

**ЛИЧНОСТЬ И ИГРОВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ АДДИКЦИЯ:
ОТВЕТЫ НА ЗЛОБОДНЕВНЫЕ ВОПРОСЫ****Трафимчик Ж. И.****Учреждение образования****«Гомельский государственный медицинский университет»****г. Гомель, Республика Беларусь****Введение**

На основании анализа информации по проблеме аддиктивного поведения личности можно сделать вывод, что поведение, которое характеризуется признаками зависимости, имеет не внешнее, а внутреннее происхождение. Безусловно, и внешние факторы играют определенную роль в формировании зависимого поведения, но они рассматриваются как условия становления зависимости, а не их причина. В работах отечественных и зарубежных авторов по различным аспектам девиантности (В. Д. Менделевич, А. Е. Личко, Ц. П. Короленко, Т. А. Донских, В. С. Битенский, И. Н. Пятницкая, Е. В. Змановская, А. Ю. Егоров, С. А. Игумнов) убедительно доказано наличие индивидуально-личностного уровня детерминации девиантного (отклоняющегося) поведения личности. Одним из факторов риска формирования зависимого поведения личности является наличие негативной, деформированной, искаженной во многих сферах Я-концепции (Г. Г. Аванесян, Н. А. Сирота). С учетом этого следует изучать особенности Я-концепции как интегрального образования личности у индивида с признаками зависимого поведения. Поэтому выявление особенностей Я-концепции у лиц с игровой компьютерной зависимостью является важным аспектом с позиции определения предмета психологического воздействия в целях дальнейшей профилактики и коррекции игровой компьютерной зависимости на этапе ~~Цели~~ юношеского возраста.

В рамках данной статьи мы попытаемся ответить на ряд вопросов, которые интересуют не только специалистов в области зависимого поведения, но и всех тех, кто встречается с данной проблемой в реальной жизнедеятельности, в реальных межличностных взаимоотношениях.

Почему игровая компьютерная зависимость, как никакая иная зависимость, так быстро, мгновенно завладевает психикой игрока?

Действительно обнаружено, что зависимость от компьютерных игр проявляется во много раз быстрее, чем любая другая традиционная зависимость. *В среднем для субъекта требуется не более полугода-года, чтобы стать действительным компьютерным аддиктом.* Лица подросткового и юношеского возраста настолько вживаются в реалистичную компьютерную игру, что им там становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни. В игре можно поставить вполне конкретные задачи, невыполнение которых не приведет к каким-либо потерям, к плохим оценкам, к ругани со стороны родителей. Сделанная же ошибка может быть исправлена путем многократного прохождения того или иного момента игры. Компьютерная игра — это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не был и не будет в реальности. В жизни люди обычно злоупотребляют этим способом ухода от реальности, теряют чувство меры, играя длительное время. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образования очень сильной психологической зависимости от компьютерных игр, так как постоянный уход от реальности приводит к усилению этого стремления, к по-

явлению устойчивой потребности бегства от реальности. По мнению М. С. Иванова, механизм формирования игровой компьютерной зависимости основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли. *Данные механизмы работают независимо от сознания человека, включаясь сразу после знакомства человека с ролевыми компьютерными играми и начала более или менее регулярной игры в них [1].*

Почему игровая компьютерная зависимость как никакая иная зависимость приобретает столь массовый характер тотального увлечения? Из-за этого прогрессирующего явления сегодня заметно уменьшился покупательский спрос на детскую игрушку, детские книги, спортивный инвентарь.

Изучение проблемы предпочтения компьютерных игр как массового тотального увлечения связано с широкой распространенностью игр и превращением их в основную форму досуга детей. По результатам нашего исследования были выделены две группы лиц с игровой компьютерной зависимостью — группа риска и группа аддиктов, *обладающие разными мотивами, заставляющими юношей вновь и вновь обращаться к компьютерной игре.* Игроки группы риска играют ради удовольствия от самой игры и ради результата, удовлетворения мотива достижения, возможного соперничества с другими игроками. При этом типе мотивации игра сочетается с другими видами деятельности, юноша нормально общается с окружающими, а к компьютерной игре обращается во время отдыха, досуга. *Для игроков группы аддиктов мотивация игры становится формой эскапизма.* Именно этот тип привыкания к игре и уход в реальность игры привлекает внимание не только психологов, но и психиатров. Причиной такого увлечения компьютерными играми может стать неспособность справляться с проблемами повседневной жизни, учебой, сложными отношениями с родителями, сверстниками — в таких случаях игра является формой реакции на стресс, способом ухода от действительности, выражением ощущения беспомощности. Компьютерная игра для такого подростка, юноши становится основным времяпрепровождением, он теряет интерес к другим занятиям [2, 3].

