

віковими тенденціями. Ті життєві питання, які ставить перед особистістю вік, конкретний етап її розвитку, певною мірою коректують ці особливості, або послаблюючи їх або посилюючи.

Література:

1. Гавриленко Я.А. Особливості жіночої міжособистісної залежності в любовних стосунках періоду ранньої юності / Я.А.Гавриленко. [Матеріали Міжнар. наук.-практ. конференції] [23-24 квітня 2009 р., Херсонський держ. університет]. - Херсон, 2009.

2. Кривоногова О.В. Психологічні чинники виникнення у підлітків опійної наркоманії та її корекція : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук : спец. 19.00.07 «Педагогічна та вікова психологія» /О.В.Кривоногова. — Одеса, 2010. — 22 с.

3. Одарій Т.В. Проблема діагностики суб'єктної аддикції /Т.В. Одарій // матеріали II Всеукраїнського психологічного конгресу, присвяченого 110 річниці від дня народження Г.С.Костюка. Т. II. — К.: ДП «Інформаційно-аналітичне агентство», 2010. - С. 272-274.

4. Психология развивающейся личности. /Под ред. А.В.Петровского. - М., 1997. - С. 15.

5. Старшебаум Г.В. Аддиктология: психология и психотерапия зависимостей. /Г.В.Старшебаум. - М.: Когито-центр, 2006. - 367 с.

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОЇ Й ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ЗАГРОЗЛИВІ ФАКТОРИ СУЧАСНОЇ МОЛОДІ

Харченко І.І.

Удалий статті розглянуто психологічні феномени ігрової й інтернет-залежності від ігор та інтернету і представлені теорії їх виникнення і розвитку. Представлена інформація про тих осіб, які найчастіше виявляються в групі ризику, а також виникнення подібних залежностей.

Ключові слова: *залежність, фрустрація, кіберпростір, досвідчений потік.*

В статье рассмотрены психологические феномены игровой и компьютерной интернет-зависимости и представлены теории их возникновения и развития. Представлена информация о тех лицах, которые чаще всего оказываются в группе риска; причины возникновения подобных зависимостей.

Ключевые слова: *зависимость, фрустрация, киберпространство, «опытный поток».*

In given article psychological phenomena game and the Internet of addiction will be considered and theories of their occurrence and development are presented. Also the information on those persons which appear in group of risk, occurrence of similar addictions more often is presented.

Keywords: *addiction, frustration, a cyberspace, flow.*

Коли людина починає випробовувати дискомфорт і тривогу, внаслідок відсутності можливості відвідати Інтернет, коли відвідування online ресурсу, перевірка e-mail'а або вхід в online games здобувають специфіку ритуалу, можна говорити про інтернет- залежності (Internet addiction).

Даний феномен обговорюється вже з 1994 р., коли К. Янг розробила і розмістила на web-сайт спеціальний опитувач. Вона одержала майже 500 відповідей; 400 з яких були визнані, згідно з обраним критерієм, з Інтернет - залежними людьми. У 1997-1999 рр. були створені дослідницькі і консультативно-психотерапевтичні web-служби з проблематики IAD. В 1998-1999 рр. опубліковані перші монографії з даної проблеми (К. Янг, Д. Гринфілд).

Важливо зробити ремарку, що інтернет сам по собі, як феномен, не є носієм негативного, навіть навпаки, небезпеку він представляє для певних груп людей, яких можна позначити як групи ризику. До цих груп ми можемо віднести дітей і підлітків, життя яких внаслідок інвалідності, надмірних фрустрацій, викликаних положенням у суспільстві, дитячо-батьківських відносин знаходить розрядку у віртуальній реальності.

До групи ризику також належать чоловіки й жінки, які в силу цілого ряду причин, не можуть зайняти своє місце в суспільстві. Більша частина Інтернет-залежних «сидить» у мережі заради спілкування. Інтернет - залежність стає можливою завдяки відмінностям реального спілкування від віртуального [3]. Багатьох спочатку інтернет залучає тільки як засіб спілкування, який гарантує повну інтимність, адже в інтернеті можна представити себе ким завгодно. Також зробити із себе, хоча б на словах, того, ким ти завжди прагнув бути. Коли людина одержує таку емоційну розрядку в інтернеті, але вертаючись у реальне життя, одержує цілий ряд фрустрацій, що травмують, подібна поведінка, що уникає, закріплюється й усе більше заміщає реальне спілкування з живими людьми. Часом доходить до того, що людина, знаходить заробіток в Інтернеті; вона віддаляється від суспільства, що навіть дрібні покупки робить через Інтернет-магазини.

