

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГІЇ**

Кваліфікаційна робота магістра

на тему: **ОСОБИСТІСНІ ОСОБЛИВОСТІ ПІДЛІТКІВ, ЯКІ ГРАЮТЬ В
КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ**

Виконав: студент 2 курсу, групи 8.0531-2з
спеціальності 053– Психологія

Зорін Євгеній Анатолійович

Керівник: д.психол.н., професор кафедри
педагогіки та психології освітньої діяльності
Клопота Е.А.

Рецензент: д.психол.н., професор Ткалич М.Г.

Запоріжжя – 2022

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра психології
Рівень вищої освіти магістр
Спеціальність 053 Психологія
Освітня програма Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

к.психол.н., доцент. Н.О. Губа

« ____ » _____ 2022 р.

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Зорін Євгеній Анатолійович

Тема роботи Особистісні особливості підлітків, які грають в комп'ютерні ігри
керівник роботи Клопота Е.А. д.психол.н., професор кафедри педагогіки та
освітньої діяльності

затверджені наказом ЗНУ від «20» 07 2022 року № 886-с

2. Строк подання студентом роботи _____
3. Вихідні дані до роботи аналіз психолого-педагогічної літератури.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки: Здійснити теоретичний аналіз основних соціально-психологічних підходів у дослідженні особистісних особливостей підлітків граючих в комп'ютерні ігри; охарактеризувати наявні в психології уявлення про риси особистості, як передумови захопленості певними видами діяльності; провести емпіричне дослідження впливу комп'ютерних ігор на особистісні особливості школярів 10-11 класів; з аналізу отриманих результатів зробити дослідницькі висновки.
5. Перелік графічного матеріалу: 3 рисунка.
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання Видав	Завдання прийняв
Вступ	Клопота Е.А, професор		
Розділ 1	Клопота Е. А, професор		
Розділ 2	Клопота Е. А, професор		
Висновки	Клопота Е. А, професор		

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	січень-березень 2022 р.	Виконано
2	Робота над вступом	березень 2022 р.	Виконано
3	Робота над першим розділом	квітень-червень 2022 р.	Виконано
4	Робота над другим розділом	липень-серпень 2022 р.	Виконано
5	Написання висновків	вересень 2022 р.	Виконано
6	Передзахист	листопад 2022 р.	Виконано
7	Нормоконтроль	листопад 2022 р.	Виконано

Студент _____ Є.А. Зорін

Керівник роботи _____ Е.А. Клопота

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ О. М. Грединарова

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота магістра: 67 сторінки, 3 рисунка, 48 джерел, 2 додатка.

Об'єкт дослідження – особистість граючих в комп'ютерні ігри.

Предмет дослідження – особистісні особливості підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми, комп'ютерна залежність.

Мета роботи – теоретично обґрунтувати та експериментально дослідити особливості впливу комп'ютерних ігор на особистісні особливості підлітків, а саме, виявити особливості характерологічних рис, властиві особистостям з різним ігровим досвідом і жанровими уподобаннями.

Гіпотеза дослідження: передбачаємо, що особистісними особливостями підлітка, що грає в комп'ютерні ігри є: креативність, впевненість в собі, прагнення до досягнень, підприємливість, відповідальність, емоційність, вразливість, замкнутість, депресивність, тривожність, імпульсивність, мрійливість і абстрактне мислення.

Методи дослідження: теоретичні: теоретико-методологічний аналіз, класифікація та систематизація наукових джерел, порівняння й узагальнення даних досліджень; емпіричні: опитування, анкетування.

Наукова новизна полягає у підтвердженні висунутої гіпотези про те, що підлітки, які грають в комп'ютерні ігри мають присутні їм особистісні особливості, а самі ігри можуть бути використані для корекції і розвитку необхідних рис в процесі навчання.

Галузь використання: навчально-виховні заклади, позашкільні навчальні заклади для дітей, загальноосвітні школи, родини.

ЗАХОПЛЕНІСТЬ, ЗАЛЕЖНІСТЬ, ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ, КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ, КРЕАТИВНІСТЬ, КОРЕКЦІЯ, ОСОБИСТІСНІ ВЛАСТИВОСТІ.

SUMMARY

Zorin E.A. Personal Characteristics of Teenagers who Play Computer Games.

The qualifying work consists of Introduction, 2 Chapters, Conclusion, References (48 items, 33 of foreign origin), 2 appendices on 8 pages. The qualifying work volume is 75 pages long, 60 of them – main text. There are 3 illustrations.

The research object: personality of computer game players.

The research subject: personal characteristics of teenagers who admire of computer games, computer addiction.

The research goal: to substantiate theoretically and experimentally investigate the peculiarities of the impact of computer games on the personal characteristics of teenagers, namely, to reveal the peculiarities of characterological traits characteristic of individuals with different gaming experience and genre preferences.

The research tasks are:

- Carry out an analysis of available research on the psychological features of gaming computer activity, to study the psychological classification of computer games by genre;
- To characterize the ideas about personality traits available in psychology as prerequisites for passion on certain types of activities;
- To conduct an empirical study of the impact of computer games on the personal characteristics of school children in grades 10-11;
- From the analysis of the obtained results, draw research conclusions.

Key words: passion, addiction, intellectual characteristics, computer games, creativity, correction, personal traits.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	10
1.1 Значення гри у психологічному розвитку людини.....	10
1.2 Психологічні класифікації комп'ютерних ігор.....	21
1.3 Основні напрямки досліджень індивідуально-психологічних особливостей граючих в комп'ютерні ігри.....	30
1.4 Підхід до проблеми з позиції психології особистості.....	37
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБИСТІСНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПІДЛІТКІВ, ЯКІ ГРАЮТЬ В КМОП'ЮТЕРНІ ІГРИ ігри.....	44
2.1 Опис вибірки та етапи емпіричного дослідження.....	44
2.2 Емпіричне дослідження.....	45
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ.....	68

ВСТУП

Кваліфікаційна робота присвячена аналізу впливу комп'ютерних ігор на особистісні особливості підлітків.

Актуальність дослідження. В наш час, в століття комп'ютерних технологій, широко поширений новий вид ігор - комп'ютерні ігри. Величезна кількість людей захоплені цим видом ігрової активності і їх число, особливо серед молодих людей, з кожним роком зростає. У суспільстві актуальна дискусія про характер впливу комп'ютерних ігор на психіку та особистість людини, позитивно воно чи негативно. Даний факт не міг не привернути уваги психологів, і саме цей аспект вивчення комп'ютерних ігор найчастіше виявляється в центрі уваги [1;5;17].

Розглядаючи негативний вплив комп'ютерних ігор, психологи вивчають особливий варіант феномена ігрової залежності - проблему комп'ютерної ігрової залежності. Авторами визначається роль її особистісних і соціальних передумов, вивчаються способи позбавлення від даної ігрової залежності. Існує індивідуально-психологічні передумови до захопленості комп'ютерними іграми, при цьому, чим довше людина захоплюється іграми, тим сильніше залежність між індивідуальними особливостями і ігровою активністю. Богач О.В. та Журавльова Л.П. в своїх працях торкаються проблеми агресивності в комп'ютерних іграх, впливу на психічний стан гравців [14;15].

Але є дослідники, які відзначають позитивний вплив комп'ютерних ігор на особистість граючого. У працях Чайка Г.В. зазначено, що комп'ютерні ігри покращують моторику і концентрацію уваги, а також сприяють розвитку творчих здібностей [5]. Комп'ютерні ігри допомагають розвивати креативність, критичне мислення, а також є важливим складовим в процесі навчання [7;8].

Однак до сих пір проблема індивідуально-психологічної схильності до захопленості ігровою комп'ютерною активністю і її проявів вивчена не повністю.

Особливо, це стосується дослідження залежності ігрових переваг людини з його особистісними і когнітивно-стильовими характеристиками. Суб'єкти, які віддають перевагу гри-стратегії, мають переважно логічне мислення, у них більш розвинені навички абстрактного моделювання ігрового простору, мають розвинену інтуїцію [7;27;35].

Таким чином, виявлення характеру взаємозв'язку між ігровими комп'ютерними уподобаннями і характеристиками особистості необхідно для подальшого розвитку в сфері діагностики диспозиційних ціннісно-мотиваційних структур особистості.

На даний момент психологи вважають, що захопленість іграми - це спосіб втечі від реальності, можливість задовольнити потреби, які гравець не може реалізувати в реальному житті, спосіб реалізації пізнавальних мотивів, пошукової активності. Але при цьому все ж слабо вивчені особистісні особливості гравців, які актуалізують певні мотиви і як наслідок варіанти ігрової активності.

Виявлення певних психологічних закономірностей, які пов'язують захопленість комп'ютерними іграми з особистісними характеристика суб'єкта та з тим, як він визначає своє бачення ігрового світу, дасть новий поштовх в діагностиці особистості і оптимізації впливу на неї в навчальних або корекційних цілях.

Тема даної кваліфікаційної роботи: «Особистісні особливості підлітків, які грають в комп'ютерні ігри».

Мета кваліфікаційної роботи - вивчити вплив комп'ютерних ігор на особистісні особливості підлітків, а саме, виявити особливості характерологічних рис, властиві особистостям з різним ігровим досвідом і жанровими уподобаннями.

Об'єктом дослідження є особистість граючих в комп'ютерні ігри.

Предмет дослідження - особистісні особливості підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми, і комп'ютерна залежність.

Гіпотеза дослідження - особистісними особливостями підлітка, що грає в комп'ютерні ігри є: креативність, впевненість в собі, прагнення до досягнень, підприємливість, відповідальність, емоційність, вразливість, замкнутість, депресивність, тривожність, імпульсивність, мрійливість і абстрактне мислення.

У цій роботі вирішувалися наступні завдання:

1) Провести аналіз наявних досліджень психологічних особливостей ігрової комп'ютерної діяльності, вивчити психологічну класифікацію комп'ютерних ігор за жанрами

2) Охарактеризувати наявні в психології уявлення про риси особистості, як передумови захопленості певними видами діяльності.

3) Провести емпіричне дослідження впливу комп'ютерних ігор на особистісні особливості школярів 10-11 класів.

4) З аналізу отриманих результатів зробити дослідницькі висновки.

Для перевірки гіпотези та вирішення поставлених завдань були обрані наступні методи:

1) теоретичні: аналіз, систематизація;

2) емпіричні: опитування, анкетування.

Для перевірки дослідницької гіпотези і вирішення поставлених завдань були обрані методики:

Тест на інтернет-аддикцію (Нікітіна, Єгоров, 2005 рік)

16-факторний опитувальник Кеттела

Тест інтернет-залежності Кімберлі Янг

Методологічну основу дослідження склали праці таких філософів і психологів, як К.Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Й.Хейзинга, Е. Берн, які вказували на істотне значення гри і для дитини, і для дорослого, пропонували концепції, що описують і пояснюють психологічні механізми і наслідки людських ігор. Також нами були вивчені праці вчених, що розглядають гру в рамках діяльнісного підходу, - Виготського, Д. Б. Ельконіна, С.Л. Рубінштейна. Аналізувалися праці Почепцова Г.Г, Перепелиці А.В, Кислюк К.В, Богач О.В. де розглядалася проблема комп'ютерної ігрової залежності.

Вибірка дослідження сформована з школярів 10-11 класів з різним досвідом комп'ютерної гри і різними ігровими перевагами. До вибірки увійшли 23 людини, у віці від 16 до 18 років, з них 7 дівчат і 16 юнаків.

Структурно кваліфікаційна робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИВЧЕННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Значення гри у психологічному розвитку людини

Тема гри давно привертає до себе увагу дослідників. У психологічній літературі висвітлені різні проблеми щодо даної тематики. Загальна теорія гри бере свій початок в працях Ф. Шиллера і Г. Спенсера. Значний внесок у цю теорію внесли К. Бюлер, К. Гросс, В. Вундт, З. Фрейд, Г. Гуг-Гельмут, В. Вундт, Ф. Бейтендейк, Ж. Піаже, К. Левін, Й. Хейзінга, А. Валлон, Е. Берн та ін. У вітчизняній педагогіці і психології теорію гри розробляли Д.Б. Ельконін, К.Д. Ушинський, П.П. Блонський, С.Л. Рубінштейн, Л.С. Виготський, А.Н. Леонтьєв, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинський і ін.

Теорія К.Гросса (1916) пов'язує гру з психологічним розвитком дитини. Гросс зазначає, що основне значення і сутність гри полягає в тому, що вона служить підготовкою до подальшої серйозної діяльності; в грі, вправляючись, дитина вдосконалює свій творчий хист. В. Штерн (1922) також підкреслює, що гра є підготовкою до зіткненню з зовнішнім світом індивіда, відзначаючи роль передчасного дозрівання здібностей, які можуть реалізуватися в грі, а потім і в реальному житті.

Погляд на гру як на вихід основних життєвих потягів пропонують З. Фрейд (1920), Г. Гуг-Гельмут (1926) і Ф. Бейтендайк (1934). З точки зору психоаналіза дитяча гра виступає засобом переживання і оволодіння травматичним досвідом, виходом сексуальних потягів і має на меті зняття інтропсіхічної напруги.

При аналізі гри дитини З. Фрейд передбачає символізації в грі травмуючої дитини ситуації, наприклад, догляду матері і, відповідно, постійне символічне повторення цієї ситуації.

У теорії гри Ф. Бойтендайк відображена спроба пояснити виникнення і розвиток дитячої гри необхідністю реалізувати основні риси характеру, властиві зростаючому організму і обумовлені поступовим дозріванням його нервнопсихических структур.

Так, в класичному психоаналізі виникнення гри розглядається на основі тих же механізмів витіснення, зміщення, згущення, освіти символів, ідентифікації, які лежать в основі снів і неврозів дорослих. З цих позицій гру в дитячому психоаналізі використовують в якості терапевтичного та діагностичного засобу.

Й. Хейзінга (1938) і Ж. Шато (1955) розглядають гру як спосіб самоствердження і моральне задоволення.

З точки зору Хейзинги гра - це деяка вільна діяльність, яка усвідомлюється як «несправжня», не пов'язана з повсякденним життям, але може повністю захопити гравця; яка не повинна залежити від ніяких найблизчих інтересів (матеріальних або доставлятися користю); яка протікає в особливо відведеному просторі і часі, упорядкована відповідно до визначених правилами.

Автор виділяє головні функції гри - це боротьба за щось або замовлення чогось. Обидві ці функції можуть об'єднуватися, наприклад, гра «показує» боротьбу за щось, або ж перетворюється на змагання в тому, хто саме зможе показати щось краще за інших. Таким чином, гра сприяє реалізації, через суперництво і змагальність.

Ж. Шато цікавить духовний елемент гри. На його думку, гра включає такі процеси як: самоствердження; її результат є відоме досягнення, оволодіння новим зразком поведінки дорослого, а у дитини немає інших способів самоствердження, крім гри. Він вважає, що насолода, одержувана дитиною в грі, - це моральне задоволення, яке пов'язане з тим, що в кожній грі є певний план і більш-менш суворі правила. Виконання ігрового плану і правил створює особливе моральне задоволення.

У літературі психологічні проблеми ігрової діяльності індивіда найчастіше обговорювалися з опорою на роботи Л.С. Виготського, С.Л. Рубінштейна, А. Н.

Леонтьєва, Д.Б. Ельконіна. Л.С. Виготський розглядає гру як провідний тип діяльності дітей дошкільного віку та розробляє гіпотезу про наявність психологічної сутності розгорнутої форми рольової гри. Він вважає визначальним у грі те, що дитина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної дійсності. Ігрова мотивація визначена у дитини нечітко, оскільки вона виражає його потреби в загальних афектах. «Сутність гри в тому, що вона є здійснення бажань, але не одиничних бажань, а узагальнених афектів»; «Наявність таких узагальнених афектів в грі не означає також того, що дитина сама розуміє ті мотиви, заради яких гра затівається, що він робить це свідомо».

С.Л. Рубінштейн розглядає гру, перш за все, як осмислену діяльність, тобто сукупність осмислених дій, об'єднаних єдністю мотивів. В рамках його теорії, гра дозволяє особистості виразити своє ставлення до навколишньої дійсності. Він пише: «поширене уявлення про те, що гра є лише функціонуванням, породжується тим самим по собі безперечним фактом, що ігрова дія відбувається не заради практичного ефекту, який впливає на обіграваний предмет. Гра людини - породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність і змінює світ. Суть людської гри - у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність. У грі вперше формується потреба дитини впливати на світ - в цьому основне, центральне і найзагальніше значення гри ».

Д.Б. Ельконін пов'язує прагнення дитини грати з бажанням бути чимось або кимось, ким неможливо бути в реальності, тобто грати роль, недоступну дитині. Цей автор підкреслює педагогічну роль гри у вихованні дитини, коли в колі сім'ї і в дитячому колективі діти з невичерпними можливостями відтворюють в рольових іграх різні відносини і зв'язки, в які вступають люди в реальному житті. За визначенням Д.Б. Ельконіна, грою у людини є таке відтворення людської діяльності, при якому з неї виділяється її соціальна, власне людська суть - її завдання і норми відносин між людьми.

