

Крім того, експерти радять обмежити доступ дитини до перегляду повідомлень новин, особливо сучасних, які насичені в основному негативною інформацією, кримінальними історіями, смакуванням жорстоких подробиць і деталей насилля.

Тільки з певного віку дитині можна дозволяти дивитися новини – тоді, коли з'явиться розуміння соціального життя, а саме після 13–14 років. Крім того, нинішні новини мало схожі на новини. Якщо мова йде про авіакатастрофи, виверження вулканів тощо – це життя, що дітям можна бачити, але батькам потрібно пояснювати їх. Якщо це такі сюжети, які переважають сьогодні про побутові злочини, вбивства, то такі новини і кримінальні програми не можна дивитися дітям. Тобто, ці програми можна показувати в пізній час, коли діти не будуть дивитися.

Не дивлячись на розробку різних заходів щодо запобігання впливу дії інформаційного насилля, варто пам'ятати – найбільш вагомим є приклад батьків. У питанні протидії насиллю та впливу його елементів на дітей і підлітків в інформаційному просторі, і не тільки, важлива роль, перш за все, належить найближчому сімейному оточенню.

ЛІТЕРАТУРА

1. Губанов В. Чрезвычайные ситуации социального характера и защита от них / В. Губанов, В. Соломин. – М. : Издаво : Дрофа. – 2007. – 85 с.
2. Разработан план противодействия насилию в Интернете [Электронный ресурс] / «Закон и Бизнес. – Режим доступа : http://zib.com.ua/ru/14552-razrabotan_plan_borbi_s_nasiliem_v_informacionnom_prostranst.html.
3. Юсупов Р. Человек в информационном пространстве / Р. Юсупов, В. Заболотский, В. Иванов // Проблемы информатизации. – 1996. – Вып. 4.

Василь Бутрин,

студент,

Національний університет

«Львівська політехніка»,

Ольга Кізь,

канд. психол. н., доцент, керівник

Школи гендерної рівності ТНПУ,

Тернопільський національний

педагогічний університет

імені Володимира Гнатюка

НАСИЛЬСТВО У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ ТА НАСИЛЬСТВО В РЕАЛЬНОМУ ЖИТТІ: ДИСКУСІЇ НАУКОВЦІВ ЩОДО АНАЛІЗУ ВЗАЄМОЗАЛЕЖНОСТЕЙ

У статті проаналізовано підходи зарубіжних та вітчизняних науковців щодо аналізу взаємозалежностей між насильством в комп'ютерних іграх та насильством в реальному житті. Піднімається проблема небезпеки розвитку фізичних і психічних розладів у підлітків, які проводять багато часу за комп'ютерними іграми. Розкриваються причини односпрямованої (акцентуованої) активності, з-поміж яких особистісна дисгармонія, недостатній особистісний розвиток і функціонування у сфері пізнання, самопізнання, духовного буття, міжособистісної взаємодії.

Vasyl Butryn,

Olha Kiz

VIOLENCE IN VIDEO GAMES AND VIOLENCE IN REAL LIFE: SCIENTIFIC DISCUSSIONS ON THE ANALYSIS OF INTERDEPENDENCY

The article outlines the approaches of foreign and domestic researchers' discussion on the analysis of interdependency between violence in video games and violence in real life. Problems of physical and mental disorders in adolescents who spend a lot of time playing computer games are analyzed. The article examines the reasons of unidirectional (accented) activity, including personal disharmony, lack of personal development, self-knowledge, spiritual being, and interpersonal interaction.

Проблема взаємозв'язку між насиллям у реальному житті і насиллям у комп'ютерних іграх набула широкого резонансу і є однією з центральних тем наукових досліджень. Аналіз психологічної літератури дозволяє констатувати значну поляризацію думок: одні автори доводять, що комп'ютерні ігри агресивного змісту підвищують агресивність користувачів та породжують насильство, інші заперечують цей взаємозв'язок, покликаючись на те, що насильство в реальному житті та у комп'ютерній грі взаємопов'язані лише тим, що сцени насилля у грі взяті з реального життя і змодельовані у ній. А лише якщо в людини викривлене, неправильне світосприйняття, то вона ті елементи насильства, які переживала у грі, теоретично може відтворити в реальному житті.

