

8. Характеристика злочинів загальнокримінальної спрямованості, скоєних окремими категоріями осіб // Департамент зв'язків з громадськістю МВС України. -Режим доступу: Їр: /Міл-уу.гпуз.біпГо. ѳоу.иа/ оїісіа1/2008/20/02.

Носатий О.

Науковий керівник - доц. Чорна І.М.

ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ПІДЛІТКІВ ВІД РОЛЬОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

В сучасному світі стає очевидно, що комп'ютер та комп'ютерні технології міцно посіли своє місце, полегшуючи життя людей найширшого вікового діапазону. Комп'ютери є сьогодні в більшості сучасних квартир і нам вже важко уявити собі, як обходитись без цих електронних помічників - вчитися, працювати, розважатися. Миттєва передача даних і пошук потрібної інформації, підтримка зв'язку з друзями, покупки, музика, кіно і багато іншого - все це досягнення сучасної технології, якими із задоволенням користується людство. Безсумнівим є той факт, що розвиток інформаційних технологій є одним із найпотужніших двигунів сучасної машини прогресу. Однак активне застосування комп'ютерів в повсякденному житті поряд з позитивними моментами, обумовило появу явища комп'ютерної залежності. Суперечки про користь і шкоду комп'ютера, а, точніше, вже про роль хай-тек революції в житті не тільки дорослих, але й дітей, ведуться на всіх соціальних рівнях [1;3;5].

Комп'ютерна залежність - різновид психічної залежності, що розповсюджується в Україні протягом останніх двадцяти років. Незважаючи на існування різних поглядів стосовно чинників формування залежності від комп'ютера та Інтернету, більшість авторів схильні виділяти підвищене захоплення комп'ютерною ігровою діяльністю у дитячому та юнацькому віці.

Проблему комп'ютерної залежності досліджують психологи, лікарі, педагоги, соціолога. Серед закордонних досліджень зазначеної проблеми особливе місце займають роботи К. >іні, М. Гріффітеа, А. Голдберга, Р. Девіса, Дж. Грохола, Д. Грінфілда, К. Суррата, Дж. Морейхен-Мартіна, П. Шумахера, Ч Чу та інших.

У вітчизняній психології феномен комп'ютерної залежності став предметом вивчення тільки в останні десятиліття. В дослідженнях, присвячених негативному впливу комп'ютерних ігор, головна увага зосереджена на пошуках причин ігрової комп'ютерної залежності (Ю.В. Фомічова, О.Г. Шмельов, І.В. Бурмістров), факторів особистісної схильності до ігрової комп'ютерної залежності (О.М.Арестова, Л.М.Бабанін, Ю.Д.Бабаєва, О.В.Худяков та ін), а також наслідків ігрової комп'ютерної залежності індивіда (І.В.Бурлаков, М.С.Іванов, О.К.Тихоміров, Г.М.Авілов та ін). В деяких роботах описуються симптоми ігрової залежності, досліджується вірогідність переростання захопленості комп'ютерними іграми в залежність або адикцію (О.Ю.Єгоров, О.О.Репринцева, І.М.Чорна, М.М.Чорний) [1;2;3;4;5;6;7]. Об'єкт дослідження: феномен психологічної залежності від рольових комп'ютерних ігор. Предмет: соціально-психологічні чинники розвитку психологічної залежності від рольових комп'ютерних ігор дітей підліткового віку.

Мета дослідження: проаналізувати соціально-психологічні чинники розвитку психологічної залежності підлітків від рольових комп'ютерних ігор.

Нами було проведено дослідження бази загальноосвітніх шкіл м. Тернополя, метою якого було виявити особливості психологічної залежності дітей підліткового віку від комп'ютерних ігор та встановлення домінуючої ігрової мотивації. Для дослідження було використано авторську анкету І.Чорної, М.Чорного «Самоаналіз ставлення до комп'ютерних ігор дітей підліткового віку»[7]. Обсяг вибірки 107 респондентів (учні 9-11 класів). В результаті констатувального експерименту встановлено: 80% респондент грають в комп'ютерні ігри, тоді як лише 20% стверджують, що ні. 46,1% грають в ігри жаків.40,4% обирають стрілялки. 36,5% бійки.