А.Н. Леонтьєв в одному з визначень ігрової діяльності називав її «одиницею життя, опосередкованої психічним відображенням». Не будучи послідовним прихильником загальнопсихологічної теорії діяльності, він поділяв

деякі її положення, а саме про інтеріоризацію зовнішньої предметної діяльності. Інтеріоризація полягає не в простому переміщенні зовнішньої діяльності у внутрішній план свідомості, а в формуванні самого цього плану. Це в такій же мірі «вращивание», як і «виращування». У свою чергу внутрішні дії, що принципово важливі для розвитку особистісних новоутворень, можуть втілюватися і розвиватися у видимих формах завдяки екстеріоризації. Вони стають доступними спостереженню, управлінню і контролю. Застосування цього положення до комп'ютерної ігрової діяльності є очевидним.

Поняття «комп'ютерної ігрової діяльності» використовується нами в даній роботі не в строгих рамках теорії діяльності, а виходячи з більш загальних визначень цього поняття, в яких підкреслюється її активний і перетворювальний характер. Це «активна взаємодія з навколишньою дійсністю, в ході якої жива істота виступає як суб'єкт, цілеспрямовано впливає на об'єкт і задовольняє таким чином свої потреби»; «Специфічний вид активності людини, спрямований на пізнання і творче перетворення навколишнього світу, включаючи самого себе й умови свого існування». Інше використовуємо нами в даній роботі поняття - «комп'ютерної ігрової активності» виступає синонімом «комп'ютерної ігрової діяльності» [9;11;23;35].

На прикладі аналізу ролі гри в розвитку дитини показана непродуктивність її аналітичного «розкладання» на окремі психічні процеси. Як зазначає Е.Аронсон, гру можна розкласти на сприйняття + пам'ять + мислення + уява; може бути, можна навіть визначити, з певним ступенем наближення, питому вагу кожного з цих процесів на різних етапах розвитку тієї чи іншої форми гри. Однак, при такому розкладі на окремі елементи абсолютно втрачається якісна своєрідність гри як особливої діяльності дитини, як особливої форми його життя, в якій здійснюється його зв'язок з навколишньою дійсністю [4;36].

Аналізуючи зміст гри, можна розкласти її на сюжет і зміст. Сюжет гри - це та область дійсності, яка відтворюється дітьми в грі. Сюжети ігор різноманітні і відображають конкретні умови життя дитини. Вони змінюються залежно від

конкретних умов життя, від входження дитини у все більш широке коло життя, разом з розширенням його кругозору.

Зміст гри - це те, що відтворюється дитиною як центральний характерний момент діяльності і відносин між дорослими і їх трудового та суспільного життя. У змісті гри виражено глибоке проникнення дитини в діяльність дорослих людей; воно може відображати те, з чим діє людина. Наприклад: ставлення людини до своєї діяльності і до інших людей, а також, громадський сенс людської праці.

Характер відносин між людьми, відтворений в грі, може бути різним [12;14]. Наприклад, відносини співпраці, взаємної допомоги, поділу праці, турботи і уваги людей один до одного, або відносини владарювання, навіть деспотизму, ворожості, грубості і т.інш. Обумовленість сюжетів дитячих ігор соціальними умовами життя - безсумнівний факт, визнаний багатьма.

На основі аналізу теоретичних підходів до вивчення гри представляється можливим виділити її основні психологічні особливості:

1. Гра є особливим видом людської діяльності. Через гру реалізуються потреби граючих, вони висловлюють в ній свою індивідуальність, здібності, можливості, фантазії і бажання.

2. Гра має свій простір, розвивається за своїм сюжетом, обмежена в часі, позначена правилами та вимогами. Все це притягує гравця, не маючи матеріального інтересу, він все одно отримує задоволення від процесу гри.

3. В ході гри гравець виконує певну роль, він відтворює соціальні відносини і змінює дійсність.

4. Гра усвідомлюється гравцем як нереальна, «уявна» ситуація, над якою він в цілому зберігає контроль, але при цьому може сприйматися дуже серйозно.

5. Гра наповнена суб'єктивним змістом, який відбувається і може змінюватися.

З ростом комп'ютерної індустрії виникає новий вид ігор - комп'ютерні ігри. До комп'ютерних ігор відносять так звані «галерейні ігри» - ігри на ігрових

автоматах, в розважальних центрах або в казино; ігри на персональному комп'ютері (ПК). Останні діляться на ігри з комп'ютером (Off-line), ігри за допомогою мережі Інтернет (On-line); гра по мережі (гра з іншими людьми на комп'ютерах, які з'єднані між собою). Кожен з перелічених видів комп'ютерних ігор має свої особливості. Наприклад, ігри на гральних автоматах простіші, аркадного жанру, крім задоволення від процесу гри, які гравці відчувають і почуття азарту. Ігри на ПК різноманітні за змістом і жанрами, при цьому в On-line-іграх одночасно беруть участь безліч гравців, для яких є інтерактивне спілкування безпосередньо в процесі гри [10].

Існуючи три десятка років, комп'ютерні ігри стали надзвичайно популярними. В наш час комп'ютерні ігри проникають в усі сфери людського життя. Багатьом вони замінили популярні раніше види діяльності, такі як читання книг і перегляд телевізора.

Комп'ютерні ігри стали особливим видом масового мистецтва. Поєднуючи такі види мистецтв, як театр, де глядач є учасником постановки, музика (саундтреки до ігор, які пишуть професійні композитори), література (сценарії і діалоги героїв), архітектура (створення будівель і міст), комп'ютерна графіка і анімація, комп'ютерні ігри придбали культурологічний статус.

Комп'ютерні ігри сприяли утворенню особливої спільноти гравців (геймерів). Соціальні атрибути геймерів: специфічна мова, анекдоти і розповіді про життя гравців та їхні пригоди в світі комп'ютерних ігор, зміст яких зрозумілий тільки їм.

Комп'ютерні ігри набули статусу виду спорту. У наш час проводяться турніри по комп'ютерним іграм на міжнародному рівні. На телебаченні, особливо кабельному і супутниковому, працюють спеціальні канали про комп'ютерні ігри.

Зростання популярності комп'ютерних ігор схвилювало не тільки громадськість, але і збудило інтерес дослідників в галузі соціології, педагогіки, медицини та інших галузей науки, в тому числі і психології.

За кордоном великий внесок у вивчення психологічних аспектів захоплення комп'ютерними іграми внесли роботи J. Miller, J. Payne, A. Mellone, D. Gerald, C. Anderson, M. Griffiths, P. Hubbard, і багатьох інших.

Комп'ютерна гра близька до реальної гри, і є символіко-моделюючою діяльністю. Дія, що відбувається в ній, неможлива, смисли окремих дій неясні без розуміння правил і умовностей гри. Уявна ситуація задається правилами, ігровим простором і ігровими об'єктами. У комп'ютерній грі немає потреби у використанні заміщення, ігрового приписування нових функцій реальних об'єктів, так як саме комп'ютерний простір є заміщенням реального, всередині нього можна створити будь-який необхідний предмет.

Р. Кейллоїс запропонував систему класифікації різних елементів комп'ютерних ігор:

1. Змагання. Під змаганням розуміються дії, в яких гравці, використовуючи свої навички, долають труднощі, які створюються в процесі гри уявними противниками. Гравці отримують задоволення від розвитку умінь брати верх над своїми суперниками. Як приклади можна розглядати змагання, такі як футбольні або шахові матчі.

2. Випадковість. Розглядається як дії, на які впливає елемент невизначеності. Так, задоволення гравець отримує від мінімізації невизначеності і в прагненні передбачити результат. Ігри, що враховують фактор випадковості, можуть створювати у граючих ілюзорне почуття здатності контролювати або передбачати майбутні події. Прикладами можуть бути ігрові автомати і лотереї.

3. Дезорієнтація. Під дезорієнтацією розуміються дії, в яких порушується нормальне (звичайне) сприйняття реального світу. Такий стан може приводити до просторової дезорієнтації. Як приклади Кейллоїс розглядає «американські гірки» і стрибки з парашутом.

4. Фантазування. Це такі дії, за допомогою яких гравці можуть «створювати» вигадані реальності, в яких не існує обмежень, властивих реальному світу. Задоволення гравці отримують, купуючи властивості і

здібності, яких вони позбавлені в реальному житті. Гра дає гравцеві відчуття, ніби він володіє бажаними можливостями. Прикладами є рольові ігри.

Комп'ютерні ігри, як і ігри взагалі, дають можливість конструювання світів, а це є важливою потребою і атрибутом психології сучасної людини. Художня література лише частково задовольняє цю потребу (найбільш яскраво - жанр фентезі). Гра - поле для проєкції мотивів, асоціацій, фантазій, творчих потенцій.

У дитячій психології ігри для діагностики, розвитку та лікування використовуються з перших десятиліть 20 століття (М. Кляйн, Ш. Бюлер, М. Ловенфельд). Сьогодні серед юнгианських терапевтів популярний «сендплей» (запропонований в 1980-і роки Д. Калф) - лоток з піском і безліччю фігурок, з яких дитина або дорослий створює свої світи і вирішує несвідомі конфлікти.

У комп'ютерній грі ці можливості розширюються. Людина створює (або приймає готової) модель нової реальності. У ній можуть бути присутніми всі необхідні атрибути - повсякденні предмети: житла, люди, тварини, держави, континенти, планети, може стискуватися час, змінюватися епохи.

Комп'ютерні ігри втілюють багато з того, що недоступно або взагалі неможливо в реальному житті. Це не тільки володіння матеріальними цінностями, владою, безсмертям. В іграх знаходять втілення мрії про міжпланетні польоти, переміщеннях в часі. Важливу роль відіграє естетична сторона ігор, яка при сучасній техніці стала особливим мистецтвом.

У комп'ютерній грі неминуче відбувається зіткнення добра і зла. Але їх взаємодія діалектична. Для протистояння злу персонажу належить самому користуватися знаряддями зла, а іноді і самому стати ще гіршим злом, щоб переміг сильніший. При цьому у героя гри можуть бути досить чисті наміри: звільнення, порятунок. Часто пропонується вибір: врятувати одну людину або кинути його, щоб продовжувати переслідування ворога, який направляється знищити ціле місто; стріляти в майже непереможного ворога, коли випала для цього унікальна можливість, чи ні, оскільки поруч знаходяться люди. «Будь-яка гарна якість має і іншу сторону. Ніщо хороше не приходило в мир, не зробивши

при цьому відповідного йому зла »(К. Юнг). Важлива лише міра. І усвідомлення, що джерелом зла часто є ти сам (Тінь).

Психологічний погляд на комп'ютерні ігри відкриває нам ряд цікавих феноменів: «досвід потоку», «віртуальна реальність» і «ефект присутності».

Вивчення «досвіду потоку» (flow) у граючих бере свій початок в концепції М. Чіксентміхайї, в рамках якої досліджується позитивний суб'єктивний досвід людини. «Досвід потоку», або аутотелітичний (самоцельність) досвід, орієнтований насамперед на процес, а не на результат, тому підсумком відповідної діяльності може вважатися особисте зростання, розвиток здібностей і навичок. «Досвід потоку» трактується з позиції когнітивних і мотиваційних процесів (А. Войскунский, В.Ф. Петренко, О.В. Смилова). У літературі описані ознаки, що характеризують переживання досвіду потоку (М. Чіксентміхайї, А.Е. Войскунский, Т. Новак):

- 1) Злиття з дією;
- 2) Втрата почуття часу;
- 3) Відчуття повного контролю над ситуацією;
- 4) Втрата почуття самосвідомості;
- 5) Мета дії - сама людина;
- 6) Переживання глибокого задоволення;
- 7) Тонкий баланс між навичками суб'єкта і вимог завдання.

Під час переживання «досвіду потоку» конкретні дії і їх усвідомлення зливаються воедино, супроводжуючись станом задоволення і мобілізування, при цьому увагу суб'єкта направлено на безпосереднє виконання приватних дій. Досвід потоку притаманний найрізноманітнішим видам діяльності, в тому числі і ігор на комп'ютері.

У будь-якій комп'ютерній грі відображені штучна історія і хід часу, іноді своя оригінальна філософія, і навіть мораль. За рахунок ефекту «присутності», обумовленого як технічними можливостями сучасних комп'ютерних технологій, так і психологічними аспектами, віртуальний світ комп'ютерної гри може сприйматися граючим як реальність.

Віртуальна реальність має свій простір: територіальний (континенти, країни міста, будівлі і т.інш.), тимчасовий (епохи, різні історичні події з реальності); свої ресурси: економічні, технічні, адміністративні і т.інш.; свої фізичні закони: земне тяжіння або його відсутність, телепортація, переміщення в часі і т.інш. ; свої етичні норми та інше, так само властиве реальному світу. Граючи, людина як би «входить» в ігровий простір, будучи не стороннім спостерігачем, а активним діячем, головним учасником ігрового процесу; він не тільки носій знань і способів дії, а й суб'єкт певного ставлення до даного ігрового світу.

У міру того, як розгортаються події в грі, в свідомості гравця вибудовується модель віртуального простору, що має не тільки свою організовану структуру, а й визначальне місце самого гравця в ній.

Психологічний аспект даного феномена полягає в тому, що у віртуальному світі комп'ютерних ігор можлива актуалізація архетипів. Ігри, більш ніж інші елементи комп'ютерної реальності, є полем для проєкції індивідуального і колективного несвідомого. Причому не тільки для творців гри. У більшості комп'ютерних ігор проєктуються архетипи колективного несвідомого, і особистість в грі реалізує несвідомі глибинні потреби, пов'язані з давніми обрядами ініціації.

Активне використання архетипічних фігур: герой, чудовисько, вчитель, король тощо., ситуацій: народження, досягнення, ініціація, навчання, смерть та ін., архетипових символів сприяє несвідомому прийняттю граючим певної ігрової ролі.

Найбільш часто зустрічається архетип Героя. Керуючи своїм героєм, гравець, як правило, ототожнює себе з ним, застосує свої моделі поведінки, але, крім того, і це головне, освоює нові. Завдяки ідентифікації з героєм збільшується ефект присутності. Незалежно від того, яку зі сторін вибере герой гри, його обов'язково чекає боротьба, пригоди, подвиги.

У багатьох комп'ютерних іграх присутній архетип Смерті. Смерть загадкова, невідома, страшна. У сучасній психотерапії є вельми ефективний напрямок - танатотерапія, який практикує імітацію смерті і освоєння досвіду пов'язаних з цим переживань. Смерть в комп'ютерних іграх присутня часто, але для героя вона умовна. У грі смерть переплітається з іншим архетипом - Відродженням. Загибель героя - необхідність почати свій шлях з початку, з першого ступеня до рівня, заданого самою грою. Згадаймо, що багато езотеричних вчень містять ідею ритуальної, психологічної смерті (відмова від колишніх стереотипів і цінностей) як умови початку шляху до вдосконалення.

Архетип Лабіринту (його яскраве втілення в міфології - міф про Тесея і Мінотавра), поширений в більшості так званих аркадних ігор, ігор в стилі «екшн». Аркади побудовані на подорожах по системі коридорів, рельєфним ландшафтам, міським вулицям, шахтам. На кожному кроці героя підстерігають небезпеки. Гра закінчується або поразкою героя, або звільненням з згубних мереж лабіринту.

Невід'ємна частина багатьох ігор - Монстри, Створення темряви (дракони, ожилі мерці, гігантські павуки, механічні чудовиська і т.інш.). Раніше ці архетипічні образи реалізовувалася в усній творчості, потім в письмової, потім в кінематографії, сьогодні - у віртуальних світах. Чудовиська небезпечні для Героя, вони несуть пошкодження або смерть.

Активізуючись, архетипи надають на людину потужний вплив, завдяки якому він відчуває гіпнотичний стан і сильне бажання діяти. Несвідома ідентифікація, що грає зі своїм героєм, призводить до того, що він «розширює» свою особистість за індивідуальні кордони і заповнює простір, який він в нормальному стані заповнити не може. В результаті такого розширення своєї особистості індивід іноді відчуває себе «надлюдиною» або «подібним богу». Юнг визначає це явище як «психологічну інфляцію» (psychic inflation). Одна з небезпек такого роду психічної інфляції - атрофія особистості індивіда, в результаті чого «за значної оболонкою ховається маленьке жалюгідна істота». З одного боку, така ідентифікація приваблива, оскільки пропонує легку

компенсацію особистих вад. З іншого, - варто такого роду ідентифікації стати звичкою, як індивідуальність особистості починає зазнавати труднощів у своєму розвитку. Це породжує і поступово підсилює почуття особистої неповноцінності, яке, в свою чергу, компенсується ще більшою залученістю в комп'ютерну гру і т.інш., за принципом порочного кола. Описане явище «психічної інфляції» може бути одним з механізмів ігрової комп'ютерної залежності.

Дослідження зарубіжних психологів показують стійке зростання числа дорослих людей, які захоплюються комп'ютерними іграми [25].