Чимало фахівців пов'язують жорстокість та неадекватність поведінки людини з тим, що вона бачить на екрані чи на моніторі комп'ютера, а тим більше, якщо вона безпосередньо, хоча і віртуально, є учасником

численних актів насильства у комп'ютерних іграх. Активний гравець створює віртуальну реальність, яка є для нього привабливою і різко контрастує з реальним сірим буттям. Наголошується на варіабельності шляхів створення віртуального світу, зокрема, включення технологій полімодальної дії, наприклад, високочастотного контрастного відеоряду, гучного аудіального супроводу, надто реалістичної комп'ютерної графіки, наявність захоплюючої сюжетної лінії на тлі стереотипних дій та реакцій мишкою та клавіатурою.

Професор Університету Вірджинія Тек Джеймс Айворі у січні 2013 року у своєму інтерв'ю інформаційній мережі «Голос Америки», яка підпорядкована затвердженій Конгресом США незалежній Раді з питань мовлення, авторитетно заявив, що зв'язку між насильством у комп'ютерних іграх та насильством в реальному житті немає: «Дослідники погоджуються, що насильство на екрані та у реальному житті не пов'язані». А окремі науковці взагалі схильні вважати, що перегляд сцен насильства дозволяє людям вивільнити власну агресію (ця гіпотеза отримала назву катарсису (очищення)). Грати у відеоігри, де ти з власної волі жорстоко вбиваєш інших, – це не те саме, що пасивно дивитись на сцени насильства у кіно. Втім, за словами Айворі, вбивство у процесі гри не тягне за собою жорстокості у житті: «Це популярний аргумент, мовляв, вбиваєш у грі, значить свідомо береш на себе роль агресора. У теорії це так і є. Втім, на практиці доказів того, що ігри мають більший вплив ніж телебачення – немає».

Проте, у цьому ж інтерв'ю йому опонує кримінальний адвокат Рене Сандлер, якій доводилось захищати клієнтів, що грали у жорстокі відеоігри, де за кожне вбивство отримують бали: «Жорстокі ігри – це величезна проблема нашої країни. Вони – першопричина жорстокості у тих, хто у них грає, або спостерігає за грою».

То ж виникає запитання: чи стане нечутливою до реального насильства людина, яка щодня на екрані комп'ютера вбиває заради розваги? З приводу цього питання ведуться дискусії як у зарубіжних, так і в вітчизняних наукових колах.

Феномен комп'ютерної залежності породив особливий науковий інтерес до проблеми, що презентований дослідженнями І. Бурмістрова, О. Войскунського, І. Голдберга, Д. Грінфілда, А. Карпова, В. Козлова, С. Кулакова, К. Мюррея, М. Орман, К. Сельчонка, Г. Старшенбаума, Ю. Фомічової, С. Шапкіна, А. Шмельова, К. Янг та ін. Психологічні аспекти впливу комп'ютерних ігор розкриті у працях О. Белінської, І. Буракова, П. Вільсон, М. Іванова, Н. Носова, Н. Форман, А. Церковного та ін.

Результати ряду досліджень підтверджують, що тривале занурення у світ віртуальних агресивних ігор призводить до розвитку низки особливостей і відхилень в психоемоційній сфері, створює умови щодо зміни психічних станів гравців, а в окремих випадках – й до патопсихологічної симптоматики [2; 3; 6; 7]. Захоплення комп'ютерними іграми з елементами насилля спричинює нервову перенапругу, низьку толерантність до стресових навантажень, високі показники прямої фізичної та вербальної агресії, підвищену тривожність та фрустрацію потреби в досягненні успіху. Труднощі самоутвердження в соціумі гравці компенсують новими входженнями у світ сумнівних за змістом та небезпечних для психосоматичного і духовно-морального здоров'я комп'ютерних ігрових розваг [1; 4; 5; 11].

