

УДК: 159.922.27

Анна Макачук, студ.
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ.

ОСОБЛИВОСТІ СОЦІАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРОМАНІВ

В статті розглядаються особливості соціалізації комп'ютерних ігromанів. Серед ключових проблем сучасного суспільства важливе місце займає проблема регуляції соціальної поведінки неповнолітніх. Особливого значення в даному ракурсі набуває феномен соціалізації, адже в ній акумулюється динамічна характеристика формування та розвитку вектору спрямованості всієї поведінки людини в суспільстві. Таким чином, процес соціалізації неповнолітніх гостро постає в дослідженнях механізмів виникнення як просоціальної, так і делінквентної поведінки. За нетривалу історію незалежної України відбулися глибокі зміни у різних сферах життя. Швидкий темп науково-технічного розвитку зумовив широке розповсюдження комп'ютерних технологій, які все більше захоплюють різні сфери соціального буття, проникаючи, таким чином, і в індустрію розваг. Сьогодні комп'ютерні технології спричиняють суттєвий вплив як на суспільну свідомість, так і на формування індивідуальності кожної людини. XXI століття – період стрімкої інформатизації та комп'ютеризації суспільства – особливо вплинув на неповнолітніх, які отримали нові форми дозвілля. З урахуванням їхньої особистісної несформованості, саме неповнолітні стають найвразливішою категорією, яка потрапляє під вплив різних форм комп'ютерних технологій.

Ключові слова: соціалізація, комп'ютерні ігromани, адиктивна поведінка, комп'ютерні ігри, неповнолітні.

Період інформатизації та комп'ютеризації суспільства особливо позначився на неповнолітніх, які отримали нові форми дозвілля – Інтернет та комп'ютерні ігри (комп'ютерна ігromанія – це аномальна пристрасть людини до тривалої гри заради зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації задоволення на певних видах комп'ютерних ігор). Саме з ними пов'язане занепокоєння батьків за фізичне й психічне здоров'я своїх дітей, надмірно захоплених комп'ютерними іграми. У середовищі неповнолітніх формується особлива субкультура, обумовлена даним захопленням – комп'ютерні клуби, змагання, особливий сленг і атрибути спілкування.

Адиктивна поведінка – це один із типів девіантної поведінки, що характеризується бажанням відходу від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану внаслідок вживання деяких речовин або постійної фіксації уваги на певних видах діяльності з метою розвитку і підтримки інтенсивних емоцій [6, с. 78].

Н. Пезешкян виділяє чотири форми адиктивної поведінки як відходу від реальності: 1) відхід у тіло – фізичне або психічне "удосконалення" себе; 2) відхід у роботу – концентрація на службових справах (навчанні); 3) відхід у контакти або самотність – постійне прагнення до спілкування або, навпаки, до усамітнення; 4) відхід у фантазії – життя у світі ілюзій та фантазій [7, с. 16]. У контексті останньої форми ми і розглядаємо психологічну залежність від комп'ютерних ігор.

Думки вчених при розгляді комп'ютерної ігromанії як адикції збігаються, але виникають розбіжності при більш детальному вивченні даного феномена. Наприклад, А.Ю. Єгоров вирізняє хімічні і нехімічні залежності, а комп'ютерну ігromанію розглядає як різновид нехімічних залежностей [2, с. 15]. В.Д. Менделевич надмірне захоплення комп'ютерними іграми відносить до надцінних патологічних захоплень [5, с. 119]. Ю. Акопов виділяє позитивні, змішані та негативні соціально-психологічні залежності, а комп'ютерну ігromанію відносить до позитивних інформаційних залежностей. [1, с. 129]. В. Котляров вважає, що адикція від комп'ютерних ігор є різновидом субстанціональних залежностей [3, с. 21]. Г.В. Старшенбаум у структурі адиктивної поведінки виділяє інтернет-адикції, куди і відносить комп'ютерну ігromанію [8, с. 197].

У кіберпросторі спільноти, в числі яких і спільноти девіантної поведінки, можуть функціонувати в самих різних організаційних формах (електронні конференції, віртуальні комерційні структури, електронні бібліотеки тощо) [4].

У комп'ютерних іграх підліток ніби потрапляє в інший світ, у якому почуває себе володарем, розпорядником ситуації. Це відчуття таке сильне, що позбутися його дуже важко. Навіть не граючи, а тільки спостерігаючи за грою, неповнолітній відчуває себе здатним управляти світом, нехай і віртуальним. Тому так бага-

то школярів іноді простоюють годинами біля комп'ютерів, на яких грають інші.