Аналізуючи явище захопленості відеоіграми, Реггі (2007) виділяє п'ять основних, які перебувають у взаємозв'язку, компонентів, присутніх в кожній відеогрі: збудження, занурення, ідентифікація, інтерактивність і вибір. Саме ці п'ять компонентів, які унікально об'єдналися у відеоіграх, на думку автора, відрізняють їх від книг, телебачення та інших засобів розваги або освіти, і роблять їх особливо привабливими не тільки для дитини і підлітка, але і для дорослої людини.

Віртуальна реальність - вже невід'ємна частина основної реальності. Її потенціал в пошуках людиною самого себе не можна недооцінювати, потрібно піти від легковажних оцінок і зайнятися серйозним вивченням її психологічних, діагностичних, психотерапевтичних і розвиваючих можливостей.

1.2. Психологічні класифікації комп'ютерних ігор

Існуючі класифікації комп'ютерних ігор є досить розмитими через велику суб'єктивності критеріїв, які використовують автори. Психологічні класифікації комп'ютерних ігор, в основі яких лежали б психічні функції або мотиви особистості, включені в процес гри, ще чекають своєї розробки.

Одними з перших у літературі було запропоновано дві класифікації комп'ютерних ігор, розроблені Шмельовим в кінці 80-х років. У першій, сюжетно-тематичної класифікації, лежить поділ ігор за змістом завдання, який

потрібно вирішити користувачеві в ході гри, і основної психічної властивості, домінуючій в ній. Розглянемо її більш детально.

Перший клас представлений іграми, стимулюючими переважно формально-логічне і комбінаторне мислення. Даний клас представлений такими іграми, як наприклад: «Майстер Майнд», «Кубик Рубіка», а також комп'ютерними варіантами шахів і шашок.

Другий клас представлений азартними іграми, які на відміну від логічних, вимагають від граючого ірраціонального, інтуїтивного мислення. Наприклад, «комп'ютерний» покер, ігри з тоталізатором і т.інш.

Третій клас-спортивні ігри. Вони спрямовані на спритність гравця, а також на сенсомоторну координацію і концентрацію уваги (наприклад: «Теніс», «Футбол», «Більярд» та ін.). Також сюди можна віднести ігри, які автор назвав «конвеєрними», так звані «абстрактні ігри» - це і досить відома гра «Тетріс», і менш популярна «Сплет». Так само, як і спортивні, ці ігри вимагають спритності і сенсомоторної координації.

У наступний клас можна об'єднати військові ігри та ігри-єдиноборства, такі, як «Комбат», «Коммандос», «Карате». Ці ігри містять елементи жорсткого єдиноборства або насильства. Автор зазначає, що такі ігри протипоказані для осіб з нестійкою психікою. Однак, при правильному використанні військових ігор, вони можуть сприяти розвитку емоційної стійкості до невдач, наполегливості в реалізації власних цілей і розрядці агресивних імпульсів.

Четвертий клас ігор побудований за типом переслідування-уникнення (наприклад: «Пакман», «Диг-Даг»). Їх об'єднує включеність в ігровий процес інтуїтивного компонента мислення і емоційно-чуттєвого сприйняття; гри служать емоційною розрядкою, яка, в свою чергу, позбавлена агресивності як, наприклад, у військових іграх.

Ігри-пригоди, або «Аркади», з психологічної точки зору представляються неоднорідним класом. Так, можна виділити підклас ігор типу «зоровий лабіринт», де гравець бачить все ігрове поле («Райз-аут», «інфернал»), і ігри типу «діорамний лабіринт», де зорове поле звужене до розмірів реального

(«Лорі», «Еден»). «Зоровий лабіринт» вимагає від гравця переважно наочно-дієвого мислення і локомоторних навичок; а «діорамний лабіринт» - абстрактного моделювання відсутніх елементів зорового поля, яке протікає з постійним включенням оперативної пам'яті, оскільки гравцю доводиться тримати в пам'яті велику кількість ігрових об'єктів, прихованих від його очей.

Клас ігор-тренажерів не піддається опису з точки зору будь-якої домінуючої психічної властивості, яку необхідно включити в ігровий процес. Ці властивості залежать від структури професійної діяльності або конкретного професійного досвіду, який розвиває гра. Наприклад: «Боїнг 747» і «Ралі» спрямовані на розвиток навичок водіння транспортних засобів, а гри «Бізнес» та «Біржа» - управлінсько-економічного плану.

У функціонально-психологічній класифікації ігри діляться залежно від їх функцій по відношенню до користувача. У ній відображені функції комп'ютерних ігор, мети, які переслідують користувачі, і недоліки ігор, що викликають у користувачів психологічні проблеми в разі домінування тієї чи іншої функції.

Таким чином, практично будь-яка функція комп'ютерних ігор може привести як до позитивних, так і до негативних наслідків. Навіть використання ігор для відпочинку та імітації дій також може мати негативні аспекти для розвитку особистості гравців. Наприклад, якщо для користувача єдино привабливим способом досягнення розслаблення, звільнення від негативних емоцій буде комп'ютерна гра, то це може призвести до перенесення життєвих проблем в віртуальність. Граючий ризикує створити для себе ілюзорне уявлення, і уникатиме його вирішення в реальному житті. Така «імітаційність» може сприяти як розвитку користувача, отримання нових для нього знань і навичок, так і привести його до деструктивної поведінки. Наприклад, якщо суб'єкт захоплюється іграми агресивного змісту.

Однак ці класифікації на сьогоднішній день потребують істотного уточнення. За минулі 30 років з моменту їх розробки комп'ютерні ігри зазнали серйозних змін, з'явилися нові види ігор, наприклад, «стратегії».

У класифікації, прийнятої в комп'ютерній ігровій індустрії, комп'ютерні ігри за формою взаємодії традиційно діляться на наступні типи:

1. Одиночні ігри (single player). Вони припускають гру в поодиноці, проти комп'ютера.

2. Багатокористувацькі ігри (multi player). Ігри цієї групи розраховані на участь в грі кількох осіб (групу), які зв'язуються з локальної мережі, модему або Інтернету.

3. Багатокористувацькі ігри на одному комп'ютері (hot seat і splitscreen). Даний тип ігор передбачає гру «по черзі», при цьому на екрані відображено поле одного гравця, потім поле іншого. Такі ігри на сучасних персональних комп'ютерах бувають рідко, проте часто зустрічаються на старих ПК і приставках.

4. Hot seat - гра по черзі на одному комп'ютері. В даному випадку в режимі splitscreen екран поділяється на дві частини, кожен з гравців грає на своїй частині.

5. Розраховані на багато користувачів ігри через електронну пошту. В основному зустрічається в покрокових стратегіях. Результати ходу записуються в спеціальний файл і відсилаються іншому гравцеві через електронну пошту.

6. Масові ігри по Інтернету. Найбільш часто зустрічаються жанри - настільні та рольові ігри (MMORPG, або Massively Multiplayer Online RPG). Серед них розрізняють також браузерні ігри (ігри, які не потребують установки будь-якого клієнта), а також текстові онлайн ігри.

Серед розробників і самих комп'ютерних гравців визнаною є «жанрова» класифікація. Жанр - це типова модель гри, яка має певні формальні (наприклад, зорова перспектива, об'ємність зображення, тимчасові характеристики) і змістовні (наприклад, завдання, які стоять перед гравцем, сценарій гри, характеристики сюжету та ін.) особливості.

Ігрові жанри носять оригінальні англійські назви, оскільки ігрова індустрія в своїй основі англомова. Ось приклад однієї з жанрових класифікацій:

1. ARCADES Традиційно великі ігрові автомати, які отримали свій розвиток на території Японії. Надалі під Arcade малися на увазі гри з простою механікою і спрощеним управлінням.

2. ACTION (від англ. - «дія»). Ігри жанру «екшн» припускають активну взаємодію гравця з зовнішнім світом.

3. ADVENTURES (від англ. - «пригода»). Ігри, де гравцю належить дослідження і детальне вивчення навколишнього світу, а так само взаємодія з персонажами, які його населяють.

4. QUESTS (від англ. - «пошук»). Пригоди від третьої особи, побудовані на комбінації і застосуванні об'єктів для отримання певної мети і розвитку сюжету гри.

5. ROLE-PLAYING GAMES (від англ. - «рольові ігри»). У даній грі гравцю належить поводитися відповідно до певної ролі.

6. PUZZLES (від англ. - «головоломка»). Ігри-головоломки.

7. CASINO (від англ. - «казино»). Імітують казино.

8. LOGIC (від англ. - «логічний»). Представляють класичні настільні ігри, шахи, ігри в слова.

9. CARD (від англ. - «карти»). В даний клас ігор входять ігри типу «блекджек», «бридж», «покер», «солітер» та ін.

10. EDUCATION (від англ. - «освіта»). Освітні ігри для дітей і дорослих, навчальні із певного предмету або Навако.

11. SIMULATORS (від англ. - «симулятори»). Ігри симулюють керування транспортними засобами, життя або інші фізичні об'єкти і явища. Серед них виділяють:

12. SPORT (від англ. - «спортивні»). Ігри, що включають в себе симуляцію різних видів спорту FIFA, NBA, Tennis та ін.

13. STRATEGY (від англ. - «стратегія»). Управління, виробництво і розвиток груп об'єктів з метою досягнення прибутку або перемоги над комп'ютером.

Дана класифікація змістовної сторони комп'ютерних ігор дозволяє охопити все різноманіття ігрових жанрів, але є занадто дробовою.

Вивчаючи жанрові уподобання комп'ютерних ігор, В.С. Собкин і Ю.М. Євстигнєєва розділили комп'ютерні ігри за такими змістовними характеристиками:

- змістовним - на рольові і сюжетні;
- по сприйняттю персонажа – на ті, які сприймаються «зсередини» (вид з очей ігрового персонажа на віртуальний світ) і «ззовні» (видно самого персонажу).

Вони відзначили позитивну кореляцію між рольовими іграми та іграми, які сприймалися «зсередини». Комп'ютерні ігри ділилися також на орієнтовані на змагальність і зміну характеристик персонажа і орієнтовані на придбання знань і умінь. За результатами дослідження, найбільш досвідчені гравці вважають за краще рольові ігри, які сприймаються «зсередини» і орієнтовані на змагальність і зміну характеристик, тобто на розвиток персонажа.

В результаті досліджень рольові комп'ютерні ігри були виділені як ігри, що володіють особливими психологічними характеристиками [1;22;23;25]. Це ігри, в яких гравець приймає роль комп'ютерного персонажа, тобто сама гра зобов'язує грати в ролі конкретного або уявного комп'ютерного героя. При цьому в грі високий рівень «ефекту присутності»

Рольові комп'ютерні ігри створюють ігровий віртуальний світ, за законами якого «живе» ідентифікований з граючими персонаж. Рольові комп'ютерні ігри найбільшою мірою дозволяють людині «увійти» в віртуальність, відволіктися (мінімум на час гри) від реальності і потрапити у віртуальний світ.

До рольових комп'ютерних ігор відносяться ігри від першої особи, ігри від третьої особи, стратегічні ігри і симулятори. До нерольових: аркади, головоломки, ігри на швидкість реакцій і азартні ігри. Основна мотивація даної ігрової

діяльності, як правило, заснована на азарті: гравець прагне пройти ігровий рівень і набрати більшу кількість очок.

Аналіз жанрових класифікацій показав, що в цьому питанні сьогодні немає єдиної точки зору. Класифікація комп'ютерних ігор з їх психологічним змістом могла б наблизити дослідників до розуміння механізмів впливу конкретної гри на користувача. Адже кожен ігровий жанр відрізняється своїм смисловим змістом, ступенем залученості гравця, а також завданнями і особистісними потребами, реалізованими гравцем.

Після аналізу джерел і виходячи з мети дослідження, запропонована наступна психологічна класифікація ігор:

Шутер (англ. Shooter - стрілок) - це гра військової тематики. Перед гравцем ставиться основне завдання - знищити велику кількість віртуальних ворогів: людей або інших істот (монстрів). Від гравця потрібна висока концентрація уваги, і швидкість реакції. Ігровий простір являє собою обмежений лабіринт, в якому розташовуються вороги і союзники. У гравця є можливість вибору зброї і способів взаємодії з ворогами, пастками і транспортними засобами. У грі є можливість діяти як від першої особи (бачити зображення як би «з очей»), так і від третьої особи (спостерігати свого героя «зі сторони»).

Рольова гра (англ. Role-Playing Game (RPG)). В основі ігор цього жанру - елементи ігрового процесу традиційних настільних рольових ігор. Гравець діє в рамках обраної ним ролі, керуючись її характером. Нерідко ці ігри розраховані на одного гравця і мають приписаний сюжет, однак, його розвиток, в певній мірі, залежить від рішень гравця. Головне завдання - розвиток персонажу, виконання завдань і дослідження світу. У віртуальному просторі герой має безліч способів взаємодії з іншими персонажами: він проводить діалоги, веде торгівлю, воює, отримує завдання та ін. Ігровий герой володіє різними предметами (екіпірування, гроші, зброю, артефакти і ін.), Може їх продавати або міняти. Ці речі можуть бути «трофеями», здобутими в бою з ворогами, або вони просто збираються на шляху, в будинках і т.інш. За знищення монстрів або за виконання завдань, отриманих від інших персонажів гри, герой отримує винагороду у вигляді

досвіду і /або цінних предметів. Отримання досвіду веде до розвитку персонажа - отриманню нових якостей і умінь або поліпшенню вже наявних.

Стратегія (англ. Strategy). Прототипом ігор цього жанру з'явилися шахи. Першочерговими завданнями для граючого виступають: економічний розвиток (збір ресурсів, таких як ліс, золото і т.п., споруда бази і створення війська), управління (на рівні держави, міста/армії, підприємства /військового підрозділу), військові дії (з метою перехоплення доступу противника до ресурсів і/або знищення його армії і табору). Основна мета - перемогти «ворогів-конкуrentів». Ігровий простір надає гравцеві можливість управління будь-якими компаніями, державами і навіть світами, і покладає на нього важливі місії: керуючого, воєначальника, імператора тощо.

Квест (англ. Quest - пошуки пригод) - пригодницька гра, основу якої складають виконання завдань, іноді небезпечних, пошуки, спостереження. Сюжетом подібних ігор часто виступають детективні історії, тому вся гра представляється гравцю великою «головолодкою», яку йому необхідно вирішити. В ході гри гравець вирішує безліч дрібних завдань, для цього йому доводиться оперувати різними предметами, знайденими або отриманими від інших персонажів гри; пробувати різні можливості застосування існуючих речей, або пошук відсутніх і необхідних. Маніпуляції проводяться з окремими предметами (наприклад: повернути важіль, відкрити двері), з речами, що знаходяться в інвентарі героя, яким керує гравець. Згідно запрограмованому сюжету гравцю доводиться спілкуватися з великою кількістю персонажів, отримувати від них речі, необхідну інформацію, робити нотатки у своєму щоденнику. Гра закінчується, коли гравець розгадає всі загадки і розкриває задумку гри.

Симулятор (англ. Simulation) - це ігри, що імітують управління будь-яким транспортним засобом або апаратом. Основним принципом симулятора є якомога більш точне відтворення особливостей руху об'єкта, управління ним і навколишніми умовами (наприклад, автосимулятор максимально точно відтворює особливості управління автомобілем на дорогах різної складності).

Для цих ігор має велике значення ступінь подібності «поведінки» віртуальної техніки і реально існуючого прототипу. Прикладами ігор-симуляторів є імітація керування автомобілями, танками, літаками, вертольотами, підводними човнами і надводними бойовими судами, поїздами, космічними кораблями і т.п. Серед ігор цього класу виділяються і спортивні симулятори - імітація будь-якої спортивної гри, ігрового протиборства команд або окремих спортсменів. Ціль гри, як і в реальності - перемога персонажа або команди. Ігровий простір, в залежності від виду гри імітує стадіон, корт, каток тощо.

Файтинг (від англ. Fight - бій, бійка, поєдинок, боротьба) імітує рукопашний бій малого числа персонажів в межах обмеженого простору, званого ареною, межі якої покинути не можна. Бій складається з непарного числа окремих раундів, що мають певні обмеження (час, кількість набраних очок і ін.) Важливою особливістю файтингов є їх націленість на змагання, а не на співпрацю гравців. Ігри цього жанру мають вкрай спрощений сюжет або його повну відсутність. Гравець веде бій в режимі «один на один» проти комп'ютерного супротивника або іншого гравця. На початку гри можна вибрати свого персонажа, що відрізняється стилем ведення бою, швидкістю, силою і можливістю застосування різних ударів, кидків і комбінацій.

Аркада (англ. Arcade) - подорож по лабіринтах. Класичний варіант гри - лінійний рух гравця в ігровому просторі, обіграній тематично (джунглі, дороги, космос і п.р.). Ігри можуть містити в собі елементи інших жанрів (шутерів і квестів). Завдання гравця - зібрати всі «бонуси» на кожному рівні, подолати різноманітні перешкоди, знищити всіляких «ворогів». Аркада вимагає від гравця швидкості дій і швидкості реакції. Йому необхідно за максимально короткий термін пройти рівень до кінця (тобто запрограмованого моменту закінчення гри) і отримати максимальну кількість очок. Елементи гри відкриваються поступово, гравець не передбачає, що його чекає попереду, не може повернутися на колишній рівень. В процесі гри передбачається перехід від рівня до рівня, кожен з рівнів складніше попереднього і відрізняється типами супротивників. В кінці

кожного рівня гравцеві необхідно пройти своєрідний «залік» - перемогти найбільш сильного противника.

