



УДК 159.923

ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ТА ЇХ ВЛИВ НА ЛЮДЕЙ

Студ. А.В. Білусяк, гр БДр4-18
Науковий керівник проф., Панасюк І.В.
Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання. Мета роботи – проаналізувати феномен комп'ютерної залежності, її вплив, в першу чергу, на підлітків та молодь і запропонувати шляхи її подолання в умовах сучасного суспільства. При виконанні роботи вирішувались наступні завдання: проведення аналітичного огляду досліджень проведених в світі за останні двадцять років; проведення власного дослідження проблеми відношення до комп'ютерних ігор в умовах сучасного суспільства у віковій групі від вісімнадцяти до тридцяти семи років.

Об'єкт та предмет дослідження. Об'єкт дослідження – взаємодія людини з комп'ютером. Предмет – феномен комп'ютерної залежності та її вплив на підлітків та молодь.

Результати дослідження. Комп'ютерні ігри дуже популярні на сьогоднішній день. В них грають у вільний час у всьому світі. Але деякі люди дуже захоплюються цим та в них розвивається залежність від комп'ютерних ігор. [1]. Виділяють кілька стадій розвитку патологічного потягу до комп'ютерних ігор. На першій стадії (легка захопленість), підлітку просто цікаво грати – стадія захоплення на тлі освоєння (починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів) [2]. Специфіка цієї стадії в тому, що гра в комп'ютерні ігри носить швидше ситуаційний, ніж систематичний характер. На другій стадії (захопленості) чинником, що свідчить про перехід підлітку на стадію формування залежності, є поява нової потреби – гра в комп'ютерні ігри. Якщо підліток не має доступу до комп'ютеру багато часу, то на цій стадії він може втратити інтерес. На третій стадії (залежність) відбувається вже зміна самооцінки і самосвідомості. Гра повністю витісняє реальний світ. На четвертій стадії (прихильність) вже згасає ігрова активність, відбувається зрушення психологічного змісту особи в цілому у бік норми. Людина «тримає дистанцію» з комп'ютером, проте повністю відірватися від психологічної прихильності до комп'ютерних ігор не може. Це більш тривала з усіх стадій – вона може тривати усе життя, залежно від швидкості згасання прихильності [3].

Нами було проведено впродовж січня 2019 року он-лайн опитування. В проведеному опитуванні взяли участь 67 осіб, з яких було – 18 жіночої статі (26,9%) та 49 чоловічої (73,1%) віком від 14 до 37 років. Встановлено, що переважна більшість це чоловіки, жінки менше грають у змагальні відеоігри. Також ми проаналізували вік людей, які грають в відеоігри. Найбільше всього гравців 17-18 років, а далі 26. Не важливо, скільки років людині, бо вона може цікавитися відеоіграми у будь-якому віці. 64 людини відповіло, що грають в ігри, а 3 ні. На питання «Скільки годин ви витрачаєте на ігри у день?» відповідь дали від 0 до 8-10 годин, а іноді майже весь день. Багато людей починало грати у 6 або 7 років. Також ми проаналізували відповіді опитуваних на питання: «Чому ви граєте в відеоігри?» та визначили, що більшість витрачає час на ігри, бо їм нічого робити або це допомагає розслабитися. Більшість опитуваних відмічали, що зможуть не грати в відеоігри тиждень.

Популярні види комп'ютерних ігор серед опитуваних: шутери; MMORPG; сюжетні проекти; стратегії, економічні симулятори, пазли.

Більшість відповіла, що грає в шутери. Можна з впевненістю сказати, що відеоігри впливають на настрій, як і інші розваги (фільми). Більшість відповіла, що їх турбує перемога, бо це гра на звання. Не менше й тих, кого це не хвилює, грають для задоволення. Ми



зацікавились одним з більш популярних питань серед комп'ютерної залежності, це агресивність в відеогрі: 70% відповіли «Не агресивні»; 15% відповіли «Грублю у відповідь», але пояснили, що вони так роблять, бо це інтернет; 8% погодились, що вони діють агресивно і вони роблять це усвідомлено; 7% блокує користувача, якщо хтось починає ображати, то гравці можуть заблокувати його.

Висновки. Аналізуючи усі дослідження, ми дійшли висновку, що залежність у підлітка найчастіше з'являється через якісь емоційні, сімейні проблеми. Тому перш за все потрібно шукати рішення в цій проблемі в психологічному стані дитини. Також не можна стверджувати, що усі ігри погано впливають на людину, тому що є багато ігор для саморозвитку, але вони не користуються популярністю. Будь-якому розробнику вигідніше створити те, що користується попитом, тому відтворювати щось для вдосконалення не прибутково.

Багато підлітків заперечують, що в них є залежність від ігор, тому що вони дійсно вірять в це. Ми вважаємо, що для вирішення цього питання батькам слід розповісти більш детально, що це таке і чим воно може бути небезпечним.

З опитування ясно, що більшість підлітків та вже дорослих людей грають в ігри за для спілкування, тому для скорочення інтересу до комп'ютера батькам слід ще в дошкільному віці допомагати дітям спілкуватися зі своїми однолітками, щоб у них не було скутості в комунікації.

Громадська ініціатива під загальним девізом «Вимикаємо та граєм» сприяло б обмеженню використання комп'ютерів та других електронних пристроїв молодими людьми. Необхідно всіляко заохочувати дітей до зменшення часу, який вони витрачають перед екраном.

Ключові слова. комп'ютерні ігри, залежність, віртуальний світ, агресивність, анкетування.

ЛІТЕРАТУРА

1. King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). The Role of Structural Characteristics in Problem Video Game Playing: A Review. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 4(1), article 6.
2. Psychological trauma as a reason for computer game addiction among adolescents / [F. Oskenbaya, A. Tolegenova, E. Kalymbetova та ін.], 2016. – 11 с.
3. Комп'ютерна залежність та її вплив на спілкування молодших школярів [Електронний ресурс] / Режим доступу до ресурсу: <https://vipsoft.blob.core.windows.net/contest/735b74ff73b205a39e22b2a1fd975d54.pdf>.