

## ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ПІДЛІТКІВ В УМОВАХ ПОШИРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ОНЛАЙН-ІГОР

*Статтю присвячено тенденції зростання значення в житті дітей комп'ютерних онлайн-ігор, у зв'язку із чим вони розглядаються як своєрідна соціально-педагогічна проблема, що сьогодні займає значне місце в житті дітей і підлітків, а також істотно впливає на процес соціалізації.*

*Ключові слова: соціалізація підлітків, засоби масової комунікації, комп'ютерні онлайн-ігри.*

Ми живемо в інформаційну добу, коли невід'ємною частиною життя людини став комп'ютер, що надає всі переваги вільного доступу до різноманітної інформації та можливості її перетворення. Проте навіть короткочасний період тотального користування комп'ютером у нашій країні виявив прояви його негативного впливу на людину, особливо неповнолітніх, психіка яких є більш незахищеною, а тому і вразливішою порівняно з дорослими.

**Мета статті** полягає у висвітленні особливостей розвитку підлітків в умовах поширення комп'ютерних онлайн-ігор, в обґрунтуванні профілактики виникнення в них ігрової залежності.

Розвиток нових інформаційних технологій суттєво трансформував підліткову субкультуру, змінив структуру дозвілля, характер інформаційного середовища сучасного підлітка, зумовив напрям розвитку його особистості. Вчені все частіше відзначають схильність підлітків до адикцій, поєднання демонстративно незалежної поведінки з внутрішньою психологічною схильністю до залежностей, які набувають різноманітних форм. Адиктивна поведінка характеризується тим, що життя підлітка, його стан, інтереси та звички починають залежати від певного фактора (наркотиків, алкоголю, їжі, роботи, сексу, азартних ігор тощо). Однією з найбільш поширених сьогодні в поведінці підлітків форм адикцій є ігрова залежність.

У нашій країні у зв'язку із розгорнутою останнім часом боротьбою з ігорним бізнесом усе більшого розвитку серед підлітків набуває ігрова інтернет-індустрія. Комп'ютерні онлайн-ігри приходять на місце ігрових автоматів, поширюються ігрові інтернет-салони, онлайн-клуби та інші комп'ютерні заклади зі способом отримання прибутку, що базується на використанні схильності клієнтів до залежної поведінки.

Зважаючи на непередбачувані наслідки зростання впливу таких закладів на свідомість підростаючого покоління, сучасні науковці активно вивчають сутність та особливості комп'ютерних ігор. Так, з психологічних позицій вплив цього різновиду ігор на свідомість дітей розглядають І. Бурлаков, Д. Ельконін, М. Іванова, Ю. Ковша, Г. Кочетков, Є. Лисенко, Г. Мешкова, В. Чаговец, Б. Шлимович, О. Шмельов та ін. Медичний аспект цього питання розробляють А. Бобров, А. Магалиф, С. Семенов та інші. Г. Мірошник, А. Мудрик, Т. Науменко досліджують соціально-

педагогічний аспект дії комп'ютерних ігор на соціальний розвиток дітей, визначаючи їх як один з важливих чинників соціалізації сучасної людини. На основі аналізу їх праць патологічне захоплення комп'ютерними онлайн-іграми можна кваліфікувати як один з видів адикцій, як певну емоційну хворобу підлітка. На відміну від хімічних залежностей, вплив ігроманії на здоров'я та розвиток підлітка є менш помітним, проте його наслідки безумовно ще не визначені, і шкода, яку він спричиняє підростаючому поколінню, не була належно оцінена. Комп'ютерна, як і будь-яка залежність, приводить до порушення особистісної сфери, утримує людину у полоні певної звички, не даючи свободи дій, свободи розвитку.

Особливо вразливими для впливу комп'ютерних ігор є підлітки, у яких великий пізнавальний інтерес щодо комп'ютерних засобів комунікації поєднується з підвищеною сприйнятливістю щодо їх негативного впливу, схильністю до розвитку залежної поведінки. Підліток, для якого гра стала самоціллю, позбавляється можливості розвиватися як повноцінний член суспільства, реалізувати свої здібності. Корекція поведінки такого підлітка є дуже складною та тривалою, а часто і марною. Тому, поки розвиток підліткової залежної поведінки не набув тотального характеру, фахівцям і громадськості необхідно зосередитися на всебічному дослідженні феномену комп'ютерної гри, активізувати запобіжну діяльність. Таким чином, перед сучасним суспільством постає проблема вивчення та профілактики негативного впливу комп'ютерних ігор на розвиток підлітків.