Настільні ігри (англ. Board). Основні приклади даного жанру: тетріси, головоломки, шахи, пасьянси та ін. Вони не вимагають особливих психомоторних навичок (швидке управління клавіатурою або джойстиком). У них досить прості правила, немає запрограмованого сюжету і героїв. Як правило, віртуальний ігровий простір обмежується гральною дошкою, на якій, згідно з правилами, розташовані ігрові об'єкти: фішки, карти, фігури та ін. Багато ігор обмежують гравця в часі і мають бонусну систему. Можливі переходи за рівнями різного виду складності.

Ігри перерахованих жанрових груп розрізняються за своїм смисловим змістом, завданням, які ставляться перед гравцем, і тим, які саме потреби і можливості суб'єкта можуть бути реалізовані в віртуальному світі.

1.3.Основні напрямки досліджень індивідуально-психологічних особливостей підлітків, які грають в комп'ютерні ігри

Як відзначають дослідники даної проблеми, існує деяка особистісна схильність до захоплення комп'ютерними іграми, а з ростом ігрового досвіду взаємозв'язок між особистісними особливостями і ігровою комп'ютерною активністю зростає. Личностними якостями, більшою мірою властивими досвідченим гравцям, названі: кмітливість, розвинене логічне мислення, емоційна стійкість, зрілість, домінантність, самовпевненість, схильність до лідерства, сміливість, зухвалість, реалістичність, розвинена уява, мрійливість, прямолінійність, відвертість, раціональність, жорсткість, деяка утрудненість в спілкуванні, розслабленість, незворушність, егоцентризм, активність, енергійність, агресивність, демонстративність [2;48;41;43].

Психологічні дослідження індивідуально-психологічних особливостей граючих в комп'ютерні ігри досить різноманітні, в основному вони відображають

позитивну або негативну оцінку впливу комп'ютерних ігор на особистість граючого.

У дослідженнях, присвячених негативному впливу комп'ютерних ігор, можна віднести такі напрямки як проблеми комп'ютерної залежності [16].

Вважається, що залежність від комп'ютерних ігор - повноцінна хвороба, така як наркоманія чи алкоголізм. Г.О'Лірі належить фраза про те, що комп'ютерна гра - це електронне ЛСД.

Відомі випадки, коли в свідомості гравців стиралася грань між реальним і віртуальним світами. Втрачаючи контроль і «занурюючись» у віртуальність, гравці проводили за грою понад тридцять годин без перерв на сон та їжу.

У деяких роботах описуються симптоми ігрової залежності: щоденна тривала гра на комп'ютері, нездатність людини переключатися на інший вид діяльності, почуття відірваності від реальності, втрата відчуття часу, уявної переваги над іншими тощо. Ігрова комп'ютерна залежність, як і будь-яка форма поведінкової аддикції, має руйнівні наслідки для особистості гравця. Надмірне захоплення комп'ютерними іграми проявляється в ряді негативних змін поведінки, мотивації, емоційно-афективної сфери гравця, в зниженні інтелектуальних здібностей, погіршення фізичного самопочуття. Можуть виникати проблеми в міжособистісному спілкуванні з оточуючими людьми, перш за все з членами сім'ї.

Особлива увага приділяється пошуку причин комп'ютерної ігрової залежності. Досліджується ймовірність переростання захоплення комп'ютерними іграми в залежність або аддикцію. Ігрова комп'ютерна аддикція є особливою формою аддикції, при якій об'єктом залежності є гра в комп'ютерні ігри.

Наприклад, Перепелиця А.В. розглядала ігрову комп'ютерну залежність як залежність від «знаходження» у віртуальній реальності. Основним предметом вивчення вона вважає віртуальну реальність, це - нереальне середовище, яке здатні моделювати ігрові комп'ютерні програми. У своєму дослідженні, спрямованому на вивчення особистісних передумов формування ігрової комп'ютерної аддикції, вона прийшла до висновків, що ігрова комп'ютерна

аддикція, як і будь-яка аддикція, не виникне з простої захопленості, якщо на те немає причин в самій особистості людини. До числа ймовірних особистісних передумов формування ігрової комп'ютерної аддикції автор відніс акцентуацію характеру, переважно по шизоидному типу, і супроводжуючі її порушення адаптації [4].

Розвиток ігрової комп'ютерної залежності молодших підлітків детерміновано рядом факторів соціально-психологічної дезадаптації, в тому числі: характерологічними рисами, слабкою соціалізацією, відсутністю вироблених конструктивних копінг-стратегій поведінки, атактичеські-гедоністичною спрямованістю потребностно-мотиваційної сфери, прагненням до відходу від реальності на тлі незадоволеності молодшого підлітка відносинами з батьками і однолітками.

У літературі описуються психологічні особливості гравців-фанатів (особливості емоційно-вольової сфери, мотиваційної сфери, смислових утворень, соціальне оточення, вік, стать та ін.), Робляться спроби визначити способи позбавлення, «лікування» від комп'ютерної залежності [39].

У своїй роботі я не розглядаю власне проблему ігрової залежності від комп'ютерних ігор. Предмет наукового вивчення лежить в області захопленості комп'ютерними іграми і її особистісних передумов, які, однак, можуть виступати і в якості факторів залежності, але при супутньому впливі інших явищ (наприклад, важких життєвих ситуацій, стан стресу, фрустрації або конфлікту).

Багатьма дослідниками піднімається проблематика ігор агресивного характеру і їх впливу на психічний стан гравців [25;26;28;31;41]. В одних дослідженнях виявлена позитивна кореляція між захопленістю іграми агресивного змісту і агресивністю підлітка, як особистісної рисою [17;19;21;29;44;], за даними інших досліджень взаємозв'язок встановлено не було [32;33;34], а в деяких виявлена негативна кореляція [2].

Деякі дослідники говорять про короткочасні ефекти змісту гри на агресивний стан дитини [42;43;45]. Наприклад, про розрядку агресивних

імпульсів і зниження ворожості, про релаксації після ігор з агресивним змістом свідчать дані К. Бютнер і D. Graybill.

Незважаючи на переважно негативну оцінку впливу комп'ютерних ігор на людину, деякі дослідники відзначають їх позитивний ефект [13]. Наприклад, комп'ютерні ігри сприяють поліпшенню моторики і концентрації уваги, сприяють розвитку творчих здібностей в процесі вирішення ігрових завдань [38]. Комп'ютерні ігри широко застосовуються для дослідження розумових процесів.

Комп'ютерні ігри розглядаються як високоефективний засіб для розвитку когнітивної гнучкості, креативності та інших форм критичного мислення [7]. У зв'язку з цим дослідники відводять їм важливу роль в процесі навчання [39], вважаючи, що комп'ютерні ігри сприяють швидкому формуванню необхідних умінь і навичок спочатку в ігровому середовищі, а потім і в реальності.

Комп'ютерні ігри використовуються як засіб допомоги в соціально-психологічній адаптації, наприклад, допомоги дітям з порушеннями навичок письмової мови, в зв'язку з труднощами навчання, порушеннями просторового орієнтування, для компенсації мовних порушень, поліпшення координації рухів, діагностики пам'яті, просторових здібностей [6;14;38]. Чайка Г.В. розглядає особливості використання комп'ютерних ігор в корекційно-розвиваючої роботи з підлітками [6].

В основному в якості ігрової аудиторії дослідники розглядають дітей і підлітків. Вивченню специфіки взаємодії дітей і підлітків з комп'ютерами присвячено більшість досліджень [7;13;22;25;38;42].

На думку деяких авторів, ігри на комп'ютері сприяють звуженню кола інтересів підлітків, призводять до прагненню створення вигаданого світу, відходу від реальності. У зв'язку з тим, що більшість ігор створені за типом змагання користувача з комп'ютером або іншим гравцем, захоплення комп'ютерними іграми один на один (на шкоду спілкуванню з однолітками) призводить до соціальної ізоляції і труднощів в міжособистісних контактах підлітків.

Як негативні наслідки дослідники відзначають соматичні, які є прямим наслідком «комп'ютеризації» вільного часу підлітків.

Виявлено виразні статеві відмінності в перевазі ігор. Так, хлопчики найвище оцінюють ігри, пов'язані з боротьбою або змаганням, потім - ігри на спритність, ігри-пригоди «Логічні», ігри типу «Стратегія»; найменш улюбленими є логічні ігри. Дівчаткам найбільше подобаються ігри на спритність, потім - логічні, ігри-пригоди.

Дослідники приділяють увагу проблемам ігрової мотивації. Виділяють кілька функцій комп'ютерної гри, що відображають різні потреби людини - самовипробування, психотренінг, соціальна адаптація, потреба у відпочинку. Існує три типи ігрових установок підлітків, захоплених комп'ютерними іграми. Домінуючим ігровим мотивом є мотив «нудно, нема чим зайнятися». Так, підліток виходить з «порожнього», змістовно незаповненого життєвого простору в простір гри, реалізуючи в ньому відповідні модулі життєвого орієнтування [48].

Д. Майерс провів дослідження мотиваційної сфери користувачів комп'ютерних ігор за чотирма критеріями (фантазія, цікавість, складність завдання і взаємодія). В результаті їм були виділені три мотиваційних фактора, які пояснюють потреби, що лежать в основі гри: гра як «досягнення», гра як «соціальна активність» та гра як «медитація».

Дослідження проводяться в основному на дитячій та підліткової аудиторії. Однак іграми на комп'ютері захоплюються і дорослі люди, і ігрова діяльність останніх, на наш погляд, має відмінності. В даному випадку ми маємо справу з вже сформованою особистістю, і тому основним питанням для нас є не вплив комп'ютерних ігор на формування особистості, а індивідуально-психологічні особливості як чинники захопленості. Захопленість дорослих людей комп'ютерними іграми може мати різну мотиваційну природу. Гра може бути і способом пізнання чогось нового, і втечею від проблем повсякденної дійсності, і можливістю здійснити свою мрію, реалізувати в грі те, що неможливо в житті.

Дослідження дорослих гравців показали, що з ростом досвіду в грі відбувається велика диференціація мотивів. Були виявлені кореляційні зв'язки між різними мотиваційними чинниками. Мотивація пізнання виявила позитивний зв'язок з мотивацією саморозвитку і негативний зв'язок з показниками мотивації конформізму, «відходу від соціуму», влади, гедонізму, досягнення і переваги комп'ютера. Мотивація конформізму досить сильна у гравців незалежно від досвіду, але в той же час з зростанням досвіду з'являються і інші мотиви, які врівноважують мотив конформізму; автори також припустили, що мотив конформізму в найменшій мірі усвідомлюється. Мотив переваги комп'ютера іншим видам розваг з ростом досвідченості гравця відступає на другий план, а на зміну йому приходять поглиблені прагнення в грі - мотив саморозвитку та самовдосконалення. У той же час з'являється потреба відволіктися від повсякденних побутових і соціальних проблем в процесі гри, своєрідний «відхід від соціуму», який виконує функцію компенсації соціальних і внутрішніх протиріч, посилюється у дорослих гравців з підвищенням досвідченості.

Перспективне дослідження взаємозв'язку жанрових переваг і особистісних характеристик людей, що грають. Аналіз результатів досліджень показав, що гравці у екшн ігри володіють гарною реакцією на пред'явлений стимул, емоційною стійкістю, інтуїцією, вони адаптовані до постійно мінливих умов і підвищення рівня складності виконуваних завдань, здатні до швидкої обробки інформації в умовах високого нервового збудження і дефіциту часу. У свою чергу любителі стратегічних ігор відрізняються навичками абстрактного моделювання ігрового простору, яке протікає з постійним включенням оперативної пам'яті, мають переважно логічне мислення, вони здатні утримувати в увазі багато елементів прихованого ігрового поля, мають інтуїцію, проте, на відміну від action-гравців, стратеги вважають за краще спокійніший темп гри, можливість обмірковувати свої дії. Жанрові уподобання можуть дозволити визначити деякі ціннісно мотиваційні особливості особистості гравців. Так, наприклад, любителів «квестів» цікавлять таємниці, загадки і головоломки; ті,

хто вважає за краще RPG (рольові ігри) мають схильності до подорожей по казковим світам; світ action відвідують ті, кому необхідно зняти психологічну напругу або впоратися з накопиченою агресією.

Спираючись на наведені приклади, можна сказати, що переваги гравців у виборі тих чи інших жанрів не є випадковими, а співвідносяться з їх індивідуальними психологічними особливостями. Дане положення буде розглядатися в нашій роботі як гіпотеза.

Можна зробити висновок, що дослідження індивідуально-психологічних особливостей гравців в комп'ютерні ігри поки розрізнені. Дослідники зупиняють свою увагу на окремих особистісних структурах (когнітивної, емоційної, мотиваційної та ін.). Особливої актуальності в зв'язку з цим набуває комплексне дослідження індивідуально-психологічних особливостей гравців. Залишаються невиявленими конкретні психологічні закономірності, що зв'язують захопленість комп'ютерними іграми з певними поєднаннями рис і цінностей суб'єкта гри, а також з тим, як він конструює своє бачення віртуального ігрового світу.

Вивчення особистісних особливостей суб'єктів, захоплених комп'ютерними іграми (категоріальних і діспозиційних структур особистості, зокрема), допоможе при виявленні ознак ігрової комп'ютерної залежності та психологічних механізмів її формування. Дослідження систем уявлень про світ комп'ютерної гри, в свою чергу, дозволить отримати матеріал, значимий для аналізу як психологічних проблем окремого індивіда, так і світосприйняття гравців як групи. Більш того, прояснення конкретних психологічних закономірностей, зв'язуючих особистісні особливості і особливості ігрової поведінки, дасть нові можливості для діагностики особистості і впливу на неї в корекційних або навчальних цілях. Таким чином, існує безліч ігрових жанрів, кожен з яких може по-різному впливати на особистість людини, яка надає йому перевагу. Також вік гравця – є ще одним фактором, який досить часто дослідники ігнорують. Можна припустити, що в дорослому віці психологічних ризиків в рази менше, а ресурсний потенціал значно більший, ніж в будь-який сенситивний період дитячого віку.

1.4. Підхід до проблеми з позиції психології особистості

В останні десятиліття спостерігається поступова відмова дослідників від диз'юнктивного розчленування властивостей індивіда (як переважно генотипическої освіти) і особистості (формованої виключно під впливом соціуму); йому на зміну приходять концепції цілісної індивідуальності, або особистості як системного утворення. Особистість як системне утворення вивчається в сучасній психології в декількох площинах. Але найчастіше використовуються трактування, які можна назвати соціокультурними та смисловими. У першій, широкій, особистість розглядається як соціальний індивід, як людина в системі соціальних норм, цінностей, програм поведінки; при цьому в обсяг поняття входять як спостережувані риси характеру, темпераменту, так і ціннісно мотиваційні, змістові освіти, особливості самосвідомості. У другій, вузькій, особистість - динамічна система смислів, не збігається з характером і темпераментом як способами реалізації цих смислів. Одиницею аналізу особистості в цьому випадку є смисли, в тому числі слабо усвідомлювані, з яких верхній рівень утворюють особистісні цінності. Категоріальні структури особистості також відносяться до смислових утворень.

У даній роботі в поняття «особистість» буде вкладатися зміст, що включає характер і інші відносно стійкі диспозиційні структури, що забезпечують вибірковість пізнання і поведінки. Ядро особистості становить рухлива система смислів, яка не тільки зазнає впливу з боку стійких мотивів, характеру і темпераменту, а й сама впливає на них за принципом кругової причинності. На рівні операціональних показників ціннісні орієнтації аналізуються в зв'язку з характерологічними рисами, об'єднуючись під загальною назвою «диспозиції». Диспозиція особистості - це зафіксована в досвіді схильність сприймати і оцінювати умови діяльності, власну активність і дії інших, а також готовність діяти в певних ситуаціях відповідним чином.

В основі диспозиційного напрямку у вивченні особистості, засновником якого вважається Г. Олпорт, лежать дві ідеї: теорія рис і унікальність кожної

людини. Під рисою Олпорт розумів схильність особистості вести себе подібним чином в різного роду ситуаціях. Олпорт розглядав риси як одиниці аналізу особистості. У міру того, як людина розвивається, одні риси стають другорядними, підпорядкованими, інші домінують, набувають характеру кардинальних і центральних рис. Неповторність кожного індивіда визначається через поняття особистісної диспозиції як злиття декількох рис в єдиний і неповторний образ. Згідно з цим, риси є ключовими елементами нашої «особистісної структури», вони надають значну сталість поведінки.

Ми спираємося на положення, що реальною поведінкою особистості керують не окремі риси, орієнтації або соціальні установки, а вся диспозиційна система в цілому, вершину якої утворюють загальна спрямованість інтересів і система ціннісних орієнтацій.

Сьогодні посилюється інтерес дослідників до ціннісно-сміслових аспектів психології особистості.

