

наскільки у неповнолітнього знижена здатність передбачати можливі наслідки своїх дій та як він суб'єктивно оцінює період, що має прийти до їх настання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кудрявцев В. Причинность в криминологии (О структуре индивидуального преступного поведения) / В. Кудрявцев. – М. : «Юридическая литература», 1968. – 176 с.
2. Wilson, J. Crime and human nature : The definitive study of the causes of crime / J. Wilson, R. Herrnstein. – New York : Free Press, 1985. – 641 p.

Олена Марусенко,

канд. мед. н., магістр психології, доцент,
Луганський національний університет
імені Тараса Шевченка

ОСОБЛИВОСТІ ПСИХОЕМОЦІЙНОЇ СФЕРИ ПІДЛІТКІВ, ЯКІ ЗАХОПЛЮЮТЬСЯ КОМП'ЮТЕРНИМИ ІГРАМИ З ЕЛЕМЕНТАМИ НАСИЛЛЯ

У роботі проаналізовані особливості психоемоційної сфери підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми з елементами насилля. Аналіз результатів дослідження довів, що до основних психоемоційних особливостей цих підлітків відносяться: дисбаланс психоемоційної сфери, високі показники прямої, а також вербальної агресії, низька толерантність до стресових навантажень, підвищена тривожність, фрустрація потреби в досягненні успіху, страх самовираження та високий ступінь переживання соціального стресу.

Olena Marusenko

PARTICULARITIES OF PSYCHOEMOTIONAL SPHERE OF TEENAGERS ADDICTED TO COMPUTER GAMES WITH ELEMENTS OF VIOLENCE

The article outlines the particularities of psycho-emotional sphere of teenagers addicted to computer games with elements of violence. It proves that the main features of psycho-emotional sphere of teenagers include psycho-emotional imbalance, high level of direct and verbal aggression, low tolerance to stress conditions, increased anxiety, frustration of need to achieve success, fear of self-expression and a high degree of social stress experience.

В останні роки спостерігається бурхливий розвиток інформаційних технологій і все більше дітей та підлітків захоплюються комп'ютерними іграми та віртуальною реальністю. Але віртуальний простір не є безперечним з точки зору транслювання сумнівних цінностей, інформаційного контенту та зразків маскультури, які впливають на особистісне та духовне становлення дітей і підлітків.

Віртуальна реальність, яка представлена, у тому числі, світом комп'ютерних ігор, є надто привабливою для дитячої та підліткової свідомості і надмірне захоплення нею в багатьох випадках призводить до формування комп'ютерної залежності, феномен якої вивчався С. Кулаковим, О. Войскунським, Ю. Фомічовою, А. Шмельовим, І. Бурмістровим, С. Шапкіним, К. Янг та іншими дослідниками [2; 4; 7; 9; 10].

Психологічні аспекти впливу комп'ютерних ігор були досліджені в працях таких вчених, як І. Бурлаков, М. Иванов, Н. Носов, К. Мюррей, Н. Форман, П. Вільсон [1; 3; 5; 6].

Підлітковий вік є найбільш вразливим періодом щодо зовнішніх впливів різноманітного характеру тому, що в підлітковому віці відбувається активна психофізіологічна перебудова організму, спостерігається нестабільність психоемоційної сфери особистості. Більшість підлітків надто емоційно ставляться до комп'ютерних ігор, які, на жаль все частіше стають для них більш важливими, ніж живе спілкування [3; 7].

Особливого значення набуває вивчення впливу на підліткову психіку саме агресивних комп'ютерних ігор, тому що, як вказує Л. Шакірова (2013), включення до подібних ігор технологій полімодальної дії, наприклад, високочастотного контрастного відеоряду, гучного аудіального супроводження, надто реалістичної комп'ютерної графіки, наявність захоплюючої сюжетної лінії на фоні стереотипних дій та реакцій створюють умови щодо зміни психічних станів підлітків, а в деяких випадках – й до патопсихологічної симптоматики. Тривале занурення у світ віртуальних агресивних ігор веде до розвитку низки особливостей і відхилень в психоемоційній сфері підлітків, кількісна і якісна характеристика яких ще потребує додаткового вивчення та аналізу.

Враховуючи надзвичайну актуальність проблеми, нами було встановлено за *мету* дослідити психоемоційні особливості підлітків, які захоплюються комп'ютерними іграми з елементами насильства.

Нами було опитано 78 учнів, але в подальшому дослідженні взяли участь 52 підлітка – учні загальноосвітніх шкіл Луганська і Луганської області, серед яких було 28 хлопчиків та 24 дівчинки.

Нами використані: спостереження, бесіди та комплекс психодіагностичних методик, а саме: методика діагностики комп'ютерної залежності С. Кулакова; методика діагностики ступеню опірності стресу Водоп'янової – Штейна (опитувальник втрат та придбань); методика діагностики агресивності Баса-Даркі,

методика діагностики шкільної тривожності Філіпса, а також авторська анкета, що дозволяла визначити основні чинники, що сприяють зацікавленості підлітків агресивними іграми.