У наш час стає дедалі популярнішим онлайн-вид комп'ютерної гри. Її персонажами керує не комп'ютер, а гравці, які через Інтернет одночасно беруть участь у грі. Їх можуть бути тисячі. Популярність таких ігор пояснюється можливістю поспілкуватися з іншими. Гравці "розмовляють" один з одним і відчувають себе частиною "світової" родини.

Залежність від азартних ігор, що в науковій літературі (І. Бурлаков, І. Гавриков, В. Кудрявцев, В. Менделевич та ін.) визначається як ігроманія, лудоманія і гемблінг-залежність, дуже поширена у світі й, зокрема, в Україні. Проблема посилюється тим, що сучасні азартні ігри спеціально побудовані так, що у процесі гри в людини виникає розслаблення, зняття емоціонального напруження, відволікання від неприємних проблем, а отже, гра розцінюється як приємне проведення часу, прийнятна в суспільстві форма дозвілля, при цьому в людини поступово наступає втягування та розвивається залежність. У зв'язку із цим багато дослідників (І. Бурлаков, М. Іванов, Ю. Ковш, Г. Кочетков, Є. Лисенко, Г. Мешков, В. Чаговец, Б. Шлимович, О. Шмельов та ін.) вважають азартні ігри великою соціальною проблемою сьогодення. Вони відзначають, що із застосуванням сучасних розвинутих технологій розробляються та впроваджуються різновиди ігор, які стали більш привабливими та доступними майже для кожної людини, саме до такого демократичного типу ігор належать комп'ютерні онлайн-ігри. До участі в таких азартних іграх залучаються все ширші верстви населення (від підлітків до людей похилого віку, від заможних до бідняків). Цей факт пояснюється різноманіттям видів і форм азартних ігор, що

розраховані на різні категорії населення з різним рівнем заробітку, потребами й інтересами, а також відносною простотою правил більшості азартних ігор, участь у яких не потребує особливих умінь та освіти.

У наш час – добу комп'ютерного прогресу – підрастаюче покоління часто інтегрується до “віртуального ігрового світу”, забуваючи про те, що саморозвиток і самовдосконалення відбуваються саме через “живе” спілкування, а не через віртуальний світ. Адаптація свідомості дітей і підлітків до віртуальної реальності призводить до виникнення залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я людини [3, с. 54].

Адикція до гри починається тоді, коли після участі в ній підліток продовжує постійно думати про гру і намагається знову брати в ній участь. Підліток спочатку прагне поділитися своїм захопленням з оточенням, розповідає про гру, запрошує пограти своїх друзів і навіть батьків. На цьому етапі легше проводити профілактичну роботу з підлітком, у якого ще не сформувалася стійка комп'ютерна ігрова залежність. Проте комп'ютерна онлайн-гра створена за особливими законами і тому дуже небезпечна. Такі ігри створюють ілюзію безпосереднього спілкування із живими людьми – партнерами по грі й однодумцями, що існують в одному віртуальному просторі з підлітком, поділяють його інтереси. Отже, можна не докладати зусиль, залучаючи близьких людей до участі у грі, до того ж вони не завжди позитивно ставляться до цього захоплення підлітка.

Аналізуючи психологію захоплення підлітка комп'ютерними іграми, можна дійти висновку, що тут безумовно наявна залежність – такі підлітки не здатні самотійно припинити гру, постійно бажають її продовжити. Батьки сучасних підлітків часто скаржаться на те, що дитина майже не відходить від комп'ютера, не реагує на зауваження з цього приводу, а якщо вдається витягти її з комп'ютерного крісла, то не на довго, і весь час, що дитина не сидить за комп'ютером, вона розмовляє про якісь новітні стратегії та технології, що дають змогу краще сприймати віртуальне бачення. Підлітки відзначаються втратою мотивації до навчання та до будь-якої соціально значущої діяльності, погіршенням відносин з батьками та педагогами, звуженням кола інтересів, втратою друзів.