Що стосується цінностей особистості, то в науці використовується ряд близьких за змістом понять, таких, як ціннісні орієнтації, особистісні цінності, спрямованість і т.інш. Цінності можуть бути розглянуті і як елементи мотиваційно-потребностной сфери, і як елементи когнітивного ресурсу особистості. Цінності здатні як би пов'язувати когнітивну і мотиваційну сфери, інтегрувати їх в єдину смислову сферу, надаючи особистості певну цілісність.

Ціннісні орієнтації визначаються як абстрактні ідеї (позитивні або негативні), які висловлюють людські переконання про бажані типи поведінки і бажані цілі. Під цінностями, як правило, розуміються якісь ідеальні цілі суспільства, соціальних груп або особистості. Крім того, цінності являють собою деяку точку відліку при оцінюванні тих чи інших подій.

Цінності особистості визначаються як уявлення про бажаний стан, який визначає вибір з можливих варіантів, типів, засобів і цілей дії, як мотиваційні освіти, як реально діючі іманентні регулятори діяльності індивідів, що роблять вплив на поведінку незалежно від їх відображення в свідомості, як критерії, за якими людина будує своє ставлення до світу. Підкреслимо ще раз, що є

теоретичні та методичні основи розглядати характерологічні риси і ціннісні орієнтації як прояви цілісного особистісного патерну. Позиція Г. Олпорта передбачає змістовну близькість особистісних рис і мотиваційно-ціннісних утворень особистості. Про близькість рис особистості і її узагальнених мотивів йдеться і в теорії рис Р.Б. Кеттела. На тісний зв'язок характерологічних проявів з мотиваційними утвореннями вказував С.Л. Рубінштейн, і багато сучасних авторів. Генералізовані диспозиції трактуються багатьма персонологами як родові поняття по відношенню до понять «рис особистості» і «цінності особистості».

Диспозиції різних рівнів знаходять своє відображення в комп'ютерній ігровій діяльності суб'єкта. Проілюструємо це на прикладі цінності влади. Характер і обсяг владних повноважень залежить від умов гри і конкретної ролі, взятої на себе гравцем (командира окремого підрозділу, воєначальника, короля або навіть бога), а способи розпорядження владою - від характерологічних особливостей гравця. Через свого героя гравець також може транслювати і такі цінності, як совість, любов, справедливість та ін., як відображення своїх життєвих принципів. Однією з основних дуальних цінностей, присутніх в комп'ютерних іграх, є цінність Добра і Зла, і нерідко гравцеві надається вибір прийняти одну зі сторін. Дії Героя в умовах гри носять характерні риси займаної гравцем особистої позиції.

Таким чином, індивідуальна система диспозицій (цінностей, аттїтюдів, особистісних рис), опосередую сприйняття і усвідомлення світу особистістю, впливає на поведінку і діяльність, в зв'язку з чим особливості ігрової комп'ютерної діяльності повинні розглядатися тільки в зв'язку з диспозиційними структурами особистості гравця.

У дослідженнях диспозицій, в тому числі ціннісних відмінностей, все ще домінують підходи, що пояснюють психологію особистості без урахування можливих поправок на суб'єктивну картину світу самої досліджуваної особистості. На користь застосування феноменологічних, в тому числі психосемантичних, методів свідчить також наступне. В ігровій активності велика

роль неусвідомлених мотивів, вони на відміну від усвідомлених ціннісних орієнтацій не можуть бути діагностовані за допомогою прямих методів (опитувальників), але зате побічно визначаються шляхом реконструкції суб'єктивних категорій як латентних підстав розрізнення суб'єктами об'єктів.

Багато авторів вказують на можливість для особистості реалізувати в комп'ютерній грі ті чи інші потреби, реалізація яких ускладнена в реальному житті. Наскільки важлива ця мотиваційна підстава вибору гри і залучення особистості в ігровий процес? Про які саме нереалізовані потреби слід говорити в першу чергу? Прояснити ці питання вдасться, якщо вдасться виявити ключові латентні підстави категоризації, використовувані повсякденною свідомістю при сприйнятті і оцінюванні комп'ютерних ігор. Згідно з нашою гіпотезою, цій загальний семантичний простір комп'ютерних ігор має включати такі підстави їх розрізнення і вибору, які відображають можливість/неможливість для особистості в грі компенсувати потреби, не реалізовані в реальній соціальній взаємодії. В залежності від того, які ще категоріальні підстави і провідні мотиви вдасться виявити, з'являться аргументи для виділення конкретних механізмів захопленості іграми. Один з них повинен бути пов'язаний з потребою особистості відчувати стан повної залученості, захоплюючого занурення в діяльність, переживати стан «поток».

Якщо ми припускаємо, що певні поєднання диспозицій особистості виступають в якості особистісних передумов захопленості комп'ютерними іграми, потрібно врахувати наступне. Поведінка, що пояснюється деякою рисою особистості (що розуміється в традиційному сенсі), може бути також пояснено існуванням у свідомості суб'єкта якоїсь узагальненої категорії. У зв'язку з цим існує визначення особистісної риси, що відображає відмінності суб'єктної парадигми у вивченні особистості від об'єктної. Особистісна риса трактується як суб'єктивна категоріальна одиниця досвіду, узагальнююча для суб'єкта ознаки певного класу ситуацій і приписів щодо поведінки в цих ситуаціях; це особистісний конструкт.

Необхідний акцент на проясненні власної системи координат, яка використовується особистістю в тій чи іншій сфері діяльності, що є одним з ключових ознак суб'єктної методології і одночасно своєрідним мостом, що з'єднує когнітивно-орієнтований і екзистенційно-гуманістическій підходи до особистості. Суб'єктна парадигма аналізу даних реалізується в психосемантичній підході до досліджень суб'єктивного світу особистості і соціальних груп. Ці методи дозволяють вивчити категоріальне структурування повсякденною свідомістю віртуального світу комп'ютерних ігор.

Категоризація в психології найчастіше розуміється як суб'єктивна класифікація, як процес віднесення об'єкта, події, переживання до деякого класу і розглядається в зв'язку з процесами сприйняття, мислення, уяви, освіти понять. Категоризація забезпечує виборче відображення властивостей об'єкта пізнання. Вона може відбуватися на допонятійному рівні. У сучасних публікаціях поняття категоризації охоплює не тільки процеси віднесення об'єкта до категорії, але також процеси перетворення існуючих і виникнення нових категорій. Можлива екстраполяція положень когнітивно-мотиваційної концепції суб'єктивної категоризації на досліджуваний в даній роботі предмет.

Категорії є підставами розрізнення суб'єктом об'єктів і об'єднання їх в класи. Категорії не завжди усвідомлювані (як і процеси їх використання) і не завжди марковані вербально. Як «будівельний матеріал» для них можуть виступати образи, символи. Використовувані особистістю пізнавальні категорії, їх співвіднесеність один з одним утворюють категоріальну структуру або систему, реконструкція якої дозволяє досліднику побачити певний фрагмент образу світу, способи сприйняття і оцінювання як би очима самого суб'єкта.

Готові, соціально визначені категорії-поняття, що фіксують етнічні, професійні, статеві, соціально-статусні відмінності людей в суб'єктивній системі категоризації враховуються, але далеко не вичерпують її. Використовувані суб'єктом або групою категорії-конструкти також не обов'язково збігаються з психологічним змістом соціальних стереотипів, еталонів, а часто є химерним їх переплетінням, новими комбінаціями різних їх аспектів. У ролі категорій

повсякденної, життєвої свідомості можуть виступати і синкретичні узагальнення, де об'єднуючим фактором є емоційний тон, властивий об'єкту. Реконструйовані з буденної свідомості мірки сприйняття часто не позначені в ясных термінах самими їх носіями, але фактично виступають для них підставами суб'єктивної категоризації. Тут важливий принцип контексту. Одиночний конструкт-категорія повинен інтерпретуватися лише в контексті інших конструктів, представлених в картині світу особистості. Особистісні смисли відображені тільки в пережитих суб'єктивних зв'язках об'єктів між собою, тому необхідна реконструкція інтегральних, складних конструктів (в психосемантичних описах вони часто іменуються факторами).

Категоризація може йти з різним ступенем усвідомленості і активності суб'єкта. За ступенем усвідомленості категоризація може бути несвідома (автоматична), частково усвідомлювана (по стереотипам), рефлексивна (коли суб'єктом здійснюється перебір категорій, їх усвідомлене «примірювання» до об'єкта). Активність визначається значимістю ситуації для суб'єкта, його характерологічними рисами, включаючи темперамент і власне особистісну регуляцію. В одному з експериментів продемонстровано, що категорія не активізується в умовах, коли соціальна значимість об'єкта не має прямого відношення до поточної пізнавальної задачі суб'єкта. Показали, що процеси категоризації індивідуалізовані і не можуть безпосередньо виводитися з соціальної приналежності суб'єкта, як це вважалося раніше.

Слабка усвідомленість процесів категоризації пояснює, чому важко виявити прямі кореляції між усвідомленими категоріальними процесами (по самозвіту випробовуваних) і реальною поведінкою. Але тим не менше в категоріальних структурах пізнання актуалізується не тільки семантичний зміст і афективні оцінки, а й поведінкові тенденції. Вивчення системи категорій, через призму яких гравці сприймають і оцінюють комп'ютерні ігри, дозволить поглянути на ігри «очима» гравців і знайти причину привабливості комп'ютерних ігор для цих суб'єктів.

Цінності, мотиви, риси і категоризація - елементи, аспекти єдиного процесу орієнтування особистості в смисловому полі з можливим одночасним перестроюванням самого цього поля. Індивідуальне значення (сенс) елемента розуміється тільки з його зв'язків і відносин з іншими елементами.

Отже, особистісно-психологічний підхід до проблеми комп'ютерної ігрової активності, на нашу думку, акумулюється в наступному положенні. Передумови захопленості комп'ютерними іграми необхідно шукати в певних поєднаннях характерологічних, ціннісних і категоріальних структур особистості гравців.

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБИСТІСНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПІДЛІТКІВ, ЯКІ ГРАЮТЬ В КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ

2.1.Опис вибірки та етапи емпіричного дослідження

У ролі респондентів виступили підлітки (всього 23 особи). З них 7 дівчат і 16 юнаків, віком від 16 до 18 років. Відповідно до завдань дослідження на основі результатів анкетування були виділені групи респондентів за наступними категоріями:

Досвід гри:

- 1 група «неграючі» - не мають досвід комп'ютерних ігор - 5 чол.,
- 2 група «Початківці» - з досвідом гри до трьох років - 8 чол.,
- 3 група «Досвідчені» - з досвідом гри більше трьох років - 10 чол.

Ігрова комп'ютерна активність (ІКА):

Низький рівень ІКА - частота гри: один раз на тиждень; тривалість ігрового сеансу: менше години - 6 чол.,

Середній рівень ІКА - частота гри: через день; тривалість ігрового сеансу: від 1 до 3 годин - 8 чол.,

Високий рівень ІКА - частота гри: кожен день; тривалість ігрового сеансу: від 1 до 3 годин - від 3 і більше - 9 чол.

Жанрові ігрові переваги:

- група - віддають перевагу іграм жанру «Шутери» - 2 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Рольові ігри» - 5 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Стратегії» - 4 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Симулятори» - 1 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Квести» - 1 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Аркади» - 1 чол.,
- група - віддають перевагу іграм жанру «Файтингі» - 3 чол.,

- група - віддають перевагу іграм жанру «Настільні ігри» - 1 чол.

Дослідження складалося з таких етапів.

1 етап - виявлення комп'ютерної та інтернет залежності по тесту на інтернет-адикцію (Т.А. Нікітіна, А.Ю. Єгоров) і тест інтернет-залежності Кімберлі Янг. Було опитано 23 людини, було виявлено що, від інтернету залежні 47% респондентів, 12% респондентів в групі ризику, 20% не залежні від комп'ютера і 12% адиктів.

А так же на основі анкетування випробовуваних на виявлення їх ігрового досвіду, були поділені респонденти на три групи: учасники, які не мають досвіду комп'ютерних ігор - 5 (24%) осіб, з досвідом гри до трьох років - 8 (37%) учасників, і з досвідом гри більше трьох років - 10 (39%) осіб.

2 етап - підлітки, які захоплюються комп'ютерними іграми, повинні володіти певними якостями. В якості спеціальної дослідницької процедури для діагностики особистісних особливостей була використана методика 16 - факторного опитувальника Кеттела. Використаний метод ручної обробки відповідних листів - на них по черзі накладаються «ключі». Так само нами був використаний арифметичний метод: обчислення середнього арифметичного, побудова графіків, порівняльний аналіз і статистична обробка даних.

2.2.Емпіричне дослідження

Проблема інтернет-залежності є актуальною проблемою, над вирішенням якої працюють психологи, соціальні працівники, лікарі та інші фахівці. Оскільки наявність адикції в житті особистості призводить до обмеження кола її інтересів, зміни системи цінностей, в якій на передній план виходить перебування у віртуальній реальності, тоді як інші сфери життя втрачають для особистості свою значимість. Найбільш схильними до залежності від комп'ютерних ігор і інтернету виявляються підлітки. Інтернет-залежність включає в себе такі форми залежної поведінки: комп'ютерні ігри, залежність від спілкування в Мережі, азартні ігри в Інтернеті, компульсивні подорожі по

чатам/месенджерам. На думку К. Янг, залежність від Інтернету - це явище, властиве для людей з низькою самооцінкою, тривожних, схильних до депресії, які відчувають свою незахищеність, є самотніми, чи непонятими близькими. Основним мотивом використання Інтернету для таких людей є пошук новизни, отримання підтримки, а також прагнення до постійної стимуляції почуттів [16].

Журавльова Л.П. виділяє наступні поведінкові характеристики інтернет-адиктів: нездатність і небажання відволіктися навіть на короткий час від роботи в Інтернеті; спонукання витратити на забезпечення роботи в інтернеті все більше грошей; готовність брехати друзям і членам сім'ї, применшуючи тривалість і частоту роботи в Інтернеті; схильність забувати при роботі в Інтернеті про домашні справи, навчання або службові обов'язки; прагнення звільнитися від тривоги або депресії з метою набуття відчуття емоційного підйому та своєї ейфорії; небажання приймати критику подібного способу життя з боку близьких або начальства; готовність миритися з руйнуванням сім'ї, втратою друзів і кола спілкування із-за поглищеності роботою в Інтернеті; зневага власним здоров'ям і, зокрема, різке скорочення тривалості сну і інше [15].

Значущим чинником ризику розвитку аддиктивності в підлітковому віці є порушення емоційно-когнітивної сфери, показниками яких можуть бути когнітивні зрушення, що деформують основні соціально-психологічні установки особистості і його «Я-концепцію».

Серед особистісних характеристик підлітків, схильних до інтернет-залежності, в літературі виділяються пошук відчуттів або потреба в різних, нових переживаннях і здатність піддаватися соціальному ризику заради пошуку цих відчуттів. Підвищення інтересу до Інтернету у підлітків обумовлено рядом причин: висока пізнавальна мотивація, яка виражається в їх тязі до всього нового; усвідомлення унікальних можливостей застосування сучасних технологій для пізнання, спілкування або розваги; прояв самостійності у виконанні ними творчої роботи, а також наявність характерних для підлітків психологічних проблем і труднощів.

Виділяються наступні стадії психологічної залежності підлітка від комп'ютерних ігор

1. Стадія захоплення на тлі освоєння. Підліток починає проявляти інтерес до комп'ютерних ігор після того, як один або кілька разів пограв у рольову комп'ютерну гру, йому починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів.

2. Стадія захопленості. Ця стадія характеризується появою в ієрархії потреб нової потреби - залучення в комп'ютерні ігри. Специфіка цієї стадії полягає в тому, що гра приймає систематичний характер. Якщо підліток не має постійного доступу до комп'ютера, то можливі досить активні дії з усунення цих обставин.

3. Стадія залежності. Фактором, що свідчить про перехід підлітка на цю стадію формування залежності, є зміна самооцінки і самосвідомості. Комп'ютерна гра повністю витісняє реальний світ. При цьому соціальне оточення, як правило, не дає людині повністю відірватися від реальності і довести себе до психічних і соматичних порушень.

4. Стадія прихильності. Це найтриваліша з усіх стадій - вона може тривати все життя, в залежності від швидкості згасання прихильності. Дана стадія характеризується згасанням ігрової активності, зрушенням психологічного змісту особистості в цілому в бік норми. Підліток намагається відсторонитися від комп'ютера, однак повністю відірватися від психологічної прихильності до комп'ютерних ігор не може.

Об'єктом дослідження була старша вікова група підлітків (від 16 до 18 років). Загальна кількість випробовуваних склало 23 людини. Вибір категорії випробовуваних обумовлений тим, що старші підлітки, з одного боку, вже несуть в собі результати впливу різних чинників і в цілому являють собою сформовані особистості, а з іншого боку, їх цінності залишаються ще досить гнучкими, схильними до різних впливів.

Отримані результати показали, що від інтернету залежні 47% респондентів, 21% респондентів в групі ризику, 20% не залежні від комп'ютера і 12% адиктів.