М. Орзак виділила психологічні та фізичні симптоми, характерні для інтернет-залежності.

Психологічні симптоми: хороше самопочуття, збудженість, азарт або ейфорія за комп'ютером; неможливість зупинитися; збільшення кількості часу, проведеного за комп'ютером; нехтування родиною та друзями; відчуття пустоти, роздратування під час будь-якої діяльності, не пов'язаної з комп'ютером; приховування від рідних та друзів правди про свою діяльність; проблеми з навчанням;

Фізичні симптоми: синдром карпального каналу; сухість в очах; головні болі, мігрені; болі у спині; відсутність апетиту, нерегулярне харчування; нехтування особистою гігієною; розлади сну, зміна режиму сну [10].

Ще у дитинстві комп'ютерні ігromани мають низький рівень соціалізації, вони проявляють лякливості, моторну незграбність, схильність до ранніх "інтелектуальних інтересів". У дитячому віці виявляються фобії – страх незнайомих людей, нових предметів, темряви, замкнених просторів, грому та блискавок, собак; нерідко почуття страху доходить до крайньої межі. Поступово це формує нав'язливі психічні стани та ідеї (дріб'язковість, перебільшення загроз), визначає фіксацію на тривозі, через що неповнолітні всіляко намагаються уникнути невизначеності, небезпеки, динамічних і малопрогнозованих ситуацій.

Тривожність, застрягання загалом негативно відбиваються на соціалізації геймерів, адже вони бояться інших дітей, тому ті їх часто переслідують і дратують. У дитинстві такі неповнолітні не зважаються захищатися від нападів, і це, в свою чергу, провокує інших, більш сильних і сміливих дітей познущатися над своїм боязким товаришем, ударити його. Це, зазвичай, "козли відпущення" або "мішені", тому що вони постійно "викликають вогонь на себе".

Окрім того, такі діти відчувають сильний страх перед учителями, які цього, на жаль, часто не помічають і збільшують страх дитини своєю строгістю та вимогливістю. Такі неповнолітні відрізняються боязкістю, в якій відчувається елемент покірності, приниженості.

Спостерігається поступова втрата довіри до людей через свою уразливість, може розвинути підозрілість. Так само їм притаманні нерішучість, боязкість, тривожність, ретельне обдумування та перевірка своїх вчинків, прагнення до самоаналізу. В сукупності це зумовлює їхню замкненість та відгородженість від навколишнього середовища, нездатність або небажання встановлювати контакти, зниження потреби у спілкуванні.

Потенційний ігromан бажає перейти у віртуальність через ті її особливості, якими не наділена реальність, а саме: наявність особистого світу, до якого не має дос-

тупу ніхто, крім самого гріомана; відсутність відповідальності; реалістичність процесів і повне абстрагування від оточуючого середовища; можливість виправити будь-яку помилку шляхом багаторазових спроб; можливість самостійно приймати рішення, незалежно від того, які будуть результати [9, с. 168].

Для проведення емпіричного дослідження була складена батарея методик, яка включає:

1) 16-факторний особистісний опитувальник Р. Б. Кеттелла;

2) методика для визначення схильності до девіантної поведінки (А.Н. Орел);

3) опитувальник на психологічний захист Келлермана–Плутчика;

4) опитувальник Спілберґера–Ханіна для дослідження тривожності особистості.

Найчастіше ігри вчать насильству, масовим вбивствам, безкарності, всюдозволеності. Існує думка, що хай вже краще підлітки вбивають віртуальних монстрів і один одного у віртуальному просторі, позбавляючись від ненависті та агресивності, виявляючи ці якості у віртуальному світі, а не в реальному. Але з іншого боку, психологи вважають, що ситуація тут діаметрально протилежна: потрапляючи в залежність від комп'ютерних ігор з їх привабливістю, всюдозволеністю, підлітки втрачають відчуття реальності і починають трансліювати сюжети і дії ігор на реальне життя. У правоохоронних органах уже з'явилося формулювання "Вбивство на основі комп'ютерної гри" (був прецедент, підліток зарубав сокирою матір, на основі гри Quake, і продовжував більше тижня грати на комп'ютері, як ні в чому не було). І це страшно, це доводить, що комп'ютерні ігри впливають на тенденцію підліткової психіки, викликаючи її порушення, асоціальна поведінка.