Проведене вченими вивчення системи родинного виховання підлітків-адиктів показало, що в їх сім'ях виховання проводилось або за типом гіпопротекції, або потураючої гіперпротекції, коли батьки, приділяючи багато уваги дитині, вирішували свої особисті проблеми. У таких дітей виражена інфантильність, не розвинута самотійність як риса характеру. У більшості випадків у сім'ях переважає несприятливий психологічний клімат. Часто батьки не бачать у грі дітей на комп'ютері жодних психологічних проблем, негативним вони вважають тільки можливий вплив на їх соматичне здоров'я [4].

Отже, однією з причин формування у підлітків залежності від комп'ютерних ігор є психологічні та соціально-педагогічні проблеми, що

полягають у несприятливому психологічному кліматі сімей, у недоліках сімейного виховання, у педагогічній необізнаності батьків.

Часто у підлітків, що занадто захоплюються онлайн-іграми, відзначається психічна деградація, яка включає морально-етичні, інтелектуальні, емоційні та поведінкові порушення на фоні часткової соціальної дезадаптації. На думку вчених, особи з ігровою залежністю мають стандартні психологічні особливості:

- високу соціальну сміливість – схильність до ризику, розгальмованість, аномальний стиль поведінки;
- підлеглисть почуттям – підлеглисть впливу випадку й обставин, зниження дотриманості загальноприйнятих норм і заборон у поведінці та міжособистісних контактах;
- експресивність – емоційна дезорієнтація мислення, спонтанна віра у свій успіх;
- напруженість – активна незадоволеність намірів;
- нестійкість самоконтролю – конфліктність уявлень про себе, неадекватність самооцінки (незалежно від вікової групи) [1].

У більшості підлітків – ігрових адиктів без об'єктивних причин знижений загальний фон настрою, що підтверджується спостереженнями та бесідами з адиктами та їх близькими. Проте настрій не покращується і після гри, а іноді й погіршується. Підлітки відчувають стійку потребу в грі, але разом із тим не можуть повністю задовольнити її, тобто перебувають у стані фрустрації. У процесі гри їх настрій значно покращується, але після виходу з віртуального світу настрій знову погіршується, швидко повертаючись на вихідний рівень, залишаючись у ньому до наступного “входження” у віртуальний світ.

Інша, соціальна, причина відхилень в емоційній сфері – це суб'єктивне переживання адиктами на свідомому рівні практичної некорисності захоплення комп'ютерними іграми і внаслідок цього особистої нерезалізованості, в поєднанні з неможливістю припинення захоплення через психологічну залежність.

У цілому, серед особливостей впливу ігрової комп'ютерної залежності на розвиток особистості підлітка можна виділити такі:

1. Втрата контролю і нездатність прогнозувати наслідки своєї поведінки.
2. Порушення сну, провали в пам'яті.
3. Фізичне страждання (біль у ділянці серця, порушення харчування).
4. Розгляд гри як засобу (часто єдиного і ненадійного) покращення емоційного стану та матеріального становища. Тобто на місці людських цінностей у житті підлітка панує віртуальна надцінність.
5. Проблеми в соціальному мікросередовищі (конфлікти в родині, неуспішність у шкільному навчанні тощо) та неспроможність підлітка їх вирішити.

На основі вивчення праць учених [5] накреслимо шляхи профілактики виникнення у дітей і підлітків ігрової залежності шляхом створення позитивного мікросередовища, спрямованого на компенсацію впливу комп'ютерних ігор на розвиток особистості підлітка.

Це, по-перше, створення психологічно-комфортного “соціально-виховного” середовища в сім'ї на засадах довірливої, толерантної міжособистісної взаємодії батьків і дітей – найвагоміша умова розвитку позитивного самопочуття підлітка, набуття моральних цінностей суспільства як протипоказу віртуальним надцінностям.