Почему игровая компьютерная зависимость прогрессирует с каждым днем, охватывая все более широкие слои населения?

Популярность компьютерных игр, охватывающих все более широкие слои населения объясняется тем, что рассудочность нашей жизни должна компенсироваться бессознательными аффектами в игре. Игровая деятельность в виртуальной реальности удовлетворяет широкий круг социальных потребностей человека: *потребность в самоуважении, самовыражении, эмоциях, потребность в свободе и возможность реализовать ту часть своего Я, которая скрыта, подавлена нормами общества.* Этому способствует анонимность (при проявлении скрытых желаний), безответственность (за социально неприемлемые поступки) и практически безграничные возможности в виртуальной среде, что снимает ряд психологических барьеров. Начиная наше исследование, мы держали в голове следующую гипотезу: *прогрессирующая привлекательность компьютерных игр, охватывающих все более широкие слои населения, определяется возможностью для игрока примерить другую идентичность, другой образ Я.* Но для того, чтобы подойти к ответу на данный вопрос, в качестве первоначальной цели мы поставили изучение разнообразных образов Я, анализ которых предполагает выявление особенностей Я-концепции личности. В данном случае особый интерес составляет процесс изучения образов реального, идеального и виртуального Я, который показал желание респондентов примерить на себя другую идентичность. Но особенно интересным оказался факт того, что это не идеальная идентичность (*представлением о том, каким бы хотел быть человек*), а это своеобразная виртуальная идентичность, характеризующаяся гипер-

выраженностью доминантных, агрессивных и независимых черт поведения в рамках виртуальной реальности компьютерной игры. Мы предполагаем, что *удовольствие от игр тем сильнее, чем меньше виртуальный образ игрока пересекается с актуальным образом Я*. Однако данное предположение требует дополнительных исследований, а проведенное нами исследование говорит о том, что мы на верном пути [4, 5].

Почему столь сильно игровая компьютерная зависимость присуща именно мужчинам?

Существует определенная *половая избирательность зависимого поведения*, например, пищевая аддикция более характерна для женщин, в то время как патологический гемблинг, зависимость от компьютерных игр чаще встречается у представителей мужского пола. Следует отметить, что большинство компьютерных игр явно ориентированы на мужские стереотипы поведения. *«Компьютерные игры создают мужчины для мужчин» (И. Е. Гутман)* и они являются частью норм мужского поведения, успешность в играх вызывает одобрение со стороны сверстников и общества. Женщины исходно проявляют меньше интереса к компьютерным играм и предпочитают менее агрессивные и менее динамичные игры, чем мужчины, они показывают значимые отличия в стиле игры. *«Женский стиль»* игры отличается меньшим стремлением к выигрышу и оценке достижений, предпочтением несложных и гибких правил, реалистичных сюжетов и доброжелательного тона обратной связи; *«мужскому стилю»*, наоборот отвечает стремление к победе в игре, игры-поединки, жесткость и сложность правил, фантастичность сюжетов и вызывающий, агрессивный тон обратной связи (М. Zinsmeyer). Компьютерные игры требуют пространственных навыков, которые изначально более развиты у мужчин. Поэтому мужчины быстрее и чаще получают вознаграждение от игры в виде победы, набора очков, что стимулирует их к продолжению игры и увеличивает в большей степени риск формирования зависимости. *Способна ли любая личность стать действительным компьютерным аддиктом?*

