їсти, ні спати. Часто, щоб реалізувати це своє бажання, вони займають гроші в борг (як алкоголіки) ... і знову програють. Щоб відігратися і віддати борги продають свої особисті речі (мобільні телефони, одяг і т.д.), потім для продажу виносять речі з будинку, починають красти. Виникає потенційний ланцюжок дій (схема, модель): гра - програш - позика - гра - програш - борг - продаж - гра - програш - борги - злочин. Звичайно, не для кожного цей ланцюжок перетворюється на реальність, але для кожного гравця вона великою мірою є вірогідною.

У багатьох підлітків цей ланцюжок дій при відсутності у них грошей може перерватися - "однорукий бандит" замінюється комп'ютером. Комп'ютероманія (покоління М, включаючи хакерів, фракерів, хактивістів і т.д.). Багато причин захоплення підлітками та молоддю в цілому комп'ютерними іграми, Інтернетом, мобільними телефонами (мобільним зв'язком) і т.д. багато в чому зрозумілі. Проте, на деяких з них потрібно зупинитися особливо.

По-перше, відсутність або нестача реального, «живого» (духовного) спілкування. У підлітка (молодої людини) немає або майже немає спільних проблем (інтересів, потреб, цілей) в сім'ї (не у всіх) з батьками, друзями (якщо вони є), зі своїм оточенням (школою, двором-вулицею, іншими дорослими) і навіть суспільством, як він його сприймає і ідентифікує. Якщо ж вони і є, то від рішення цих проблем (їх обговорення і т.д.) перераховані суб'єкти з різних причин усуваються. Підліток не "живе", а співіснує з батьками, сім'єю, остання як осередок суспільства, яка має виконувати функції виховання, соціалізації, де-факто їх не виконує або виконує не в належній мірі. Батьки і діти перестають спільно проводити час, навіть обідають не за "одним столом", по-різному проводять вихідні та відзначають свята, дивляться різні передачі та програми телебачення, а значить - не обговорюють їх. Між ними відсутній спільна матеріально-практична діяльність, зникає необхідність у її організації та координації, управління і контроль. "Глава" сім'ї втрачає свій авторитет ("Не вчіть мене жити - допоможіть матеріально"). Подібні процеси відбуваються і на інших рівнях спілкування. Одна з причин - батькам, родичам та іншим дорослим колись спілкуватися з підлітком, немає часу, у них свої турботи, проблеми, робота і т.д. Друзі - можуть не розуміти цих проблем, не оцінити їх значимості. Виникає якийсь розрив (конфлікт) між підлітком і батьками, сім'єю, соціальною групою (клас, школа і т.д.), оточенням і суспільством в цілому, що виявляється в не розумінні одне одного, своєрідному відчуження. Це - «догляд» (як специфічний за формою соціальний конфлікт) з родини, школи, вулиці (від друзів, дорослих), соціальної групи, суспільства, догляд як «втеча» (подібним же чином виникає наркоманія, бродяжництво, безпритульність, бездоглядність та т.д.), фізичний і духовний. Як наслідок у підлітка (особливо через нерозуміння) виникають проблеми з оточенням, він втрачає друзів, залишається на самоті, наодинці зі своїми турботами, замикається.

Але ці проблеми він може обговорити і вирішити в Інтернеті, саме там є варіанти знайти необхідних і нових друзів, просто співрозмовника, співчуття, схвалення, рада та іншу підтримку. З співрозмовником в Інтернеті можна говорити (і обговорювати) все і про все, а головне - викладати щось реальне, пекуче, що хвилює, турбує, не дає спати, то реальне, про що підліток боїться або не хоче говорити вголос зі своїми рідними, близькими, друзями, знайомими. Він сповідався, на анонімного співрозмовника, який його не знає і не побачить і якого він сам не знає і не побачить, з яким він спілкуватися не буде (можливо ніколи?). Крім того, проблему можна вирішити миттєво, "тут і зараз". Виникає ілюзія, що "віртуальний співрозмовник - ваш єдиний близька людина на Землі, а друзі й домочадці - всього лише випадкові попутники" [5, 22]. До того ж, цей співрозмовник не грюкне дверима, він не кричить, не розпускає руки, не з'ясовує стосунки, а якщо йде, то йде по-англійськи - тихо і безшумно [5, 22]. Співрозмовника не видно (наприклад, його не дратує міміка) і не чути, від нього немає неприємних і інших запахів, він у свою чергу не може зафіксувати розгубленість і збентеження підлітка. Якщо спілкування з ним стає небажаним, то його можна в будь-який момент перервати без всяких умов, зобов'язань. Спілкування відбувається тільки з тим, хто бажаний, до кого відчуваєш симпатію, з ким є духовна спільність, духовне єднання.