Найбільш очевидними є проблеми зі здоров'ям, перш за все, порушення постави і зору. Часто виникають біль і оніміння пальців і правої руки. З'явилося навіть назву симптому – "рука, що тримає мишу". При роботі за комп'ютером руки бувають постійно зігнуті в ліктях, кисті в напрузі висять над клавіатурою. Коли кисть довго нерухома і напружена, кровообіг в ній застоюється, і постачання тканин киснем сповільнюється. Відбувається набряк, стискається нерв. У результаті з'являється біль, особливо вночі та рано вранці, в пальцях відчувається поколювання або оніміння.

Теоретичний аналіз літератури та практичне дослідження проблеми комп'ютерної ігрової залежності дозволяють зробити висновки стосовно негативного впливу надмірного захоплення комп'ютерними іграми на фізичне та психічне здоров'я неповнолітніх.

Метод контент-аналізу, який дозволив виділити ряд негативних чинників, що наносять шкоду молодому організму неповнолітнього, який надмірно захоплюється комп'ютерними іграми.

По-перше, комп'ютер є джерелом електромагнітного випромінювання і неіонізуючої радіації, що негативно впливає на генофонд, відтак, тривала робота за комп'ютером спричиняє різноманітні розлади нервової системи, психосоматичні захворювання, які можуть стати в майбутньому передвісником таких грізних недуг, як інфаркт та інсульт.

По-друге, надмірне захоплення комп'ютерними іграми може справити негативний вплив на емоційний стан неповнолітніх – підвищена агресивність, збудженість, спалахи насильства (Н.М. Бугайова, М.С. Іванов), або ж може мати амбівалентний вплив (Ю.Д. Бабаєва, А.Є. Войкунський, О.В. Смилова), і лише у крайніх проявах призводити до негативної трансформації особистості.

По-третє, комп'ютерні ігри викликають почуття комфорту, незалежності, безкарності за свої дії, що, в свою

чергу, лише підсилює безвідповідальність неповнолітніх. Тому останні можуть настільки вжитися у роль комп'ютерного героя, що в реальному житті, навіть, копіюють його поведінку.

Аналіз отриманих результатів опитування дає нам змогу визначити профіль особистості геймера. Неповнолітні комп'ютерні ігromани характеризуються замкненістю (Кеттелл) (3), що говорить про низьку контактність, соціальну боязкість. Також молодь та неповнолітні комп'ютерні ігromани тривожні (Кеттелл) (8).

Комп'ютерні ігromани схильні до адиктивної поведінки (Орел) (50,745), що пояснює їх захоплення комп'ютерними іграми та можливість втечі від соціальної реальності за допомогою зміни свого психічного стану через віртуальність.

Вольовий контроль емоційних реакцій (Орел) (44,256) виражений слабо, що зумовлено накопиченою тривогою, яка реально продуктивно не компенсується. Відтак, замість розв'язання особистісних проблем відбувається їхнє нагромадження, а це призводить до поступового виснаження, наслідком чого стає послаблення самоконтролю та самовладання.

Схильність до нехтування норм і правил (Орел) (46,987) та схильність до делінквентної поведінки (Орел) (47,851) мають межові значення, тому можемо говорити про готовність ігromана, по-перше, відходити від загальноприйнятих соціальних норм під впливом "рольової" залежності від віртуального образу, до якого прилаштувався підліток, а по-друге, така готовність відходу від соціальних норм та делінквентність у глибоких формах адикції визначається необхідністю одержання коштів для задоволення власної залежності.

Переважаю комп'ютерні ігromани демонструють витіснення (Келлерман–Плутчик) (81 %) як психологічний захист. Витіснення – механізм захисту, за допомогою якого неприйнятні для особистості імпульси: бажання, думки, почуття, що викликають тривогу, стають несвідомими. На думку більшості дослідників, цей механізм лежить в основі дії і інших захисних механізмів особистості. Як показують дослідження і клінічний досвід, найбільш часто витісняються багато властивостей, особистісні якості і вчинки, які не роблять особистість привабливою у власних очах.

Більшість комп'ютерних ігromанів характеризуються тривожністю, що говорить про низьку контактність, соціальну боязкість, невпевненість у собі в ситуаціях зовнішнього досягнення. Це зумовлює намагання компенсувати таку соціальну тривожність непродуктивною формою у вигляді втечі у віртуальну реальність комп'ютерних ігор, де вони більшою мірою можуть розкрити свої здібності.