Заключение

Исходя из проведенного нами исследования, мы делаем вывод о том, что *зависимость формируется не у всех игроков: существует взаимосвязь между определенными личностными характеристиками и формированием зависимости*. К таким личностным характеристикам мы относим ригидную, несогласованную, противоречивую Я-концепцию личности, характеризующуюся низким уровнем удовлетворенности собой как социальным субъектом, членом семьи и внутрисемейными отношениями, а также морально-нравственной стороной собственной личности, отсутствием выраженного чувства симпатии к себе и ценности собственной личности, а также продуктивных поведенческих реакций с целью самосовершенствования и личностного роста. Мы в данном случае наблюдаем определённую личностную предрасположенность к формированию зависимости, когда под действием виртуальной реальности в структуре такой личности формируется *своеобразный образ виртуального Я*, а личность начинает реализовываться исключительно в рамках виртуальной реальности. *Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образования очень сильной психологической зависимости от компьютера, так как постоянный уход от реальности приводит к усилению этого стремления и появлению устойчивой потребности бегства от реальности.*

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов, М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М. С. Иванов // Психология зависимости: хрестоматия; сост. К.В. Сельченко. — Минск: Харвест, 2004. — С. 223–230.
2. Трафимчик, Ж. И. Игровая компьютерная зависимость: специфика, особенности влияния на личность молодых людей на этапе юношеского возраста / Ж. И. Трафимчик // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Педагогические науки. — 2010. — № 5. — С. 92–96.
3. Трафимчик, Ж. И. Интегративный подход к проблеме Я-концепции личности с игровой компьютерной зависимостью / Ж. И. Трафимчик // Психология. — 2010. — № 4. — С. 55–57.

4. Трафимчик, Ж. И. Психологические особенности Я-концепции личности с игровой компьютерной зависимостью / Ж. И. Трафимчик // Вышэйшая школа. — 2010. — № 6. — С. 71–75.

5. Трафимчик, Ж. И. Социально-психологические последствия увлеченности компьютерными играми на этапе юношеского возраста / Ж. И. Трафимчик // Адукацыя і выхаванне. — 2010. — № 11. — С. 73–78.

УДК 616.94-08:577.182.34

**АНТИЛИПОПОЛИСАХАРИДНЫЙ ГЕМОСОРБЕНТ
НА ОСНОВЕ СШИТОГО ПОЛИМИКСИНА
ПРИ ЛЕЧЕНИИ СЕПСИСА И СЕПТИЧЕСКОГО ШОКА**

***Третьяк Д. С., Кирковский В. В., Старостин А. В.,
Добрянец А. И., Гапанович В. Н.***

**Учреждение здравоохранения
«432 Главный военный клинический медицинский центр»**

**Учреждение образования
«Белорусский государственный медицинский университет»**

Республиканский научно-практический центр

ТиГ/ УП «ЛОТИОС»

г. Минск, Республика Беларусь

Введение

Одним из важнейших звеньев патогенеза сепсиса является токсин грамотрицательной флоры (эндотоксин), представляющий собой липополисахаридный комплекс. Для извлечения его из жидких сред организма разработан антибактериальный препарат полимиксин. Тем не менее, несмотря на выраженную эффективность его лечебного действия, он обладает рядом недостатков, основными из которых является выраженная нефро- и нейротоксичность.

Белорусскими учеными был сконструирован отечественный гемосорбент, в котором в качестве матрицы применяется гидрогелевый полиакриламидный носитель, а в качестве лиганда — полимиксин. Данный гемосорбент предназначен для удаления из крови токсина грам негативной флоры при септических состояниях.

Цель исследования

Изучить характер лечебного действия разработанного в Республике Беларусь биоспецифического антилиполисахаридного гемосорбента.

Материалы и методы

В исследование были включены 43 пациента: 25 мужчин и 18 женщин, в возрасте от 18 до 89 лет, с сепсисом и септическим шоком различного генеза.

Результаты исследования

Несмотря на выполненные хирургические вмешательства по устранению, санации и дренированию гнойно-септических очагов, а также проводимую медикаментозную терапию, состояние пациентов оценивалось как крайне тяжелое.

Проведение перфузии крови через массообменный модуль с ковалентно пришитым антилиполисахаридным (анти-ЛПС) гемосорбентом со скоростью 60 ± 10 мл/минут не сопровождалось возникновением каких-либо осложнений. Важнейшим показателем положительного эффекта от гемосорбции было повышение общего периферического сосудистого сопротивления. Это приводило к достоверному повышению максимального, и, что особенно важно, минимального артериального давления. Данные изменения гемодинамической ситуации были основанием для снижения дозировки лекарственных средств инотропной поддержки.