

يصف هذا الفصل بنية الاعتماد النفسي على ألعاب الكمبيوتر ، أي بعض الاتجاهات المستقرة للصعود والهبوط في قيمة الاعتماد بمرور الوقت. كان هناك اتجاه متعلق بالبحث في مجال إدمان القمار ، وجوهره هو النظر في الجوانب النفسية لإدمان القمار عن طريق القياس مع الجوانب النفسية للمخدرات والكحول والإدمان "التقليدي" الآخر. لأنه إذا تم تأكيد تكافؤ هذه الأنواع من الإدمان ، فسيكون من الممكن توقع الكمية الكاملة من المعرفة المتراكمة في مجال الأنواع "التقليدية" من الإدمان على ألعاب الكمبيوتر. سنحاول أدناه ملاحظة بعض تفاصيل إدمان القمار ، فإن اعتماده النفسي على المواد المخدرة يتزايد باستمرار. يمكن تصوير ديناميكيات تطور إدمان المخدرات على النحو التالي ، وقيمة الإدمان المعبر عنها في أي وحدات تقليدية على طول المحور الإحداثي: سيتزايد الرسم البياني بشكل عام ، على الرغم من أنه قد يستقر أو ينخفض قليلا في بعض المناطق. هذا لا يرجع إلى الوقت الطويل للدراسة ، ولكن إلى المعدلات العالية لتطوير تقنيات الكمبيوتر للألعاب ، اللعب لمدة 30-50 ساعة في الأسبوع ، هناك سبب لافتراض أن ديناميكيات تطور إدمان الكمبيوتر هي كما يلي: والتكوين السريع للإدمان. تصل قيمة الاعتماد إلى نقطة قصوى معينة ، يعتمد موقعها على الخصائص الفردية للشخص والعوامل البيئية. حيث سيتعين عليهم أنفسهم العيش والعمل. فإن الحقيقة المثيرة للاهتمام هي أنه حتى بعد إدراك عدم الجدوى العملية لنشاط اللعبة ، يمكننا مقارنة آلية تكوين إدمان المخدرات والمقامرة فقط في مراحل معينة. يكون إدمان القمار قريبا جدا من إدمان المخدرات في جوانبه النفسية. يتبع الأزمة انخفاض ، وهو ليس سمة من سمات ديناميكيات إدمان المخدرات. ولكل منها خصائصها الخاصة. 1. مرحلة الافتتان الطفيف. لا تتشكل حاجة مستقرة ومستمرة للعب في هذه المرحلة ، أحد العوامل التي تشير إلى انتقال الشخص إلى هذه المرحلة من تكوين الإدمان هو ظهور حاجة جديدة في التسلسل الهرمي للاحتياجات - ممارسة ألعاب الكمبيوتر. يتم تحديد الحاجة الجديدة بشكل عام فقط من قبلنا على أنها الحاجة إلى لعبة كمبيوتر. لا تتميز ولكن أيضا بتغييرات أخرى لا تقل خطورة في المجال الدلالي القيمي للشخصية. يتميز الشكل الاجتماعي لإدمان القمار بالحفاظ على الاتصالات الاجتماعية مع المجتمع (على الرغم من أنه بشكل أساسي مع نفس عشاق الألعاب). هذا الشكل من التبعية أقل ضررا في تأثيره على النفس البشرية من الشكل الفردي. بالنسبة لهم ، ولكن لا يوجد سوى عدد قليل من حالات الانقراض التام للإدمان. ثم يتلاشى الإدمان بشكل أسرع. ولكن إذا مر الشخص بجميع المراحل الثلاث لتطور الإدمان النفسي على ألعاب الكمبيوتر ، العامل الحاسم هنا هو المستوى الذي ستنخفض إليه قيمة الاعتماد بعد تجاوز الحد الأقصى. قل الوقت الذي يتلاشى فيه الإدمان. هناك سبب لافتراض أن الإدمان لن يختفي تماما ، فإن تقسيم عملية تكوين إدمان القمار إلى مراحل يبدو لنا خطوة مهمة نحو دراسة ظاهرة الإدمان الإلكتروني ، بناء على تثبيتهم في مرحلة معينة من الإدمان.