Зазначені особливості пояснюються декількома чинниками. Тривожність може бути особистісною рисою особистості (Спілберґер–Ханін) (51) і виступати причиною психологічної залежності від комп'ютерних ігор. Можемо припустити, що зображуючи сміливого героя, непереможного лідера, творця у віртуальному світі, неповнолітній тим самим компенсує почуття страху, тривоги, неповноцінності, відчуження у соціальній реальності. Тривожність як особистісна характеристика є результатом надмірного захоплення комп'ютерними іграми жорстокого характеру. Постійна боротьба, переживання дуже близьких до реальності ризикованих сцен, неодноразова смерть героя – все веде до того, що неповнолітній весь час знаходиться у стані напруження, тривоги за життя героя, що в результаті переноситься в реальність.

Також ситуативна тривожність (Спілберґер–Ханін) (49) виникає при попаданні в стресову ситуацію і характеризується суб'єктивним дискомфортом, напруженістю, занепокоєнням і вегетативним збудженням. Природно, це стан

відрізняється нестійкістю в часі і різною інтенсивністю в залежності від сили впливу стресової ситуації.

Характеристика неповнолітнього комп'ютерного ігromана. Переважна більшість комп'ютерних ігromанів – особи чоловічої статі. У реальному житті такі неповнолітні – вигнанці. Вони фізично слабкі, їх постійно за щось карають, вони не можуть знайти спільної мови з однолітками, часто є об'єктами глузувань і образ. У віртуальному світі все навпаки – неповнолітній управляє героями, будує й руйнує міста, володарює світом. У грі він всемогутній, і ця гра стає для нього другою реальністю, кращою, ніж справжня, адже тут він не зазнає болю та приниження, які яскраво виражені у світі реальному.

Неповнолітні даного типу характеризуються спрямованістю на внутрішній світ, тобто інтроверти. Вони привертають увагу особливостями своєї поведінки – часто заглиблені у себе, важко налагоджують контакти з людьми й адаптуються до реальності. Полюбляють замислюватися над тим, що і як будуть робити, не піддаються на моментні непередбачувані стимули, песимістичні, не люблять непередбачуваних ситуацій, хвилювань, дотримуються заведеного життєвого порядку.

Інтровертовані особистості в бесіді відрізняються стриманістю, говірками стають лише тоді, коли повідомляють про свої ідеї або пристрасті. Їх стиль спілкування вирізняється нерішучістю; вони живуть не стільки своїми сприйняттями й відчуттями, скільки уявленнями. Тому зовнішні події здійснюють незначний вплив на життя таких підлітків, набагато важливішим є внутрішній аналіз власних переживань. Здебільшого мають нереальні ідеї. Дії, вчинки не обов'язково або не відразу будуть слідувати за ідеями. Як правило, повільні й нерішучі у вчинках.

Висновки. Адиктивна поведінка – це один із типів девіантної поведінки, що характеризується бажанням відходу від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану внаслідок вживання деяких речовин або постійної фіксації уваги на певних видах діяльності з метою розвитку і підтримки інтенсивних емоцій.

У дитинстві комп'ютерні ігromани мають низький рівень соціалізації, вони проявляють лякливості, моторну незграбність, схильність до ранніх "інтелектуальних інтересів". У дитячому віці виявляються фобії – страх незнайомих людей, нових предметів, темряви, замкнених просторів, грому та блискавок, собак; нерідко почуття страху доходять до крайньої межі.

Негативний вплив комп'ютерних ігор на особистість неповнолітнього проявляється у погіршенні стану фізичного і психічного здоров'я, поганому навчанні, фізичній нерозвиненості, проблемах у комунікативній сфері, вчиненні правопорушень та злочинів з метою здобуття коштів для комп'ютерних розваг.