По-друге, відсутність спілкування, виникнення безлічі не розв'язуваних проблем можуть породжувати у підлітка якесь почуття і усвідомлення своєї ущербності, непотрібності. У нього з'являється образа і навіть злість. Але спілкування по Інтернету переконує і доводить йому самому, що він комусь потрібен, що він може домогтися визнання оточуючих. Це відбувається тому, що Інтернет віртуально усуває всякі соціальні відмінності, не зжиті комплекси у дорослих і ще існуючі у підлітків, зрівнює всіх співрозмовників. Він допомагає віртуально здійснити нереалізовані бажання. Більше того, він надає реальну можливість віртуально змінити свій статус, створити міф про себе. Будь-який індивід в Інтернеті може віртуально здійснити чудове перетворення себе в принца (принцесу), він може стати тим, ким хоче, віртуально здійснювати (робити) все те, що хоче. За допомогою Інтернету можна віртуально змінити і виправити свою реальність. Людина сама створює свій образ, він сам в будь-якому вигляді підносить себе іншим і всьому віртуальному світу, і можливості для чого практично не обмежені.

По-третє, комп'ютероманією, як правило, хворіють трудоголіки, "маніяки своєї роботи". Інтернет відкриває для них широкі можливості для реалізації інтелектуальної свободи, творчості, здійснення нестандартних дій і не шаблонної поведінки. Він дозволяє довести якусь перевагу (часто реальну) того чи іншого індивіда над іншими, якщо не над дуже багатьма. Це і приваблює підлітків, допомагає їм звільнитися від вимог і зобов'язань, які їм нав'язують дорослі (дозвіл конфлікту?)

Дане положення особливо стосується хакерам. Власне, етимологічне коріння цього терміна вказують на людину, пов'язаного "з нестандартним дією, оригінальним пошуком, творчим подоланням обмежень" [6, 73]. Першому поколінню хакерів в 60-ті роки ХХ-го століття були притаманні "новаторський підхід до дослідження програм" [6, 73], проголошення принципу необмеженого безкоштовного доступу для всіх до інформації, цінності абсолютної свободи.

В цілому можна сказати, що покоління М, особливо хакери, створюють "своє власне життя", значна частина якої має віртуальний характер. У їх середовищі формується своя специфічна мова - сленг, вони створюють свою науку та ідеологію, своє, багато в чому віртуальне, спільне, яке об'єднує формує у них субкультуру. Наприклад, О. Скородумова стверджує, що "Хакери достатні активні в оприлюдненні своїх принципів, поглядів і уявлень. Вони мають розгалужену систему сайтів і порталів, електронних журналів, проводять конференції та з'їзди в національному та міжнародному масштабі. Подібного роду активність призводить до формування сленгу, складаються традиції обміну досвідом, у тому числі і ідейним, відбитим в науковій і художній публіцистиці" [6, 72].

Виникла субкультура покоління М, особливо яскраво виявляється в середовищі хакерів (багато в чому і сформувалася в їхньому середовищі, а потім розповсюджується поза нею), має ряд відмітних рис від молодіжних субкультур.

Ймовірно, слід зупинитися лише на кількох, в першу чергу, це - анти масовість. У тому сенсі, що поведінка представників покоління М в процесі їх роботи на комп'ютері індивідуальна. Навіть якщо вона відбувається у комп'ютерному залі (класі), де знаходиться кілька людей, то воно не пов'язане з "круговою реакцією" колективної поведінки, що розуміється відповідно до висловлення Блумера [7, 170]. Навіть якщо збирається якась група комп'ютероманів (хакерів), то вона не є ні натовп, ні маса. Між складовими її індивідами немає колективної взаємодії, сполученого з взаємним збудженням, передачею емоцій і настроїв один одному. Вони не схильні і вільні від психозу, що народжується в натовпі, як фанати або скінхеде.

Поведінка працює на комп'ютері, як правило, поза ситуативно, воно якісно не змінюється залежно від зміни ситуації (забили - не забили гол, виграли - не виграли), вільно від сплесків емоцій, вибухів або зривів у поведінці (побиття "чужих").