Графічна досконалість та реалізм популярних комп'ютерних ігор поступається хіба щодо їх жорстокості. У найбільш рейтингових іграх «Assassin's Creed», «Black Ops» та ін., основна мета залишається незмінною – вбити людину. До яких лише приманок не вдаються розробники, щоб дати користувачу змогу зробити це якнайжорстокіше та оригінальніше. Подробиці смерті за цього смакуються та нескінченно деталізуються. Переважно насильство зустрічається в тих іграх, де для перемоги потрібно подолати суперника. Саме цей шлях до перемоги супроводжується взаємним насиллям.

Серед ігор з елементами насилля виокремлюють так звані ігри-шутери (ігри від першої особи). Так, до прикладу, у грі «WATCH-DOGS» гравцю пропонують виступити в ролі Ейдена Пірса (колишнього бандита, чиє кримінальне минуле призвело до жорстокої сімейної трагедії) і полювати за тими, хто скривдив його сім'ю; у грі «WARFACE» пропонують вийти на передову з вражаючою постановкою справжнього бою і вбивати; у грі «PATH OF EXILE» пропонують бути у ролі Вигнанця, який на темному континенті бореться за владу, яка дозволить йому відомстити усім кривдникам та ін.

Не менше насилля в мережевих іграх: наприклад, масова онлайн-гра нового покоління «War Thunder», яка присвячена військовій авіації та бронетанковій техніці періоду Другої світової війни, і пропонує у ролі льотчика-винищувача взяти участь у важливих битвах, воюючи з реальними гравцями з усього світу; «Elder Scrolls Online» – це остання глава популярної франшизи, у якій інноваційна система боїв дозволяє зосередитися на бойових діях і тактиці, використовувати будь-яку зброю, розкриваючи таємниці Тамриелю, досліджуючи далекі території Скайриму, проходити героїчні квести, безжально вбиваючи ворога. За цього формуються вельми дивні ідеали чи взірці для наслідування (позитивний герой військової комп'ютерної гри, на загал, стріляє чи вбиває учетверо більше, ніж герой негативний).

Комп'ютерні ігри є потужним агресивним інструментом впливу на підсвідомість молодого покоління, на її інформаційні моделі світу, які обумовлюють думки й поведінку, адаптивність/деадаптивність у соціумі, деформують інтелектуальний та морально-духовний розвиток, руйнують соціальні взаємовідносини [4; 6].

Закони віртуального світу некритично переносяться в реальне життя та часто призводять до психоневрологічних розладів, інколи і трагічних наслідків у формі суїцидів. Заповзяті гравці можуть стати нечутливими до грубощів і жорстокості після перегляду багатьох сцен насильства: на підставі побаченого почати вважати насильство припустимою моделлю поведінки і навіть способом розв'язання власних проблем.

Ученими доведено, що кожна людина захоплюється комп'ютерними іграми з певної причини. Одні не бажають нести відповідальність в реальному житті, тому переносяться у віртуальний світ, де вони можуть проявити себе, самореалізуватися та відчути задоволення. У такому світі людині стає все зрозумілим і простим, тому вона відчуває впевненість та захищеність. Таким чином, перед геймером розкривається новий світ незліченної кількості можливостей та інтересів, який «відключає» його від справжнього світу, «перемикаючи» на себе. Але поряд з позитивними моментами при взаємодії з комп'ютером виникають проблеми, пов'язані, насамперед, із надмірними психологічними навантаженнями.

