

Чайка В. Г.

студент III курсу факультету управління персоналом,
соціології та психології

*ДВНЗ «Київський національний економічний
університет ім.В.Гетьмана», Україна*

Горбов В.В.

к.соц.н., доцент кафедри соціології
*ДВНЗ «Київський національний економічний
університеті імені В. Гетьмана»*

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА СВІДОМІСТЬ

XXI століття – час глобальної комп'ютеризації всіх сфер життя людини. Комп'ютерні технології настільки міцно заснувалися в нашій повсякденності, що ми навіть уявити собі не можемо свого існування без них. І якщо для дорослих людей такий бік модернізованого суспільства може бути ще не настільки звичним та комфортним, то для дітей народжених після 2010 року комп'ютер – це одна із необхідних буденних речей, яка повинна бути в наявності. Разом із використанням новітніх технологій в сфері праці та навчання, з'являється все більше і більше, пов'язаних із ними, способів розваг, які підштовхують людину до необхідності не лише працювати за комп'ютером, а і відпочивати з його допомогою. Вже на сьогоднішній день існує така велика кількість комп'ютерних ігор, що навряд чи хтось зможе їх перелічити. І якщо для дорослої людини, психіка якої вже сформувалася, гра виступає способом відпочинку та релаксації, то як же вона впливає на свідомість дитини, яка лише тільки починає проходити період соціалізації, формуватися фізично та психічно?

За останні кілька років спостерігається значна активізація зарубіжних досліджень (Дж. Гіі, Г.Дженкінс, Р. Маєр, М. Пренскі та ін.), предметом вивчення яких є комп'ютерні ігри. Проблемі використання ігор у навчальному процесі присвячено праці М. Гриньової, М. Лещенко, Н. Сулаєвої, Л. Тимчук. Питання інформатизації шкільного навчання висвітлено у роботах В. Бикова, М. Жалдака, О. Спіріна, О. Овчарук, предметом дослідження В. Гринько стали умови діагностики та протидії комп'ютерній залежності учнів.

Провівши описовий контент-аналіз інтернет-заголовків в яких була присутня приставка слова «залежність» комп'ютерна, інтернет, можна простежити, що особливо часто негативні наслідки розглядаються по відношенню до дітей шкільного віку та підлітків. Є інформація стосовно дослідження впливу ігор дітей 5-7 років. Здебільшого

вказані приклади дітей що грають багато, поринають в ігри з головою і як наслідок захоплюються грою більше ніж реальністю.

О. Чекстере в статті «Вплив комп'ютерних ігор на поведінку і взаємини дітей» висуває припущення, що, у більшості випадків, витиснення сюжетно-рольової гри з життя дітей 5-7 років комп'ютерною грою негативно впливає на розвиток їхніх комунікативних навичок. В результаті у дітей можуть виникати складності із встановленням міжособистісних стосунків, з вираженням думок і емоцій. Уміння достатньо точно виражати свої думки, а також розуміти повідомлення інших тісно пов'язане з рівнем розвитку децентрації. Поряд з імпульсивністю й недостатнім розвитком вольової сфери, егоцентризм стає вагомою причиною порушень поведінки. Для того, щоб подолати егоцентризм, необхідні дві умови, вважає Ж. Піаже: перша – усвідомити своє "Я" у якості суб'єкта й відокремити суб'єкт від об'єкта; друга – координувати свою власну точку зору з іншими, а не розглядати її, як єдино можливу.[1]

Проведені серед сучасних підлітків дослідження щодо пасивної можливості бути Інтернет-залежними показують, що з кожним роком відсоток тих, хто потенційно може стати Інтернет-залежним збільшується. Залежна від інтернету людина спілкується набагато менше, час виділений на реальне спілкування з друзями чи родичами зменшується через небажання відриватись від гри навіть на короткий час. Відсутність нормованого харчування (нічні переїдання, постійні перекуси біля комп'ютера та відсутність гарячих страв через небажання відриватись від гри аби приготувати щось) призводять до проблем із шлунком, та погіршення загального фізичного стану. Додаючи до цього списку ще й підвищення рівня агресії. [2]

Слід відмітити що, однією з провідних причин звернення до онлайн ігор було зазначено проблеми зі спілкуванням в реальному житті Сором'язливість, відсутність навичок соціалізації, неможливість знайти знайомих чи друзів за інтересами у власному місці проживання чи певні фізичні вади, що заважають нормальному спілкуванню. За даними дослідження представленого в статті С. Давидова середній вік геймера в Росії 33 роки. [3] А за статистичними даними Entertainment Software Association за 2016 рік слідує, що середній вік геймерів чоловіків 35 років жінок 44 роки. Тож можна з впевненістю стверджувати що комп'ютерні ігри впливають не тільки на дітей та підлітків а й на дорослих

За даними дослідження проведеного (Stieger, Burger, 2010), можна зробити висновок - чим нижче самооцінка дорослого, тим вище залежність від комп'ютерних ігор та Інтернету в цілому. При цьому геймери, у яких було зафіксовано високий рівень залежності від комп'ютерних ігор, вважали що вони не мають даної залежності. Також, був вивчений можливий зв'язок між психологічними особливостями геймерів і типом комп'ютерних ігор