35,6% стратегії. 33,6% респондентів віддають перевагу іграм типу симулятори (імітація процесу певного виду діяльності). 27% обирають дійові ігри (насилство, стрілянина, ненормативна лексика). 24% квести (вирішення розумових задач). 13,5% обирають рольові ігри. 6,7% - головоломки, картонні ігри. 5,8% тактичні.85,6% респондентів вибирають комп'ютерні ігри як «спосіб проведення вільного часу. 40,4% грають для того, щоб «набити фраги (набрати багато балів за вбивства)». 38,5% зацікавилися тим, що «без зайвих зусиль стаєш тим, ким хочеш бути». 37,5% вибирають комп'ютерні ігри тому, що там «можна робити все, що захочеш». 36,5% - «не несеш відповідальності за те, що накоїв». 35,6% - «можливість розробляти власну стратегію дій». 34,6% оіримувеш «можливість мати перевагу над іншими гравцями (чітерство)». 33,6% «можливість командної гри» і стільки ж можливість «фруїнувати». 30,7% вибирають комп'ютерні ігри тому, що в них «можна бути ким завгодно». 27% за «погратися, не виходячи із дому». 26,9% за «можливість познайомитися із гравцями з інших країн». Підлітки, які віддають перевагу можливості «погратися, не виходячи із дому» відрізняються або ж раціональним мисленням (отримати результат за короткий проміжок часу і затративши менше зусиль), або ж у них недостатньо розвинуті комунікативні здібності і тому вони уникають живого спілкування. 26% обирають комп'ютерну фу тому, що в ній можна «вбивати безкарно», це підлітки, у яких є потенційний, або ж уже сформований нахил до агресивної поведінки. 25% «Здобувати досягнення», часто дуже сумнівні в сенсі загальнолюдських цінностей, як правило, це ті підлітки, які у реальному житті не відрізняються особливими досягненнями. 20% грають в комп'ютерні ігри з метою хоча б віртуально щось створювати, «конструювати». Стільки ж грає, бо в іра дає можливість «отримати другий шанс», що в реальному житті практично не буває. 15,4% «Можливість самоствердження», якого, зазвичай, не можуть досягнути у реальному житті, стільки ж «Можливість прокачуватися (розвивати віртуального персонажа)» оскільки в силі/ різних обставин не займаються власним саморозвитком. Грають заради можливості

«заробляти гроші» 14,4%. Лише 7,7% грає, тому, що любить заважати іншим героям в грі. Стільки ж заради можливості «кастомізації (зміни зовнішнього вигляду героя, техніки)», - це підлітки, ймовірно, із дизайнерськими здібностями; або ж такі, що відчувають потребу змін у реальному житті. Улюбленими іграми підлітків є ігри із сценами насильства, жахів.

Улюбленим способом гри 46,6% респондентів є гра самому проти комп'ютера. 33,3% самому проти іншого гравця, самому проти кількох гравців. 26,6% з іншими гравцями (одні гравці проти інших. 6,6% у кооперативі (кілька гравців проти комп'ютера).

У 40% респондентів улюбленими є негативні персонажі.

На запитання: «Чім він (вони) Вам подобаються?»,- уникали відповіді.

На запитання: «Чи берете Ви з нього (неї) приклад, намагаєтесь скопіювати його (її) поведінку, бути таким як він (вона)?», - уникали відповіді.

На запитання: «Яким чином Ви намагаєтесь бути схожим на свого персонажа?»,- уникали відповіді.

Заради можливості пограти 27% готові позбутися того, хто заважає грати; готові на все, лиш би пограти. 19% готові не спати вночі; обдурити батьків. 16% респондентів готові піти на компроміс заради можливості пограти в комп'ютерну гру, 11% готові вдарити того, хто заважає грати. 27% готові не робити уроки; пропустити заняття у школі.