Участь у віртуальному світі дозволяє гравцям розслабитися й абстрагуватися від психологічних проблем у реальному світі, але це відбувається лише на момент перебування у віртуальному просторі. Для ігрового адикта реальний світ нецікавий, повний небезпек, тому що більшість залежних – це люди, що погано адаптуються в соціумі. Унаслідок цього людина намагається жити у віртуальному світі, де все можливо, усе дозволено, де вона сама встановлює правила гри. Вихід з віртуальної реальності є хворобливим для гравця: він знову зіштовхується з ненависною для нього реальністю, що й викликає зниження настрою й активності, породжує погане самопочуття. Більшою мірою залежними від комп'ютерних ігор стають діти й підлітки, що мають нестабільні й конфліктні сімейні або шкільні відносини, у яких відсутні серйозні захоплення, хобі. Саме вони знаходять у віртуальному світі віддушину й вважають свої успіхи в комп'ютерній грі достатніми для самоствердження й для поліпшення свого становища [3; 5; 8]. Можна говорити про деградацію особистості, якщо форми відображення дійсності спрощуються, реакції грубішають і здійснюється перехід від вищих потреб (у самоактуалізації, соціальному визнанні) до нижчих (фізіологічних, побутових) [11]. Фрустрована потреба бути прийнятим іншими, недостатній авторитет і повага в значущому колі, занижена самоповага, ослабленні почуття соціальної належності до певної групи підштовхують індивіда до глибшого занурення в гру.

Коли людина багаторазово програє у комп'ютерній грі з елементами насилля, то у неї виникає підсилений рефлексний механізм помсти і вона продовжує грати, не помічаючи власного голоду, болю у спині та інших ознак гіподинамії. Знову ж таки, подібний вплив комп'ютерної гри проявляється не у всіх геймерів. Характер цього впливу та його силу частково визначає сама людина: своїм ставленням до гри (залежна поведінка чи просто робота) та усвідомленням своїх дій, психологічних реакцій як у грі, так і в реальності.

На думку О. Моховикова, щоб розпізнати ігрову залежність, бажано отримати відповіді на такі запитання: як часто людина грає? чи заробляє гроші, щоб витратити на гру? як довго грає, чи втрачає відчуття простору і часу, чи програє більше, ніж запланувала? чи виявляє тривожне занепокоєння, якщо не має змоги реалізувати азарт? наскільки велике бажання відігратися після програшу? чи думає про гру вдома, на роботі? чи заподіює гра збиток її заняттям, благополуччю родини? чи грає далі, незважаючи на борги? За цього науковець виокремлює три типи проблемних гравців:

1. **Гравець, що сміється.** Для нього ігрова залежність ще є розвагою. Цьому сприяють наснага, емоційне збудження і випадкові виграші. Невдачі – у контрольованих межах. Оскільки виграш стає дедалі важливішим, то ставки у грі постійно збільшуються. Фінансову втрату він сприймає не як особисту невдачу, а як привід для звинувачень: «Вони махлювали!» або «Автомат спеціально зіпсували». Відчуваючи провину, використовують раціоналізацію як механізм психологічного захисту: «Це був не мій день», «Я був недостатньо уважний».

2. **Гравець, який плаче.** Починає позичати гроші для гри. Виграш для нього означає насамперед необхідність віддати борг, який усе одно неухильно зростає. Ігрова пристрасть домінує над рештою життя. Багато часу проводить за грою, забуваючи про існування значущого оточення. Але його ще не покидає ілюзорна віра, що якоїсь щасливої миті всі проблеми успішно буде розв'язано.

3. **Зневірений гравець.** Увесь час зайнятий грою. Зазвичай не має друзів, постійної роботи або навчання. Розуміє, що йде дорогою від поганого до гіршого, але не в змозі зупинитися. Припинивши грати, він відчуває реальні ознаки нервово-психічного розладу: головні болі, порушення сну й апетиту, що нагадують алкогольне похмілля. Часто з'являється нудьга, тривога або депресія.

Популярність жорстоких ігор, у яких можливі прояви насильства, є причиною засвоєння агресивних форм поведінки. Гра певною мірою усуває обмеження й робить жорстоку поведінку безпечною, без наслідків. Однак, якщо споживачем агресивної комп'ютерної гри є дитина, у неї формується ставлення до агресії, до насильства як до природного повсякденного явища, яке не може мати серйозних негативних наслідків. У дітей не лише закріплюються хибні уявлення про означені феномени, а й формується викривлена

картина світу, елементами якої вони є, деформуються цінності, життєва позиція, орієнтири, світогляд. Такі зміни можуть спричинити антисоціальні вчинки й становитимуть небезпеку не лише для особистості гравця, але й для всього суспільства.