Другий шлях створення позитивного соціального середовища для профілактики виникнення в підлітків ігрової залежності має базуватися на розумінні того, що спілкування людини з комп'ютером не завжди відбувається зі знаком “мінус”. Захоплення підлітків комп'ютером, що розвиває пізнавальні інтереси, здібності, моральні цінності, допоможе нейтралізувати їхню увагу й надмірний потяг до таких ігор, що містять сюжети насильства, стимулюють жорстокість, викликають залежність.

Третій шлях боротьби за повноцінний розвиток підростаючих поколінь, нейтралізації негативного впливу комп'ютерних онлайн-ігор на поведінку підлітків, полягає в розширенні знань оточення – батьків, вчителів, педагогів-позашкільників – про причини й мотиви захоплення підлітків комп'ютерними онлайн-іграми.

Четвертий шлях гармонізації впливу комп'ютерних ігор на розвиток підростаючого покоління – формування в підлітків імунітету до моделей поведінки, що пропагуються в комп'ютерних онлайн-іграх, який нейтралізує їх негативний вплив на особистість. Беззаперечною істиною є те, що найкращий засіб уберегти підлітка від впливу віртуальної реальності – припинити доступ неповнолітніх до комп'ютерних онлайн-ігор. Але з технічних і соціально-економічних причин світового масштабу зробити такий крок неможливо. Тому батькам залишається “вакцинувати” своїх дітей від впливу медіапродукції, формувати в них упереджене ставлення до ігор, що викликають залежність.

Сьогодні розробляються та впроваджуються різновиди ігор, що стають більш привабливими та доступними майже для кожної людини, саме до такого демократичного типу ігор належать комп'ютерні онлайн-ігри. Причини формування у підлітків залежності від комп'ютерних онлайн-ігор полягають як у недоліках сімейного виховання, у педагогічній необізнаності батьків, так і сприятливих характерологічних особливостях підлітка (безвідповідальність, замкнутість, аутизм, інфантильність).

**Висновки.** Отже, ігрова залежність негативно впливає на особистість підлітка, спричиняючи руйнівну за наслідками дію щодо його розвитку, навчання, життя, спілкування. У цій ситуації набуває актуальності активізація та популяризація серед батьків і вчителів різноманітних досліджень щодо позитивного та негативного впливу комп'ютерних ігор на формування особистості підлітка. Обґрунтування технології просвітницької діяльності серед підлітків та їх оточення щодо впливу комп'ютерних онлайн-ігор

на розвиток особистості є перспективним напрямом подальшого наукового дослідження.

#### **Список використаної літератури**

1. Кудрявцев В.Н. Социальная деформация / В.Н. Кудрявцев. – М., 1992. – С. 56.
2. Личко А.Е. Патохарактерологический диагностический опросник для подростков и опыт его практического использования / А.Е. Личко. – Л., 1970. – С. 17.
3. Мудрик А.В. Социализация и смутное время / А.В. Мудрик. – М., 1991. – С. 12–34.
4. Оранж Т. Медиадие́та для детей: руководство для родителей: как преодолеть зависимость от телевизора и компьютерных игр / Т. Оранж, Л. О’Флин. – М. ; СПб. : ДИЛЯ, 2007. – 272 с.
5. Собкин В.С. Виртуальная атака [Электронный ресурс] / В.С. Собкин, Ю.М. Евстегнеева // Первое сентября. – 2009. – № 8. – Режим доступа: [ps.1september.ru/2002/08/5.htm](http://ps.1september.ru/2002/08/5.htm).

#### **Василенко Н.А. Особенности развития подростков в условиях распространения компьютерных онлайн-игр**

*Статья посвящена тенденции возрастания значения в жизни детей компьютерных игр, в связи с чем они рассматриваются как социально-педагогическая проблема, что на сегодняшний день занимает все большее место в жизни детей и подростков, а также влияет на процесс социализации.*

*Ключевые слова: социализация подростков, средства массовой коммуникации, компьютерные онлайн-игры.*

#### **Vasylenko N. Features of development of adolescents in the spread of computer online games**

*Determines the importance of computer games in childrens life. Computer games regards as social and pshycological phenomenon which has an important place in children and teenagers' life and has a big influence at youth's socialization.*

*Key words: socialization, teenagers' ways of mass communication, computer online-games.*