яким вони віддають перевагу. Дорослі геймери демонструють одночасно більшу раціональність і більш високу готовність до ризику в порівнянні з представниками інших вибірок, що, можливо, відображає авантюризм сюжетів комп'ютерних ігор, для досягнення успіху в яких потрібно ризикувати, однак поєднувати це з раціональними формами поведінки. [4]

Заняття комп'ютерними іграми, також може мати позитивний вплив на психічні процеси особистості. Користь від комп'ютерної гри полягає у розвитку уваги, моторики, швидкості реакції, сприйняття, розвитку мислення, уяви, креативності. Комп'ютерні ігри сприяють набуттю спеціальних знань та розвивають когнітивні навички, що входять у загальну структуру діяльності. Ігровий досвід розширює і поліпшує низку умінь і навичок, важливих для навчання, для професійної діяльності та соціальної взаємодії. Віртуальні ігри, в яких моделюються відповідні ситуації, можуть використовуватися для тренування спортсменів, військовослужбовців, хірургів та інших фахівців [5]. Завдяки спілкуванню у онлайн-іграх індивід може побороти власні проблеми з вираженням думок чи емоцій, може натренуватись швидко розбиратись у ситуації та реагувати на неї потрібним чином. При цьому слідством успішного внутрішнього ігрового спілкування можуть стати міцні відносини з іншими гравцями чи з друзями та родичами, яким стало можливим пояснити причину захоплення онлайн-іграми.

Отже, можна з впевненістю сказати що зараз ігрова індустрія стрімко розвивається та створює продукт, що може дати нове відчуття реальності. Це актуалізує важливість контролю за дітьми, (особливо до шкільного віку) тим у що та скільки вони грають. Відеоігри, що містять насильство, пов'язані з більшою терпимістю до насильства, більш низьким рівнем співчуття і більш агресивною поведінкою. Втім, про розвиваючу складову: покращення уваги, концентрації, розвитку мислення, сприйняття та креативності не слід забувати. Зважаючи на всю неоднозначність та багатогранність ігор можна стверджувати, що подальші дослідження теми є досить актуальними і в перспективі можуть відкрити нові соціальні горизонти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Чекстере О.Ю. Вплив комп'ютерних ігор на поведінку і взаємини дітей / Оксана Чекстере // Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання/ за ред С.Д.Максименка, М.Л. Смульсон. – К.: Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова, 2009, – Т.8. - Вип.6 - С.290-299.

2. Рябчук А.М/ Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті/ Рябчук А.М// Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право: збірник наукових праць, № 4 (20) – 2013

3. С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова/Опыт Сегментирования Российской Аудитории Геймеров/ С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова// Социология Методология Методы И Математическое Моделирование, 2011/ С. 74-81

4 Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А.А. Аветисова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – № 4. – С. 35-58

5. Гордієнко А.В. /Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти / А. В. Гордієнко // Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. - 2017. - Т. 199. - С. 58-62

Черьомухіна О.К.

студентка 2 курсу факультету управління персоналом,
соціології та психології, спеціальність «Соціологія»
*ДВНЗ «Київський національний економічний
університет ім.В.Гетьмана», Україна*

ЦІННІСНІ ОРІЄНТАЦІЇ СУЧАСНОЇ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ УКРАЇНИ

Молодь – це стратегічний ресурс соціально-економічного розвитку держави в найближчій перспективі. Вона являє собою головну рушійну силу у суспільстві й державі, їх творенні та функціонуванні. За останні роки в Україні відбулися глибокі суспільно-політичні перетворення, що внесли суттєві корективи в життєві орієнтації молоді, її поведінку, соціально-економічне становище тощо.

У вітчизняній соціологічній науці проблеми студентської молоді активно вивчаються і висвітлюються у різних напрямках. Проблеми вищої школи, студентства, формування особистості досліджені у роботах українських соціологів В. Астахової, Є. Головахи, А. Ручки, О. Якуби. Сучасні ціннісні орієнтації студентів описують у своїх роботах Н.Дмитрук, Г.Падалка, Н.Тілікіна [1, 2], Л.Сокурянська, В. Арбеніна [3] та інші.

З метою дослідження основних тенденцій щодо ціннісних орієнтацій студентської молоді України автором у 2018 році було проведено опитування студентів 1-4 курсів, віком від 17 до 23 років. В рамках дослідження було опитано 143 респонденти, при цьому завдання створити репрезентативну вибірку не ставилося. У дослідженні брали участь студенти ДВНЗ Київського національного економічного університету ім. В.Гетьмана, Київського політехнічного інституту імені І.Сікорського, Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, Київського національного лінгвістичного університету та Національної музичної академії України імені П.І. Чайковського.

За результатами дослідження, найбільше студентська молодь прагне досягти сімейного щастя (77,6%) та зробити кар'єру (73,4%), а найменше влади(7%) та слави(10%). В залежності від статті, чоловіки спочатку хочуть зробити кар'єру (62,5%), жінки ж