У комп'ютерні ігри грають 76%, решта 24% не грають в комп'ютерні ігри. З 76% респондентів, які грають в комп'ютерні ігри було виявлено 23% в групі ризику, норма 46% і аддікти 6%.

Велика частина підлітків проводять за комп'ютером 5 і більше годин (54%), і відчують роздратування, коли їх відволікають від комп'ютера, виявляють негативне ставлення до спроб оточуючих їх людей перервати перебування за комп'ютером. Як правило, першими звертають увагу на надмірне проведення часу за комп'ютером батьки, вчителі та навколишні люди. У самої людини критика до своєї поведінки занижена або, як правило, відсутня. Люди з комп'ютерною залежністю вважають, що контролюють час і можуть зупинитися в будь-який момент. Однак, багато респондентів відповіли, що відчують роздратування і нудьгу, якщо комп'ютер зламаний або відключений Інтернет (63%).

Обов'язковою частиною комп'ютерної залежності є думки про діяльність за комп'ютером. Багато підлітків на питання «Чи відчуваєте ви бажання опинитися за комп'ютером, перебуваючи на навчанні» та «Чи пригадуєте ви про комп'ютер, коли перебуваєте поза домом» відповіли ствердно (51%).

Дуже часто підлітки з комп'ютерною залежністю заводять нові знайомства в Інтернеті. (56%) відповіли, що у них багато друзів в Інтернеті, і вони бояться підвести одного з Інтернету, не ввійшовши в мережу в заздалегідь затверджений час.

Захоплення комп'ютером призводить до зміни режиму сон/пильнування, поступово час роботи за комп'ютером ставати як денним, так і нічним. В результаті це відбивається на фізичному здоров'ї. Навантаження на очі, хребет, м'язи рук, зневага регулярністю харчування, нічним відпочинком, фізичними вправами - все це негативно відбивається на фізичному стані підлітка. В результаті довгого перебування за комп'ютером можуть з'явитися головний біль, болі в хребті, сухість в очах, оніміння і біль в пальцях кистей. Людина нехтує правильним, регулярним вживанням їжі і сном.

У опитаних підлітків іноді причиною недосипання може ставати комп'ютер (35%). Також деякі респонденти відповіли, що часто снідають/обідають /вечеряють не відриваючись від комп'ютера (15%).

Перебуваючи поза комп'ютера, багато підлітків відповіли, що відчують нудьгу, роздратування, депресію, пригніченість (63%). Пригніченість зникає, як тільки вони повертаються назад до комп'ютера.

Дані, отримані за допомогою 16-факторного опитувальника Р. Кеттелла, дозволили виявити ряд особистісних особливостей підлітків з комп'ютерною залежністю.

Відомо, що підлітковий вік насичений стресами і конфліктами, в ньому домінують нестабільність, ентузіазм, потреба в розумінні, при відсутності якого спостерігається контрастність в поведінці. Надлишкова активність може привести до виснаження, божевільна веселість змінюється сумом, впевненість в собі переходить в сором'язливість і недовірливість, егоїзм з'єднується з альтруїзмом, пристрасть до спілкування змінюється замкнутістю, тонка чутливість переходить в апатію, а жива допитливість - в одноманітну діяльність.

Після проведення діагностичної процедури респонденти були розділені на дві умовні групи: захоплюються комп'ютерними іграми і не захоплюються комп'ютерними іграми і був проведений порівняльний аналіз між двома вибірками. Все відображено в графіках

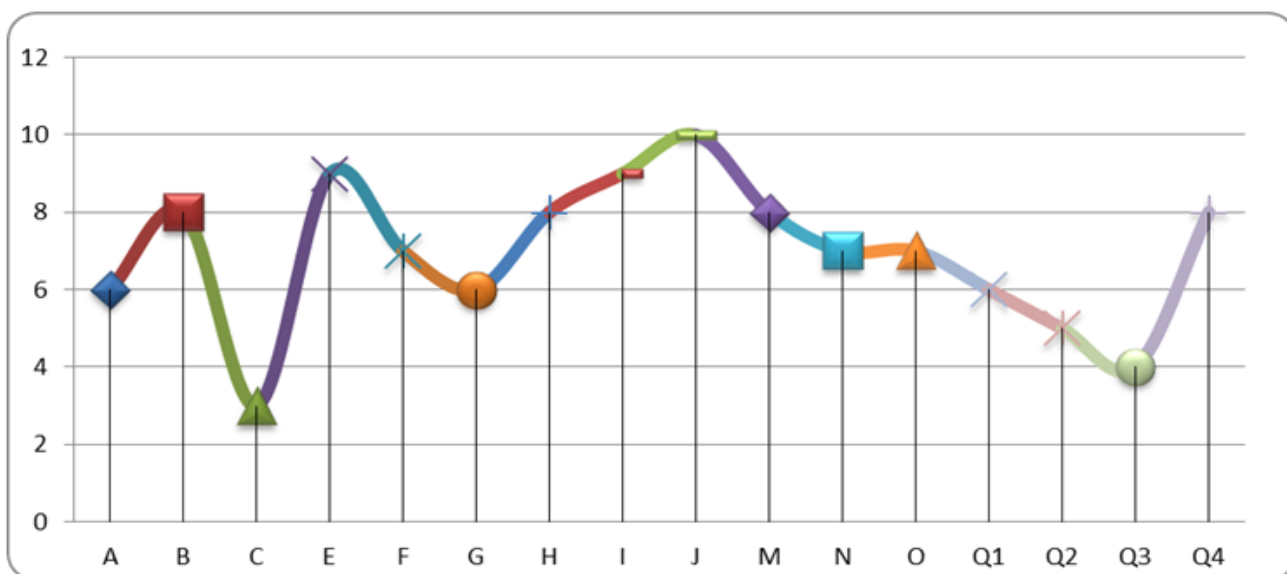


Рис.2.1. Захоплюються у комп'ютерні ігри

Дані дослідження дозволяють говорити про те, що у підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми:

1. Фактор А - знаходиться на середньому рівні (= 6);
2. Фактор В - високий рівень (= 8), тобто високий рівень інтелектуального розвитку, що швидко схоплюють нове, добре навчаються, абстрактно мислять, зібрані;
3. Фактор С - низький рівень (= 3), тобто емоційно нестабільні, схильні до почуттів, легко втрачають самовладання, конфліктні, нездатні контролювати емоції і імпульсивні потяги, нездатні висловлювати їх в соціально допустимій формі, відсутність почуття відповідальності, примхливість, відхід від реальності. Внутрішньо відчують себе безпорадними, втомленими і не здатними впоратися з життєвими труднощами;
4. Фактор Е - високий рівень (= 9), тобто владні, самовпевнені, які прагнуть до самостійності, незалежні, котрі ігнорують соціальні умови і авторитети, які живуть за власними законами, енергійні, активні діяльні, наполегливі й агресивні, що вимагають самостійності від інших;
5. Фактор F - високий рівень (= 7), тобто бадьорі, активні, безтурботні, легко сприймають життя, вірять в удачу, в свою щасливу зірку. Живуть за принципом: «авось пронесе», імпульсивні, недбалі, неухважні, веселі.
6. Фактор G - середній рівень (= 6).
7. Фактор Н - високий рівень (= 8), тобто розгальмувані, імпульсивні, схильні до ризику, безцеремонні, не сприйнятливі до загрози, сміливі, вільно вступають в контакт, не відчують труднощів у спілкуванні, охоче і багато говорять, не втрачаються при зіткненні з несподіванками, про невдачі швидко забувають, не роблять належних висновків з пережитих покарань;
8. Фактор І - високий рівень (= 9), тобто м'якосерді, замріяні, залежні (іпохондрик), чутливі до оглядово-художнього сприйняття світу, зовнішній вигляд, манера триматися, стиль поведінки - все говорить про витонченість смаку. Вони не люблять грубих людей і грубу роботу, романтики. Обожають

подорожі і нові враження, володіють багатою уявою і естетичним смаком, художні твори більше впливають на їхнє життя, ніж реальні події;

9. Фактор J - високий рівень (= 10), тобто підозрілі, з великою зарозумілістю, ревниві, схильні до паранояльності. Такі люди до всіх з самого початку підходять з упередженням, вони насторожені, у всьому, шукають таємниці, каверзи, нікому не довіряють, навіть друзів вважають здатними на підлість, нечесність і не відкриті з ними. У колективі тримаються відокремлено, печуться тільки про себе, заздять успіхам інших, вважають, що їх недооцінюють. У відносинах з людьми проявляють себе як наполегливі, дратівливі, що не терплять конкуренції, не піддаються впливу інших, які скептично ставляться до моральних мотивів поведінки оточуючих, у них високий рівень тривожності;

10. Фактор M - високий рівень (= 8), тобто богемні, захоплені собою, розсіяні, з багатою уявою, витають у хмарах, не звертають увагу на повсякденне життя і обов'язки. Поведінка відрізняється ексцентричністю і своєрідністю. Не стурбовані тим, щоб носити одяг, як у всіх, або робити, як все. У таких людей своя власна манера поведінки. Основна риса - творча обдарованість, не залежно від роду занять;

11. Фактор N - високий рівень (= 7), тобто хитрі, проникливі, розважливі, приховані, честолюбні, уміють вести себе холодно і раціонально, не піддаються емоційним поривам, схильні бачити за афектом логіку. Такі люди тримаються завжди коректно, ввічливо і відсторонено. До всього підходять розумно і не сентиментально. Перш, ніж зробити щось, з холодною аналітичністю оцінюють можливі шанси, хитро і вміло будують свою поведінку, скептично ставляться до гасел і закликів, схильні до інтриг і витонченої підступності. У спілкуванні легкі і аристократично - ввічливі, стежать за своєю мовою і манерами;

12. Фактор O - високий рівень (= 7), тобто тривожні, не маючи певності в собі, пригнічені, ранимі, болісно ставляться до критики. Високі оцінки свідчать про домінування тривожності і депресивного фону настрою. Завжди стурбовані, тяжіють поганими передчуттями, схильні до самозакидів, до недооцінки своїх

можливостей, компетентності, знань і здібностей. У суспільстві відчувають себе незатишно і не дуже впевнено, тримаються зайве скромно, замкнуто, відокремлено;

13. Фактор Q1 - середній рівень (= 6);

14. Фактор Q2 - середній рівень (= 6);

15. Фактор Q3 - низький рівень (= 4), тобто низький самоконтроль, недбалість, недисциплінованість, люди внутрішньо конфліктні, підлеглі власним пристрастям, що не зважають на громадську думку. Діяльність таких осіб невпорядкована і хаотична, вони часто губляться, діють нерівномірно, безладно, не вміють організувати свій час і порядок виконання справ. Нерідко залишають справи не закінченими, щоб взятися за інше.

16. Фактор Q4 - високий рівень (= 8), тобто напружені, дратівливі, неспокійні, з почуттям втоми і розбитості. Активне незадоволення прагненнями. Непосидючі, не можуть залишитися без діла, навіть в обстановці сприятливої для відпочинку (так звана втома, не шукає спокою). Характерні емоційна нестійкість з переважанням зниженого настрою, дратівливість, нетерплячість.

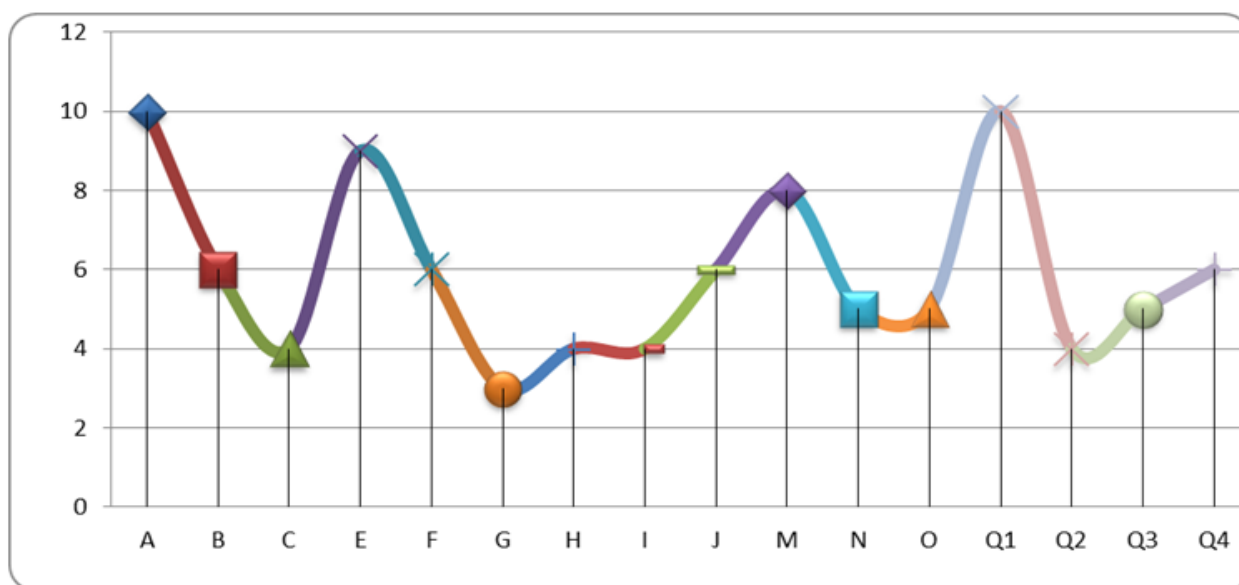


Рис. 2.2. Не захоплюючися комп'ютерними іграми

Дані дослідження дозволяють говорити про те, що у підлітків, що не захоплюються комп'ютерними іграми:

1. Фактор А - високий рівень (= 10), тобто багатство і яскравість емоційних проявів, природність і невимушеність поведінки, готовність до співпраці, чуйне, уважне ставлення до людей, доброта і м'якосердя, добре уживаються в колективі, вони активні у встановленні контактів і люблять працювати з людьми, з готовністю беруть участь у громадських заходах;

2. Фактор В - середній рівень (= 6);

3. Фактор С - низький рівень (= 4), тобто емоційно нестабільні, схильні до почуттів, легко втрачають самовладання, конфліктні, нездатні контролювати емоції і імпульсивні потяги, нездатні висловлювати їх в соціально допустимій формі, відсутність почуття відповідальності, примхливість, відхід від реальності. Внутрішньо відчують себе безпорадними, втомленими і не здатними впоратися з життєвими труднощами;

4. Фактор Е - високий рівень (= 9), тобто владні, самовпевнені, які прагнуть до самостійності, незалежні, котрі ігнорують соціальні умови і авторитети, які живуть за власними законами, енергійні, активні діяльні, наполегливі й агресивні, що вимагають самостійності від інших;

5. Фактор F - середній рівень (= 6);

6. Фактор G - низький рівень (= 3), тобто непостійні, безпринципні, котрі ігнорують загальноприйняті норми, легковажні, недбалі, ледачі, схильні до непостійності, легко кидають почату справу, недобросовісні, егоїстичні, що не докладають зусиль до виконання загальноприйнятих норм, презирливо ставляться до моральних цінностей, заради власної вигоди здатні на нечесність, обман;

7. Фактор Н - низький рівень (= 4), тобто особистості з низькою самооцінкою, надчутливі, гостро реагують на будь-яку загрозу, вкрай боязкі. Вони вважають себе неповноцінними, мучаться почуттям неповноцінності, не впевнені в своїх силах, повільні і стримані у вираженні своїх почуттів, не

люблять працювати в контактi з людьми, вважають за краще мати одного друга, не можуть підтримувати контакт з широким колом;

8. Фактор І - низький рівень (= 4), тобто мужні, суворі, реалістичні, практичні, більше вірять в розум, ніж в почуття, не довіряють відчуттів і вражень, ґрунтуються на фактах, логіка повинна бути у всьому, інтуїція завжди підмінється розрахунком, а психотравма зживає за рахунок раціоналізму;

9. Фактор J - середній рівень (= 6);

10. Фактор М - високий рівень (= 8), тобто богемний, захоплені собою, розсіяні, з багатою уявою, витають у хмарах, не звертають увагу на повсякденне життя і обов'язки. Поведінка відрізняється ексцентричністю і своєрідністю. Не стурбовані тим, щоб носити одяг, як у всіх, або робити, як все. У таких людей своя власна манера поведінки.

11. Фактор N - середній рівень (= 5);

12. Фактор О - середній рівень (= 5);

13. Фактор Q1 - високий рівень (= 10), тобто аналітично мислячі, експериментують, ліберальні, критично мислячі, які мають різноманітний інтелектуальний інтерес, які прагнуть бути добре поінформованими щодо наукових, політичних, навіть життєвих проблем, але ніколи нічого не беруть на віру, абсолютно до всього ставляться скептично, не довіряють авторитетам, до всього хочуть дійти самі. Люблять, коли експеримент приносить щось нове, несподіване. Вони легко змінюють свою точку зору, спокійно ставляться до усталених поглядів, добре сприймають нові ідеї. Відрізняються критичністю і терпимістю до суперечностей і неясностей;

14. Фактор Q2 - низький рівень (= 4), тобто комфортний тип, що орієнтується на соціальне схвалення, не самостійний, ведений, залежний, прив'язаний до інших, в своїй поведінці орієнтований на групову думку, потребує постійної опори, підтримки оточуючих, ради і схвалення. Воліють жити і працювати разом з іншими людьми не тому, що є дуже товариськими, а скоріше тому, що у них відсутня власна ініціатива і сміливість у виборі власної лінії поведінки;

15. Фактор Q3 - середній рівень (= 5);

16. Фактор Q4 - середній рівень (= 6).