Саме покоління М (хакери) ніби по завчасне звикли працювати (спілкуватися) на комп'ютері, будуть користуватися ним все життя, дотримуючись в тій чи іншій мірі комп'ютерної чи хакерської

субкультури. Вони не стають повністю "колишніми" хакерами. Хіпі, панки, скінер і багато інших "виростають", перетворюються з хуліганських пацанів в солідних підприємців і політиків, стають просто дорослими, виховують своїх дітей. Вони є "колишніми".

Про позитивні і негативні риси й наслідки захоплення електронними пристроями написано і сказано багато, тим більше, що багато з них очевидні, але на деяких з них слід зупинитися окремо. У першу чергу на тому, що покоління М не просто проводить мало часу в родині, з друзями і т.д. Воно не просто несамовито захоплено екраном, воно надзвичайно додано, у нього завжди катастрофічно не вистачає часу (даний факт може не усвідомлювати), більшу частину якого воно приділяє комп'ютеру. Наслідком чого в суспільстві і у багатьох представників покоління виникає дуже серйозна проблема, сутність якої розкрив американський психіатр Едвард Хеллоуелл: "Проблема в тому, чого ви НЕ РОБИТЕ, якщо взаємодія з електронікою займає надто багато часу" [8, 22]. Інакше кажучи – людина не живе, а тільки існує, він позбавляє себе всіх задовольень і смаку життя, багатогранності почуттів і тонкості відчуттів. Любов у нього замінюється сексом, ритуал сімейних обідів і відвідування ресторану – поглинання їжі і т.д. Він не бачить і не сприймає весни, запаху бузка и красоти квітучих каштанів. "Дух" самого життя виявляється поза ним, він в значній мірі сам перетворюється в комп'ютер.

Отже, **підсумовуючи** вище сказане, що підліток не тільки не відчуває і не розуміє реально життєвих цінностей Людини, сприймає їх, можливо сказати, віртуально, але і віртуально починає відноситися до самої реальності. У нього формується і починає домінувати в реальній поведінці його віртуальна складова. Більш того, його реальна поведінка в об'єктивній дійсності перетворюється у віртуальну поведінку в дійсній реальності. Тобто, реальність він починає сприймати як зворотну форму в часі, підкорення своєї волі і зміни його бажанням. Скоїв якусь дію, не задовольняє його результат (негативний, некрасивий і т.д.) – його можна замінити, а дію повторити з самого початку, з "чистого листка". За отримані раніше негативні наслідки не треба нести відповідальність, покарання, не треба нічим "платити", вони не "ліквідовані", їх "не має". Таке віртуальне відношення до реальності часто призводить підлітків до вдосконалення незрозумілого з точки зору нормального дорослого (вільного від залежності) вчинкам, наприклад, самогубством.

Отже, підліток, пройшовши такий крок, вважає, що цією своєю дією тільки полякає дорослих, заставляє їх щось зробити для нього дуже важливе, або він уникне цим свого покарання за якийсь його вчинок. Взагалі дорослому (і нормальному), даже якщо він дуже захоче і зробить для цього, все, дуже важко адекватно зрозуміти і пояснити, як такий підліток сприймає і визначає свій вчинок, як він його бачить. Можливо, в цьому і є сутність конфлікту, як соціокультурного, так і між поколіннями. Чи, значна його складова, так як віртуальна реальність значно ускладнює ці конфлікти.

Література

1. Побережнюк Р. Донбасс оккупировали /Р.Побережнюк // «2000». – 2007. – 14 сентября.- С.47
2. Амвросимова Т. Жизнь – игра или Игра – замена жизни? // 2007. – 17 мая.
3. Филипенко И. Подрастает поколение лудоманов /И.Филипенко // День. – 2008. – 29 февраля.
4. Побережнюк Р. Донбасс оккупировали /Р.Побережнюк // «2000». – 2007. – 14 сентября.- С.47
5. Раскина Е. Плоть и кровь иллюзий/ Е.Раскина // Зеркало недели. – 2003. – 13 сентября. - С.22
6. Скородумова О.Б. Хакеры как феномен информационного пространства /О.Б.Скородумова // Социс. – 2004. - № 2. – 70-79 с.
7. Блумер Г. Коллективное поведение //Американская социологическая мысль: Тексты./ Г.Блумер – М.: Изд-во МГУ, 1994. – 496 с.
8. Верните поколение М в семью //Зеркало недели. – 2006. – 17 июня. – С.22
9. Уздечка на азарт // Известия. – 2008. – 5 февраля.