У реальному житті такі неповнолітні – вигнанці. Вони фізично слабкі, їх постійно за щось карають, вони не можуть знайти спільної мови з однолітками, часто є об'єктами глузувань і образ. У віртуальному світі все навпаки – неповнолітній управляє героями, будує й руйнує міста, володарює світом. У грі він всемогутній, і ця гра стає для нього другою реальністю, кращою, ніж справжня, адже тут він не зазнає болю та приниження, які яскраво виражені у світі реальному. Неповнолітні з такою залежністю характеризуються спрямованістю на внутрішній світ, тобто є інтровертами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Акопов А. Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни личности / А. Ю. Акопов. – СПб.: Речь, 2008. – 224 с.
2. Егоров А. Ю. Нехимические зависимости / А. Ю. Егоров. – СПб.: Речь, 2007. – 190 с.
3. Котляров А. В. Другие наркотики, или Homo Addictus: Человек зависимый / А. В. Котляров. – М.: Психотерапия, 2006. – 480 с.
4. Максимова Н. Ю. Психология адиктивной поведінки: Навч. посіб. / Н. Ю. Максимова. – К.: ВПУ "Київський університет", 2002. – 308 с.
5. Менделевич В. Д. Психология девиантного поведения: учебное пособие / В. Д. Менделевич. – СПб.: Речь, 2005. – 445 с.
6. Анафьянова Т. В. Ос лицами и группами девиантного поведения в регионе: Монография / Т. В. Анафьянова. – Академия Естествознания, 2011.
7. Старшенбаум Г. В. Аддиктология: психология и психотерапия зависимости / Г. В. Старшенбаум. – М.: Когито-Центр, 2006. – 367 с.
8. Терещук Н. В. Ігрова залежність у підлітковому віці як форма адиктивної поведінки / Н. В. Терещук // Практична психологія та соціальна робота. – 2009. – № 2. – С. 8–12.
9. Щеглов Ф. Г. Ігрова залежність: рецепти удачі для азартних ігровиків / Ф. Г. Щеглов. – СПб.: Речь, 2007. – 448 с.
10. Orzack M. H. Computer addiction: What is it? / M. H. Orzack // Psychiatric Times, 1998. August. – V. 15, N. 8.

Стаття надійшла до редколегії 21.11.16

Макарчук Анна, студ.,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ

ОСОБЕННОСТИ СОЦИАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОМАНОВ

В статье рассматриваются особенности социализации компьютерных игроков. Среди ключевых проблем современного общества важное место занимает проблема регуляции социального поведения несовершеннолетних. Особое значение в данном ракурсе приобретает феномен социализации, ведь в ней аккумулируется динамическая характеристика формирования и развития вектора направленности поведения человека в обществе. Таким образом, процесс социализации несовершеннолетних остро стоит в исследованиях механизмов возникновения как просоциального, так и делинквентного поведения. За непродолжительную историю независимой Украины произошли глубокие изменения в различных сферах жизни. Быстрый темп научно-технического развития обусловил широкое распространение компьютерных технологий, которые все больше захватывают различные сферы социального бытия, проникая, таким образом, и в индустрию развлечений. Сегодня компьютерные технологии вызывают существенное влияние как на общественное сознание, так и на формирование индивидуальности каждого человека. XXI век – период стремительной информатизации и компьютеризации общества – особенно повлиял на несовершеннолетних, которые получили новые формы досуга. С учетом их личностной несформированности, именно несовершеннолетние становятся наиболее уязвимой категорией, которая попадает под влияние различных форм компьютерных технологий.

Ключевые слова: социализация, компьютерные игроки, аддиктивное поведение, компьютерные игры, несовершеннолетние.

Макарчук Анна, студент,
Тарас Шевченко national university of Kyiv, Kyiv

FEATURES OF SOCIALIZATION OF COMPUTER GAMERS

The article discusses the features of the socialization of computer gamers. Among the key problems of modern society an important place is occupied by the problem of regulation of social behavior of minors. Of particular importance in this perspective, acquires the phenomenon of socialization, because it accumulates the dynamic characteristics of the formation and development of the orientation vector of the whole conduct of man in society. Thus, the process of socialization of minors acute in studies of the mechanisms of appearance as Pro-social and delinquent behavior. For a short history of independent Ukraine has undergone profound changes in different spheres of life. Fast paced scientific and technological development has led to the wide spread of computer technologies that are increasingly captured various spheres of social life, penetrating in this way, and in the entertainment industry. Today, computer technologies have a significant impact on the public consciousness, and the formation of the individuality of each person. The twenty-first century – a period of rapid informatization and computerization of society had a particular impact on minors who have obtained a new form of leisure. With regard to their personal immaturity, that minors are the most vulnerable category, which falls under the influence of various forms of computer technology.

Key words: socialization, computer gamers, addictive behavior, computer games, minors.