Порівняльний аналіз між двома вибірками досліджуваних:

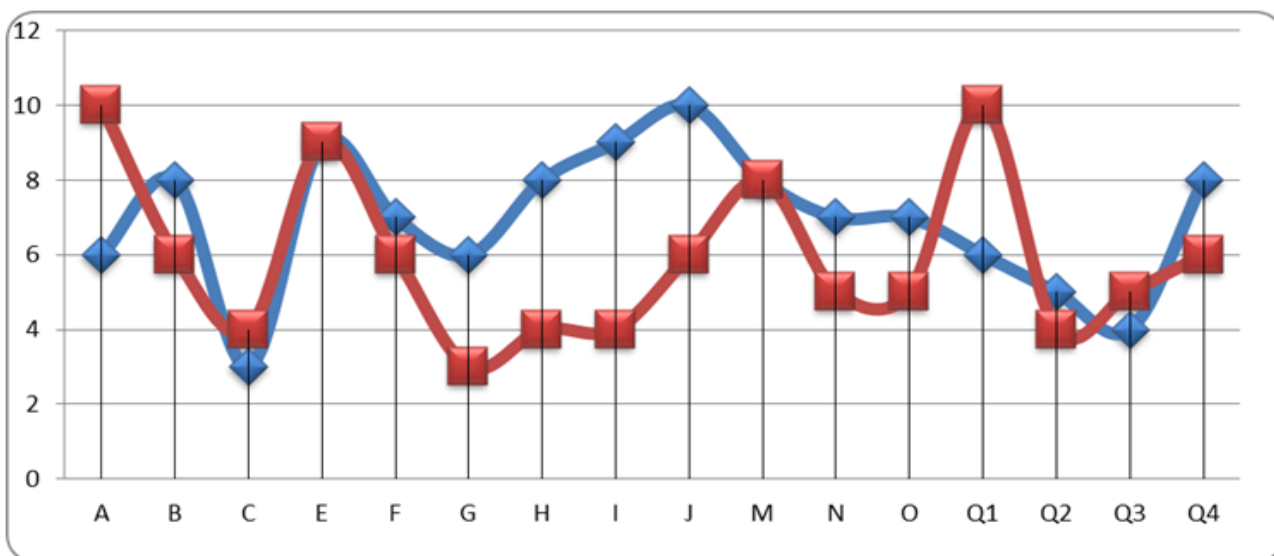


Рис. 2.3. Порівняльний аналіз між двома вибірками

Чинники притаманні підліткам, які захоплюються комп'ютерними іграми:

1. Інтелектуально розвинений, абстрактно мислячий, розумний;
2. Емоційно нестабільний, схильний до почуттів;
3. Який самостверджується, незалежний, впертий (домінантний);
4. Веселий, активний, говіркий, безтурботний, може бути імпульсивний;
5. Свідомий, наполегливий, на нього можна покластися, статичний, обов'язковий;
6. Комунікабельний, сміливий, спонтанний і живий в емоційній сфері;
7. М'якосердий, мрійливий;
8. Підозрілий, з великою зарозумілістю, ревнивий;
9. Богемний, поглинений собою, розсіяний, з багатою уявою;
10. Хитрий, проникливий, розважливий, прихований, честолубний;
11. Тривожний, не впевнений у собі, пригнічений, ранимий, болісно ставиться до критики;
12. Низький самоконтроль, недбалість, недисциплінованість;

13. Напружений, дратівливий, неспокійний.

Таким чином, за результатами 16-факторного опитувальника Р. Кеттелла було виявлено подібність між порівнюваними групами за такими чинниками, що характеризує інтелектуальні особливості, комунікативні властивості і стиль міжособистісних відносин. Також були виявлені відмінності між підлітками без ризику залежності і підлітками на стадії захопленості або з комп'ютерною залежністю за такими чинниками, що характеризують емоційно-вольові особливості.

Аналіз особистісних особливостей, здійснений за результатами методики Р. Кеттелла, показує, що підлітки, схильні до адиктивної поведінки мають в цілому більш низький рівень товарищескості (27%), ніж підлітки групи «норма» (14%). Для них характерна відчуженість від зовнішнього світу, недовірливість до оточуючих, замкнутість. Це доводить існування суб'єктивних труднощів у спілкуванні в реальному житті у підлітків, схильних до інтернет-адикції. У реальному світі, через тривожності і невпевненості в собі, таким підліткам важче встановлювати і підтримувати соціальні контакти, а з огляду на можливості Інтернету для комунікацій, вони можуть вільно виражати себе.

Інша особливість особистості, яка представляє особливий інтерес в контексті дослідження, - рівень внутрішнього контролю поведінки (шкала «самоконтроль»). Існують достовірні відмінності між аддиктом і групою «норма» за шкалою «самоконтроль». Для аддиктов властива внутрішня конфліктність і недостатня дисциплінованість (19%). Діяльність цих підлітків не впорядкована, хаотична, вони не вміють організувати свій час і порядок виконання роботи. Така особливість підлітків, схильних до інтернет-адикції, впливає на те, що вони не завжди можуть контролювати час, витрачений на взаємодію з комп'ютером. Підлітки групи «норма» більш впевнені в собі і своїх силах, ніж аддикти і підлітки «групи ризику». Аддікам в меншій мірі властива стриманість, емоційна стійкість і сталість в діях (27%). Для них характерні труднощі при адаптації, так як вони недостатньо здатні слідувати нормам і правилам поведінки. За шкалою «напруженість» у аддиктов виявлено

підвищений рівень напруженості (31%), що свідчить про наявність внутрішнього неспокою, порушення рівноваги, що, в свою чергу, може привести до появи агресивності.

Проведене порівняльне вивчення особистісних особливостей у підлітків, схильних до інтернет-залежності, і підлітків, що відносяться до групи «норма», показало, що достовірні відмінності при вивченні випробовуваних отримані за шкалою «консерватизм-радикалізм». Аддикти схильні до порушення звичок і усталених традицій, їм властива незалежність висловлюваних думок і поведінки. Дані особистісні риси багато в чому обумовлені підлітковим віком - періодом виникнення почуття дорослості, тенденції до самостійності.

Цікавим фактом є існування достовірних відмінностей між аддиктами і групою «норма» за шкалою «інтелект». Залежні підлітки мають достовірно більш високі показники інтелекту в порівнянні з підлітками з групи «норма», які просто захоплені комп'ютерними іграми.

Отримані в проведеному дослідженні дані вказують на те, що підлітки з комп'ютерною залежністю мають знижений самоконтроль, замкнутість, погано контролюють свої емоції і поведінку. Їм властива підвищена тривожність, депресивність і вразливість, що викликає труднощі при адаптації, несприятливі тенденції розвитку відносин батьків і дітей, порушення стилів сімейного виховання. Але, не дивлячись на це, в цілому володіють позитивними якостями.

Респонденти з низькою ігровою активністю емоційно стабільні. Вони зазвичай спокійні, врівноважені і розслаблені. У стресових ситуаціях здатні не піддаватися паніці і не засмучуватися. Мають кілька притуплені почуття і не надають емоційним станам великого значення. Прагнуть як до особистих досягнень і до особистого успіху при міжособистісній взаємодії, так і до домінування в рамках соціальної системи - до соціальної влади, багатства, суспільного визнання.

Респонденти із середньою ігровою активністю схильні до отримання від життя задоволень і насолод. Вони не прагнуть до влади в рамках соціальної системи, спокійно ставляться до особистих успіхів і досягнень, не відчують

поваги до традицій і звичаїв, до групових норм, прийнятим в суспільстві. Не вважають за потрібне стримувати свої схильності заради інших, бути ввічливими, дисциплінованими, поважати і слухатися старших. Вони не відчують потреби в переживанні глибоких почуттів, отриманні нових і глибоких переживань, використовують фантазії і яскраві уяви для створення власного цікавого внутрішнього світу для відходу від стресу.

Респонденти з високою ігровою активністю - представники цієї групи повні побоювань, похливі, схильні до занепокоєння, знервовані і напружені. Їх емоційна сфера багата і різноманітна і грає важливу роль в їхньому житті. Такі люди сприйнятливі до своїх власних почуттів і мають їх набагато більше, ніж середня людина. У цих людей більш глибокі і диференційовані емоційні стани, вони переживають як щастя, так і нещастя більш інтенсивно, ніж інші. На тлі тривожності у представників цієї групи висока потреба в безпеці, для них важливі стабільність в суспільстві і у взаєминах. З цієї ж причини, для таких людей важливі традиції, звичаї, групові цінності, які дають їм відчуття надійності і є гарантією виживання. Позитивні взаємини важливі щодо найближчого оточення до себе. По відношенню до інших цей тип не відчуває відповідальності в збереженні їх благополуччя, що говорить про їх егоїстичну спрямованість. У порівнянні з іншими групами спостерігається низька цінність досягнень, вони не відчують потреби проявляти соціальну компетентність, не прагнуть до особистого успіху при безпосередній взаємодії.

ВИСНОВКИ

У теоретичній частині роботи проаналізовані психологічні особливості ігрової комп'ютерної діяльності; обґрунтована психологічна класифікація ігор за жанрами; проаналізовані наявні в психології уявлення про особистісні характеристики як передумови захопленості іграми.

В результаті проведеного дослідження теоретичного матеріалу з дослідження особистості і особистісних особливостей підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми, сформульовані наступні висновки.

Залежно від того, за допомогою чого здійснюється вихід з реальності, виділяються фармакологічні або хімічні, субстанціональні і харчові залежності. До субстанціональної залежності відносять комп'ютерну залежність, яку почали вивчати відносно недавно.

Комп'ютерна залежність є однією з різновидів адитивної поведінки і характеризується прагненням піти від повсякденності, буденності, обов'язків і проблем. Комп'ютерні технології та комп'ютерні ігри стають все більш доступними і різноманітними, що сприяє збільшенню людей, які страждають комп'ютерною залежністю і залежністю від Інтернету.

В даний час комп'ютерної залежності найбільше схильні діти і підлітки. Існує безліч причин і факторів, за якими діти прагнуть піти у віртуальний світ. Цими причинами можуть стати постійні конфлікти між батьками, емоційно-психологічна напруга в сім'ї, брак спілкування з батьками, однолітками і однокласниками. Також причиною може послужити занижена самооцінка підлітка. Навички спілкування з іншими людьми, емоційна сфера дитини формуються, перш за все, при спілкуванні з батьками і однолітками, при взаємодії з безпосередньо навколишнім середовищем. Однак віртуальна реальність не дає справжнього уявлення про навколишній і створює уявлення про реальність віртуального світу і абсолютної непотрібності природного, повсякденного.

У формуванні комп'ютерної (ігровий) залежності беруть участь два механізми: відхід від реальності і прийняття ролі. Виділяють наступні стадії комп'ютерної залежності: стадія легкої захопленості, стадія захопленості, стадія залежності, стадія прихильності.

Так само були розглянуті психодіагностичні методи дослідження особистості підлітка. Для виявлення особистісних особливостей підлітків використовують такі методики і опитувальники: 16-факторний опитувальник Кеттелла, тест на інтернет-адикцію (Т.А. Нікітіна, А.Ю. Єгоров), анкета на інтернет-залежність К. Янг [16].

Метою даного дослідження було виявити особистісні особливості підлітків, які грають в комп'ютерні ігри, а також підлітків, які перебувають на стадії захопленості, і підлітків з комп'ютерною залежністю. За допомогою 16-факторного опитувальника Р. Кеттелла було виявлено, що підлітки, які грають в комп'ютерні ігри, володіють зниженим самоконтролем, внутрішньої конфліктністю уявлень про себе, погано контролюють свої емоції і поведінку. Вони мрійливі, креативні, прагнуть до досягнень, заповзятливі, мають абстрактне мислення. Їм властива підвищена тривожність, вразливість, депресивність. За інтелектуальними особливостями і по комунікативним властивостям і особливостям міжособистісної взаємодії підлітки з комп'ютерною залежністю не мають істотних відмінностей з підлітками, які не володіють ризиком розвитку комп'ютерної залежності.

Так само було виявлено, що підлітки залежні від інтернету і комп'ютера в цілому. Більше половини респондентів більше 5 годин на день сидять за комп'ютером, багато респондентів відчувають роздратування і нудьгу, якщо комп'ютер зламаний або відключений Інтернет, причиною недосипання стає комп'ютер. Також деякі респонденти часто снідають/обідають/вечеряють, не відриваючись від комп'ютера. Захоплення комп'ютером призводить до зміни режиму сон/пильнування, поступово час роботи за комп'ютером стає як денним, так і нічним. В результаті це відбивається на фізичному здоров'ї. Навантаження на очі, хребет, м'язи рук, зневага регулярністю харчування, нічним відпочинком,

фізичними вправами - все це негативно відбивається на фізичному стані підлітка. В результаті довгого перебування за комп'ютером можуть з'явитися головний біль, болю в хребті, сухість в очах, оніміння і біль в пальцях кистей. Людина нехтує правильним, регулярним вживанням їжі і сном.

В ході емпіричного дослідження і бесіди з респондентами були виявлені зв'язки між перевагами комп'ютерних ігор і особистісними особливостями підлітків, їх ціннісними орієнтаціями. При цьому переваги ігор певних жанрів не визначаються однозначно будь-якої окремо взятої рисою особистості, а обумовлені поєднанням певних рис. Виявлено такі особливості:

Ті які віддають перевагу файтингам відрізняються суб'єктивною значущістю таких цінностей, як гедонізм, самостійність. Вони наполегливі, відчують потребу в яскравих враженнях і хвилюючих переживаннях. Комп'ютерні ігри їх збуджують.

Ті хто віддає перевагу шутерам та рольовим іграм в спілкуванні схильні до суперництва, агресії, прагнуть до контролю або домінування, цінують соціальний статус, престиж. Виражена потреба в різноманітності і яскравих переживаннях. Для них комп'ютерні ігри - спосіб виходу негативних емоцій, гніву, можливість підтвердити свою перевагу.

Гравці у настільні ігри, аркади та симулятори в порівнянні з граючими в шутери і RPG менш допитливі, мають обмежене коло інтересів. Вважають за краще вести себе традиційно, консервативні, скептичні до інновацій. Вони не особливо прагнуть до досягнення поставлених цілей. Відрізняються зниженою значимістю цінностей досягнення, влади, конформізму і традицій. У комп'ютерні ігри грають, щоб убити час, ненаполегливі в досягненні результатів, часто кидають гру, задовільнивши цікавість.

Ті які віддають перевагу квестам і стратегіям прагнуть до гармонії, схильні відчувати потреби в насолоді або чуттєвому задоволенні. Допмагаючи іншим, вірять в те, що інші відповідуть їм тим же. В іграх реалізується їх прагнення поліпшити світ. Цінують особистий успіх, соціальне схвалення, авторитет,

багатство, владу. У комп'ютерних іграх вони реалізують потребу в досягненні статусу і престижу, контролю і домінування.

Емпіричне дослідження дозволило підтвердити висунуту гіпотезу про те, що підлітки, які грають в комп'ютерні ігри, володіють зниженим самоконтролем, внутрішньої конфліктністю уявлень про себе, погано контролюють свої емоції і поведінку. Вони мрійливі, креативні, прагнуть до досягнень, заповзятливі й володіють абстрактним мисленням. Їм властива підвищена тривожність, вразливість, депресивність.

За інтелектуальними особливостями і комунікативними властивостями, особливостями міжособистісною взаємодії підлітки з комп'ютерною залежністю не мають істотних відмінностей з підлітками, які не володіють ризиком розвитку комп'ютерної залежності. Так само були виявлені зв'язки між перевагами комп'ютерних ігор і особистісними особливостями підлітків.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гордієнко А. В. Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти. НАУКОВІ ЗАПИСКИ НаУКМА 2017 Том 199. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. 59с.
2. Орлов Ю.Ю, Ірхін Ю.Б. Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини. Криміналістичний вісник №1 (21), 2014.
3. Почепцов Г.Г. Медіа: теорія масових комунікацій: навч. посіб. 2008. 403с.
4. Перепелиця А.В. Проблема комп'ютерних ігор, як альтернатива реальності. сайт. URL: <http://appspsychology.org.ua/data/jrn/v14/i1/27.pdf>
5. Чайка Г.В. Позитивні впливи комп'ютерних ігор. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України. сайт. URL: <http://appspsychology.org.ua/data/jrn/v6/i16/31.pdf>
6. Чайка Г.В. Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри. Журнал: Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. Збірник наукових праць. №3 (5), 2007. сайт. URL: <http://ap.uu.edu.ua/article/262>
7. Чайка Г. В. Про можливість розвитку когнітивних функцій школяра за допомогою комп'ютерних ігор. Духовність та злагода в українському суспільстві на перехресті тисячоліть: Дод. до збірника наукових праць КВГІ № 52. КМІВ, 1999. С. 466–471.
8. Кислюк К.В. Перспективи комп'ютерних ігор у медіа-культурі ХХІст. Культура України 2014. №47 40-48с.
9. Стратонова Н.О. Антропологія відеоігри: соціокультурний аспект формування ідентичності. Актуальні проблеми філософії та соціології 2016. 150-152с.