Небезпідставно висувуються думки про те, що соціальне насильство викликається збудженням, яке продукується спостереженням і вчиненням насильства в комп'ютерній грі; споглядання насильства програмує гравця на агресивну поведінку та активує думки, пов'язані з насильством; популярні в молодіжному середовищі та переважно комерційно успішні маскультурні зображення насильства викликають бажання їх наслідувати.

З огляду на викладене, вбачаємо доцільним організацію та проведення на репрезентативній вибірці із залученням респондентів різних регіонів України широкомасштабних наукових досліджень впливу комп'ютерних ігор на психічний й особистісний розвиток представників різних вікових груп та взаємозалежностей між насиллям у комп'ютерних іграх та насиллям в реальному житті. Це стане предметом наших подальших наукових розвідок.

ЛІТЕРАТУРА

1. Белінська О. Дитина і комп'ютер : психологічні реалії віртуального світу / О. Белінська // Психолог. Шкільний світ. – 2006. – № 46. – С. 27–29.
2. Бурлаков И. В. Номо Gamer : Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – М. : Независимая фирма «Класс», 2000. – 64 с. – (Библиотека психологии и психотерапии, вып. 86).
3. Гавришак Л. І. Інтернет-залежність як чинник девіантної поведінки / Л. І. Гавришак, С. О. Машак // Проблеми загальної та педагогічної психології. – 2011. – Т. XIII. – Ч. 5. – С. 56–63.
4. Иванов М. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Электронный ресурс] / М. Иванов. – Режим доступа : http://sanaris.com.ua/experts_and_services.
5. Козлов В. Психология игровой зависимости / В. Козлов, А. Карпов // М. : Психотерапия, 2011. – 336 с.
6. Мюррей К. Интернет-зависимость с точки зрения нарративной психологии / Под редакцией А. Е. Войскуновского. – М. : «Можайск-Терра», 2000. – 432 с.
7. Сельчонок К. В. Психология зависимости / сост. К. В. Сельчонок. – Минск : Харвест, 2008. – 592 с.
8. Старшенбаум Г. В. Аддиктология : психология и психотерапия зависимостей / Г. В. Старшенбаум // М. : ООО «Когито-Центр», 2005. – 367 с.
9. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія. – 2004. – № 3 (5). – С. 163–169.
10. Шапкин С. А. Компьютерная игра : новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20. – №1. – С. 86–102.
11. Янг К. С. Диагноз – интернет-зависимость [Электронный ресурс] / К. С. Янг. – Режим доступа : <http://psy.net.by.ru/texts/young.htm>.

Тетяна Варивода,

студентка,

Черкаський національний університет
імені Богдана Хмельницького

БЕЗПЕКА ОСОБИСТОСТІ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ

Розкрито сутність впливу інформаційного простору на соціально-психологічну безпеку особистості, визначено основні загрози інформаційній безпеці та наслідки впливу інформаційного середовища на особистість.

Tetiana Varyvoda

PERSONAL SECURITY IN THE INFORMATION SPACE

This article examines the influence of information space on social and psychological security of personality, and the main threats to information security and effects of the information environment on the personality.

Серед сукупності соціально-економічних та духовних перетворень початку ХХІ століття поглибленого розуміння вимагають процеси, що позначаються на усіх сферах життя людини. Вектор розвитку сучасного суспільства в напрямку тотальної глобалізації та комп'ютеризації процесів життєдіяльності людини сприяє розширенню інформаційного простору, що, в свою чергу, призводить до підвищення актуальності та цінності інформації в повсякденному житті суспільства, груп та окремої особистості. Більше того, інформація є не лише об'єктом обміну, а й спричиняє трансформацію соціально значущої індивідуальної, групової чи масової поведінки. З розширенням інфраструктури інформаційної сфери, залученням суб'єктів до її збору, поширення, обробки та збереження, стає важче встановлювати межі інформаційного простору, дозувати інформацію та контролювати її вплив на зростаючу особистість. Це загострює проблему безпеки неповнолітніх в інформаційному просторі, що зумовило *мету* статті.