Таким чином, в результаті проведеного дослідження встановлено, що: 80% респондентів грають в комп'ютерні ігри і лише 20% стверджують, що ні.

63% віддають перевагу агресивним типам комп'ютерних ігор В іграх респондентів найбільше приваблює механіка гри (39,4%), графіка (32,7%), реалістична фізика (25,6%), музичне оформлення подобається лише 20,2%, 8,6% в захопленні від вигляду крові, жахів. 50% респондентів грають в комп'ютерні ігри щодня. 25% 5 днів на тиждень. 25% два дні на тиждень. 35,6% респондентів грають 5 годин на день. На питанні: «Чи граєте Ви після 24,00 години?» 47% респондентів дали позитивну відповідь.

Дослідження мотиваційної сфери підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми виявило, що мотивами вибору комп'ютерних ігор за рейтингом домінування є: можливість провести вільний час; можливість набити фраги (набрати багато балів за вбивства); можна робити все, що захочеш, без зайвих зусиль стати тим, ким хочеш бути, не нести відповідальності за те, що накоїв, отримувати можливість мати перевагу над іншими гравцями (чітерство), можливість розробляти власну стратегію дій, можливість командної гри; можна бути ким завгодно, отримати можливість: руйнувати, можливість познайомитися із гравцями з інших країн, погратися, не виходячи із дому; вбивати безкарно, здобувати досягнення, можливість, самоствердження, можливість прокачуватися (розвивати віртуального персонажа), можливість конструювати, отримати другий шанс, заробляти гроші; можливість кастомізації (зміни зовнішнього вигляду героя, техніки).

Улюбленими іграми підлітків є ігри із сценами насильства, жахів.

Серед способів гри підлітки віддають перевагу самотійній грі проти комп'ютера (45,3%).

Улюбленими персонажами 42% респондентів є негативні персонажі.

16 % респондентів готові піти на компроміс заради можливості пограти в комп'ютерну гру. 80% заради можливості пограти готові на негативні вчинки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурлаков И.В, Ното Оатег: Психология компьютерных игр / И.В. Бурлаков. — М.: Независимая фирма «Класс», 2000. — 64 с.
2. Войскунский А.Е. Групповая игровая деятельность в Интернете / А.Е. Войскунский // Психологический журнал. — 1999 — Т. 20, № 1, — С. 126-132
3. Медведева И.Я. Ребенок и компьютер / И.Я. Медведева, Ё.Л. Шишова, М.Н. Миронова. — Клин: Христианская жизнь. — 2007. — 320 с.
4. Шапкин С.А. Воздействие компьютерной игры на функциональное состояние пользователя / С.А. Шапкин, С.А. Варашкевич // Вестник МГУ. Психология. — 1999. — №3. — С. 25— 33
5. Юрьева Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Бельбот. — Днепропетровск: Пороги, 2006. — 196 с.
6. Чорна І.М. Дослідження механізмів вливу комп'ютерних ігор на психіку гравця/ І.М.Чорна,М.М.Чорний// Збірник матеріалів ІV Міжнародної науково-практичної конференції ["Акмеологія наука ХХІ століття"].—К. Київ, ун-т ім. Б.Грінченка, 20)4.— С.162—168.
7. Чорна І.М. Дослідження психологічної залежності від комп'ютерних ігор дітей підліткового віку/ І.М.Чорна,М.М.Чорний// Збірник матеріалів ІV Міжнародної науково-практичної конференції ["Акмеологія наука ХХІ століття"].—К.: Київ. Ун-т ім. Б.Грінченка, 2014,—С.169—179.

Диня У.

Науковий керівник - доц. Чорна І.М.

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОГО САМОВИЗНАЧЕННЯ У СТАРШОКЛАСНИКІВ

У Національній доктрині розвитку освіти України проголошено завдання формування самостійної та самодостатньої особистості, здатної до професійного розвитку, активної адаптації на сучасному ринку праці та творчої самореалізації, Ці завдання пов'язані з новими вимогами суспільства до