10. Алієва О. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури. Схід. 2016. №5 64-67с.
11. Кінашевський Д.О. Комп'ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля. Соціальні технології: актуальні проблеми теорії та практики 2013. №59-60 111-116с.
12. Щербіна О. Мережеві ігрові спільноти як комунікативне явище сучасного інформаційного простору. Український інформаційний простір 2013. №1 Ч.2 199-204с.
13. Рябчук А. М. Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті. Вісн. Нац. техн. ун-ту України «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. 2013. №4 85-91с.
14. Богач О. В. Кіберпростір і перспектива соціалізації особистості старшокласників. Психологічні перспективи. Спеціальний випуск: Проблеми кіберагресії. Київ: Інститут соціальної та політичної психології НАПН України 2012. Т.1 158-167с.
15. Журавльова Л.П. Чинники та механізми інтернет-залежності від онлайн-ігор. Наука і освіта 2013. №7 44-47с.
16. Young, K. S. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery. John Wiley & Sons, 19
17. Anderson C. A. An update on the effects of playing violent video games. Journal of Adolescence, 2004. № 27. P.1 13 — 22.
18. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and Social Psychology, 2000. № 78. P. 772 — 790.
19. Ballard M., Wiest J. Mortal Kombat: the effects of violent videogame play on male's hostility and cardiovascular responding. Journal of Applied Social Psychology, 1996. № 26. P. 717 — 730.
20. Bartholow B., Anderson C. A. Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences. Journal of Experimental Social Psychology, 2002.-№ 38. P. 283 — 290.

21. Brian D. N., Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 2005. V. 8. № 2. P. 110 — 113.
22. Brown R., Hall L., Holtzer, R., et al. Gender and video game performance. *Sex-Roles*, 1997. -№ 36. P. 793 812.
23. Cattell R.B. *Abilities»: their structure, growth and action*. Boston: Houghton Mifflin, 1971.
24. Cattell R.B. *Advances in Cattelian Personality Theory*. Pervin, L.A. (Ed.). *Handbook of personality: Theory and research*. New York: Guilford Press, 1990.
25. Chumbley J., Griffiths M. Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play 11 *CyberPsychology & Behavior*, 2006. V. 9. № 3. P. 308-316.
26. Colwell J., Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 2003. № 6. P. 149 158.
27. Colwell J., Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 2000. № 91. P. 295 — 310.
28. Cooper J., Mackie D. Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 1986. -№ 16. P. 726 -744.
29. Dominick J. R. Videogames, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 1984. № 34. P. 136 — 147.
30. Funk J. B., Baldacci H. B., Pasold T., et al. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the Internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 2004. № 27. P. 23 -39.
31. Graybill D., Kirsch J. R., Esselman, E. D. Effects of playing violent versus nonviolent video games on the aggressive ideation of aggressive and nonaggressive children. *Child Study Journal*, 1985. № 15. P. 199 — 205.
32. Griffiths M. D. Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behaviour*, 1998. № 4. P. 203 — 212.

33. Grusser S. M., Thalermann R., Griffiths M. D. Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 2007. V. 10. № 2. P. 290 — 292.
34. Lemmens J. S., Bushman B. J. The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. *CyberPsychology & Behavior*, 2006. V.9. № 5. P. 638 — 641.
35. Linn S., Lepper, M. R. Correlates of children's usage of video games and computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 1987. № 17. P. 72 — 93.
36. Morlock H., Yando T., Nigolean K. Motivation of video game players. *Psychological Reports*, 1985. № 57. P. 247 — 250.
37. Osgood Ch., Susi C.J., Tannenbaum P.H. *The measurement of Meaning*. Urbaha, 1957.
38. Perry D. Video games entertain and educate. *Business Week Online*, 00077135, 8/14/2007.
39. Phillips W. R. Video game therapy. *New England Journal of Medicine*, 1991.-V.325.-P. 1056- 1057.
40. Pratarelli M., Browne B., Johnson K. The bits and bytes of computer/Internet addiction: a factor analytic approach. *Behavior Research Methods, Instruments and Computers*, 1999. № 31. P. 305 — 314.
41. Scott D. The effect of video game on feelings of aggression. *Journal of Psychology*, 1995.-№ 139.-P.131 — 132.
42. Shao-I Chiu, Jie-Zhi Lee, Der-Hsiang Huang. Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 2004. V.7. №5. P. 571 -581.
43. Sherry J. The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis. *Human Communication Research*, 2001. № 27. P. 409 — 431.
44. Thompson K. M., Haninger K. Violence in E-rated video games. *Journal of American Medical Association*, 2001. № 286. P. 591-598.

45. Winkel M., Novak D. M., Hopson H. Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in Personality*, 1987.-№ 21.-P. 211 -223.
46. Wood R. T. A., Griffiths M. D., Chappell D., Davies M. N.O. The structural characteristics of video games: a psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 2004. V.7. -№ 1. P. 1-10.
47. Wood R. T. A., Griffiths M. D., Parke A. Experiences of time loss among videogame players: an empirical study. *CyberPsychology & Behavior*, 2007. V.10. №1. P. 38-44.
48. Yee N. Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 2006. V.9. № 6. P. 772 — 775.

ДОДАТКИ

Додаток А

ТЕСТ НА ІНТЕРНЕТ-АДИКЦІЮ (залежна поведінка) ДЛЯ ПІДЛІТКІВ (Нікітіна, Єгоров, 2005 рік)

додаткові відомості

1. Пол М Ж
2. Вік: 15, 16, 17, 18 _____
3. Освіта: студент _____ група.
4. Захоплення, хобі: є немає
5. Чим, крім навчання ви любите займатися.
6. Чи є у вас молодші / старші Батья / сестри. _____
7. Матеріальне становище: нижче середнього, середній, вище середнього.
8. Житлові умови:
а / окрема кімната; б / свій власний куточок в
кімнаті; в / зі мною разом проживають; г /
гуртожиток;
д / знімна квартира.
9. Чи є у членів сім'ї шкідливі звички: а / алкоголь; б / тютюнопаління; в /
наркотики; г / азартні ігри; д / інше _____
10. У вільний час ви разом з членами вашої родини:
а / граєте в комп'ютерні ігри; б / відвідуєте Інтернет.
11. З якого віку ви граєте (комп'ютерні ігри, Інтернет - потрібне
підкреслити): До 7 років, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
...
12. Скільки разів ви граєте (комп'ютерні ігри, Інтернет - потрібне
підкреслити): а / 1 раз в тиждень; б / 3-4 рази в тиждень; в / кожен день; г /
/ один раз на місяць;
д / інше _____
13. Скільки часу ви витрачаєте на комп'ютерну гру, Інтернет,

(потрібне підкреслити):

а / 1-2 години; б / 3-4 години; в / 5-6 годин; г / більше 6 годин.

14. Які рольові комп'ютерні ігри ви віддаєте перевагу? (Вибрати не більше двох) а / гри, в яких ви дивитесь очима свого героя;

б / гри, в яких ви дивитесь на свого героя з боку; в /
руководительських гри.

15. Які нерольових комп'ютерні ігри ви віддаєте перевагу (вибрати не більше двох)? а / аркади; б / головоломки;

в / гри на швидкість реакції і кмітливості;

г / традиційні азартні ігри (рулетка, казино і т.д.).

16. Повертаєтесь ви на інший день до гри, щоб відігратися? а / ніколи; б / іноді; в / найчастіше; г / майже завжди.

17. В Інтернеті ви віддаєте перевагу (вибрати не більше двох):

а / віртуальну реальність; б / соціальні мережі

(які); в / ICQ (чати); г / USENET (конференції);

д / Мережеві ігри (потрібне підкреслити: дії, аркади, квести, гонки, стрілялки, РПГ, стимулятори);

е / _____

18. Коли ви граєте (комп'ютерні ігри, Інтернет - потрібне підкреслити), то відчуваєте:

а / ейфорію; б / радість; в / полегшення; г / азарт; д / розслаблення.

19. Як часто ви помічаєте, що граєте, або перебуваєте в Інтернеті більше запланованого часу?

а / іноді; б / рідко; в / часто; г / дуже часто;

д / завжди; е / це мене не стосується.

20. Ви віддаєте перевагу грати:

а / один; б / с друзями.

21. Якщо ви перебуваєте в комп'ютерному клубі, інтернет-кафе, то це для того щоб:

а / поспілкуватися; б / пограти; в /
самоствердитися; г / знайти потрібну
інформацію; д / розслабитися.

22. Як ставляться близькі (батьки, друзі) до вашого
захоплення? а / грають разом зі мною; б / позитивно; в /
нейтрально;

г / негативно; д / різко негативно.

23. Що ви відчуваєте, коли довго не граєте або не перебуваєте в
Інтернеті? а / занепокоєння; б / дратівливість;

в / почуття дискомфорту; г / почуття пригніченості;

д / відчуття порожнечі; е / інше _____.

24. Як часто ви відкладаєте зустрічі з друзями і особисті справи через
комп'ютерних ігор, Інтернету?

а / іноді; б / рідко; в / часто; г / дуже

часто; д / завжди; е / це мене не

стосується.

25. Чи є комп'ютерні ігри, Інтернет причиною проблем з
навчанням? а / іноді; б / рідко; в / часто; г / дуже часто;

д / завжди; е / це мене не стосується.

26. Чи виникають у вас останнім часом будь-які ознаки погіршення
здоров'я (вибрати не більше трьох).

а / неспокійний сон, б / безсоння; в / біль в кистях рук;

г / сухість, печіння очей; д / болу в спині; е / оніміння

пальців рук; ж / головний біль; з / інше _____

27. У реальному житті вам властиві (вибрати не більше
чотирьох): а / тривожність; б / депресія; в / самотність;

г / невдоволення оточуючими; д /

невдоволення собою; е / неможливість

розслабитися.

ОБРОБКА РЕЗУЛЬТАТІВ

Здійснюється шляхом підрахунку збігів відповідей випробуваного за допомогою ключа.

Бали	Питання									
	12г	-	16а	-	19е	20д	-	24е	25е	-
0	12а	13а	16б	18б, в, д	19а, б	20а	-	24а, б	25а, б	26а-з
1	12б	13б	16в	18а, м	19в	-	23а-д	24в	25гв	-
2	-	13в	16г		19г	-	-	24г	25д	-
3		13г	-		19д	-	-	24д	-	-
4										

Результати:

Від 5 до 10 балів - випробуваний не показує ознак адикції (залежна поведінка);

Від 10 до 15 балів - випробуваний входить в групу ризику по аддикції (залежного поведінки);

15 балів і вище - випробуваний має ігрову аддікцію (залежна поведінка).

Додаток Б

Тест Кімберлі-Янг на інтернет-залежність

Опис методики. Тест Кімберлі-Янг на інтернет-залежність (в оригіналі "Internet Addiction Test" - тест на інтернет-аддикцію) - тестова методика, розроблена і апробована в 1994 році д-ром Кімберлі Янг (Kimberley S. Young), професором психології Пітсбурзькому університету в Бретфорде. Тест являє собою інструмент самодіагностики патологічного пристрасті до інтернету (незалежно від форми цієї пристрасті), хоча сама діагностична категорія інтернет-адикції досі остаточно не визначена.

Внутрішня структура. Спочатку тест складався з 8 питань на які потрібно було відповідати за принципом Так/Ні. У разі п'яти і більше позитивних відповідей респондент вважався інтернет-залежним. В даний час повна версія опитувальника складається з 40 пунктів. На кожне питання випробовуваний повинен дати відповідь відповідно до 5-бальною Шкалою Ліккерта. Бали з усіх питань підсумовуються, визначаючи підсумкове значення.

Процедура проведення. Тест призначений для самостійного заповнення випробуваним, в т.ч. в формі численних онлайн-версій. Як варіант, питання тесту можуть піддаватися професійній оцінці фахівцем під час полуструктурованого інтерв'ю, тому що питання тесту абсолютно прозорі, і відповіді можуть бути установочними.

Інтерпретація. 20-49 балів - звичайний користувач Інтернету 50-79 балів - є деякі проблеми, пов'язані з надмірним захопленням Інтернетом 80-100 балів - Інтернет-залежність.

Клінічна значимість. Тест не може служити підставою для постановки діагнозу, тому що має занадто просту і прозору структуру. Крім того, він не був валидизировать на популяції інтернет-залежних, тому що в даний час такого діагнозу все ще не існує. Тим часом, тест може служити скринінговим

інструментом для відбору тих осіб, яким потрібна консультація фахівця, а тестування в динаміці можна використовувати для оцінки поліпшення стану хворого в процесі лікування.

Тест Кімберлі-Янг на інтернет-залежність

Бланк опитувальника

Варіанти відповідей

Ніколи - 1 балл рідко - 2 бал Регулярно - 3 бали Часто - 4 Постійно - 5

1. Чи помічаєте, що проводите в онлайні більше часу, ніж мали намір?
2. Нехтувати домашніми справами, щоб довше побродити в мережі?
3. Віддаєте перевагу перебуванню в мережі інтимного спілкування з партнером?
4. Заводите знайомства з користувачами інтернету, перебуваючи в онлайні?
5. Дратуєтесь через те, що навколишні цікавляться кількістю часу, що проводиться вами в мережі?
6. Чи відзначаєте, що перестали робити успіхи в навчанні або роботі, так як занадто багато часу проводите в мережі?
7. Перевіряєте електронну пошту раніше, ніж зробите щось інше, більш необхідне?
8. Чи відзначаєте, що знижується продуктивність праці через захоплення інтернетом?
9. Займає оборонну позицію і приховують, коли вас питають, чим ви займаєтесь в мережі?
10. Блокуєте турбуючі думки про ваше реальне життя думками про інтернет?
11. Виявляєте себе смакуючи черговий вихід в Мережу?

12. Чи відчуваєте, що життя без інтернету нудне, порожнє і безрадісне?
13. Ругаетесь, кричите або іншим чином висловлюєте свою досаду, коли хтось намагається відвернути вас від перебування в мережі?
14. Нехтуєте сном, засиджуючись в інтернеті допізна?
15. Передчуваєте, чим займетеся в інтернеті, перебуваючи в офлайн?
16. Говорите собі: "Ще хвилинку", сидячи в мережі?
17. Терпите поразку в спробах скоротити час, що проводиться в онлайн?
18. Чи намагаєтесь приховати кількість часу, що проводиться вами в мережі?
19. Замість того, щоб вибратися куди-небудь з друзями, вибираєте інтернет?
20. Чи відчуваєте депресію, пригніченість або нервозність, будучи поза мережею і відзначаєте, що цей стан проходить, як тільки ви опиняєтесь в онлайн?
21. Чи відчуваєте Ви ейфорію, похваллення, збудження, перебуваючи за комп'ютером?
22. Чи потрібна Вам проводити все більше часу за комп'ютером, щоб отримати ті ж відчуття?
23. Чи відчуваєте ви порожнечу, депресію, роздратування, будучи не за комп'ютером?
24. Чи траплялося Вам нехтувати важливими справами, в той час як Ви були зайняті за комп'ютером, але не роботою?
25. Чи проводите Ви в мережі більше 3-х годин на день?
26. Якщо Ви в основному використовуєте комп'ютер для роботи, чи спілкуєтесь в робочий час в чатах або заходьте на сайти, не пов'язані з роботою, більше 2-х разів на день?

27. Качаєте Ви файли з сайтів з порнографічним змістом?
28. Чи вважаєте Ви, що з людиною легше спілкуватися «онлайн», ніж особисто?
29. Чи говорили Вам друзі або члени сім'ї, що Ви занадто багато часу проводите «онлайн»?
30. Чи заважає Вашій діловій активності кількість часу, що проводиться в мережі?
31. Чи бувало таке, що Ваші спроби обмежити час, проведений в мережі, виявлялися безуспішними?
32. Чи буває так, що Ваші пальці втомлюються від роботи на клавіатурі або від клацання кнопкою миші?
33. Чи траплялося Вам брехати на питання про кількість часу, що проводиться в мережі?
34. Чи був у Вас хоч раз «синдром карпального каналу» (оніміння і болі в кисті руки)?
35. Чи бувають у Вас болі в спині частіше 1-го разу на тиждень?
36. Чи буває у Вас відчуття сухості в очах?
37. Чи збільшується час, проведене Вами в мережі?
38. Чи траплялося Вам нехтувати прийомом їжі або є прямо за комп'ютером, щоб залишитися в мережі?
39. Чи траплялося Вам нехтувати особистою гігієною, наприклад, голінням, причісування і т.п., щоб провести цей час за комп'ютером?
40. Чи з'явилися у Вас порушення сну і/або змінився режим сну з тих пір, як Ви стали використовувати комп'ютер щодня?