Шляхом спостереження, опитування та подальшого аналізу відповідей респондентів серед ігор з елементами насильства ми виділили так звані «шутери», військові ігри, агресивні ігри з містичним і фантастичним контентом (космічні війни, полювання на монстрів, зомбі, тощо).

Перш за все, нами за допомогою опитувальника С. Кулакова були виділені дві групи підлітків: з виявленою комп'ютерною залежністю та без неї – чи з мінімальними ознаками залежності. До першої групи увійшли 20 підлітків, до другої (контрольної) – 32. Також, нами був врахований термін захоплення віртуальним світом – до вибірки включались підлітки, які активно грають у комп'ютерні ігри понад півроку.

Відповідаючи на запитання анкети, підлітки з залежністю від комп'ютерних ігор з елементами насильства в якості найважливіших мотивів гри вказували можливість відчувати силу – 40%; вирішувати долю інших персонажів на свій розсуд – 25%; зняти емоційну напругу – 15%; відчувати власну значущість – 15%; розважитись – 5%.

За методикою визначення міри опірності стресу, в цій групі ми спостерігали переважно низькі (у 55% випадків) та середні (45% випадків) показники індексу ресурсності опору стресу. Високих показників виявлено не було в той час, як в групі контролю у 15,6% респондентів були зареєстровані високі показники індексу ресурсності, у 65,6% – середні і у 18,8% респондентів – низькі. За показниками агресивності за методикою Баса-Даркі на перші позиції виходила також основна група, де превалювали високі показники як прямої, так і вербальної агресії, що значно менше було виражено в контрольній групі. Згідно методики діагностики тривожності Філіпса було з'ясовано, що 55% підлітків основної групи на високому рівні переживають соціальний стрес; загальна тривожність за середніми показниками також мала тенденцію до підвищеного рівня; значущими виявились також показники фрустрації потреби в досягненні успіху та страх самовираження (75% респондентів).

Більш того, в процесі бесід з підлітками основної групи, ми з'ясували, що у них доволі часто після тривалої комп'ютерної гри спостерігається нервово напруження, безсоння, різноманітні страхи, але подолати потяг до нового занурення у віртуальну реальність їм доволі важко. У групі контролю ми спостерігали переважно середні показники шкільної тривожності; значущими були показники страху самовираження – у 40% підлітків. Таким чином, підлітки, що не цікавляться агресивними комп'ютерними іграми, мають більш зрівноважений психоемоційний стан.

Отже, аналіз результатів дає підстави констатувати, що підлітки, які захоплюються комп'ютерними іграми з елементами насильства, характеризуються дисбалансом психоемоційної сфери, що виражається в нервовому перенапруженні, низькій толерантності до стресових навантажень, високих показників прямої, а також вербальної агресії, підвищеній тривожності та фрустрації потреби в досягненні успіху; в страсі самовираження, досить високій мірі переживання соціального стресу і спробах компенсувати труднощі, проявлення себе в соціумі новими входженнями у світ сумнівних за змістом та небезпечних для психосоматичного і духовно-морального здоров'я особистості, комп'ютерних ігор.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурлаков И. Ното Gamer : Психология компьютерных игр / И. Бурлаков. – М. : Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 с.
2. Войскунский А. Зависимость от интернета : актуальная проблема [Электронный ресурс] / А. Войскунский. – Режим доступа : <http://psy.net.by.ru/texts/voysk8.htm>.
3. 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.
4. Кулаков С. Тест Интернет-зависимости (взрослый и детский вариант) [Электронный ресурс] / С. Кулаков. – Режим доступа : <http://cpd2002.pisem.net/TEST/IZ.htm>.
5. Мюррей К. Интернет-зависимость с точки зрения нарративной психологии / К. Мюррей // Под редакцией А. Войскуновского. – М., «Можайск-Терра», 2000. – 432 с.
6. Носов Н. Психологические виртуальные реальности / Н. Носов. – М. : Институт человека РАН, 1994. – 195 с.
7. Фомичева Ю. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми / Ю. Фомичева, А. Шмелев, И. Бурмистров // Вестник МГУ. – М., 1991. – № 3. – Сер 14. (Психология). – С. 27 – 39.
8. Форман Н. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях / Н. Форман, П. Вильсон // Психологический журнал, 1996. – № 2. – Т. 17. – С. 64 – 79.
9. Шапкин С. Компьютерная игра : новая область психологических исследований / С. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – № 1. – Т. 20. – С. 86 – 102.
10. Янг К. Диагноз – интернет-зависимость [Электронный ресурс] / К. Янг. – Режим доступа : <http://psy.net.by.ru/texts/yang.htm>.