Уважно досліджуються механізми виникнення Інтернет-залежності. Так, дуже цікаве висловлення Дж. Сулера: «Кіберпростір - один зі способів зміни стану свідомості. Як і в зміненому стані свідомості, взагалі, кіберпростір і все, що в ньому відбувається, видається реальним - часто навіть більш реальним, ніж дійсність». Це твердження дозволяє провести паралель між Інтернет-залежністю й залежностями від хімічних речовин, що змінюють стан свідомості [4].

Феномен Інтернет - залежності також значно впливає на сімейне життя.

В останні часи набув популярності термін «Інтернет-вдови»- жінки, чоловіки яких проводять більшу частину часу в інтернеті, не бажаючи приділяти увагу дружині, дітям, справам сімейства в цілому. Не рідко чоловіки, навіть знаходять собі нових супутниць життя в інтернеті, які повністю займають місце реальної дружини.

Але найбільшу залежність викликають комп'ютерні ігри, при цьому важливо згадати, що тут в групу ризику входять як діти, так і дорослі. Величезна популярність комп'ютерних ігор, їх поширеність, і кількість людей, які щодня і щотижня проводять час на online серверах, дозволяє зробити припущення про наявність потужних психологічних детермінант. При цьому слід розуміти, що одним несвідомим бажанням «бігти від фруструючої реальності» справа не

обмежується. Існують і інші значні фактори, які ми будемо називати “аспектами задоволення” [1].

До них можна віднести:

1) Сюжетний або емоційно-естетичний аспект. Це, насамперед, жанр гри, її емоційна атмосфера, художні вартості. Ті ж самі особливості, за якими ми обираємо фільми, книги, музику.

2) Розгойдування. Можливість розбудувати й удосконалити вміння і навички персонажа. Найчастіше, така ігрова особливість доступна в іграх жанру RPG, MMORPG. Можливо, це можна розглядати як якийсь сурогат мотиву саморозвитку.

3) Досягнення. Будь то перемога над супротивником, успішне завершення сюжетної лінії, максимізація можливостей персонажу й максимальне поліпшення його екіпірування. Сюди також слід віднести досягнення в Online баталіях або Pvp (play versus players).

4) Інтелектуальне задоволення. Задоволення, одержуване від розв’язку задачки, від самої інтелектуальної діяльності, самої по собі й від досягнення результату.

5) Колекційно-дослідницький аспект. Можливість вивчати ігровий мир, бачити все, що автор бажав показати, вивчення сюжету, історії гри.

6) Творчий аспект. Можливість створювати щось нове, не схоже на утвори інших гравців, те, що найбільше повно відбивало б індивідуальність гравця.

7) Позаігровий аспект. Сюди можна віднести емоційну розрядку, можливість контактувати з людьми, які розділяють твої інтереси (у цьому випадку гра), можливість придбання online друзів і знайомих.

Слід також зазначити, що не всі ігри, настільки захоплюють людину, щоб вона проводила би за ними дні; багато ігор швидко відправляються на полицю, і не займають гравця більше однієї години. У чому особливість ігор, до яких залучаються мільйони людей і займають місце всього того, що раніше можливо становило їхнє дозвілля. Відповідь на це питання втримується в якості “gameplay”, а саме - самого ігрового процесу, який містить дана гра. Для аналізу цього аспекту можна вдатися до однієї з перспективних теорій, яку запропонував М. Чиксентмихай [2]. Ця теорія одержала назву теорії досвідченого потоку. Поняття досвіду потоку (flow) сформувалося при вивченні суб’єктивного позитивного досвіду людини. При цьому певний акцент робився на мотиваційних аспектах діяльності представників творчих професій. Під переживанням досвіду потоку розуміється стан, названий поглинанням, який називається аутотелічною діяльністю. Мотиви такої діяльності орієнтовані не на результат, а на процес.

Дослідження показують, що гра супроводжується переживанням потоку, інтенсивність якого прямо залежить від структури ігрової діяльності, а, отже, й глибина переживаного стану. Щоб мати привабливість, що спонукує проводити за комп’ютером добу, гра повинна задовольняти умови виникнення потоку. Чим краще ігрова структура, оптимізована відповідно до цієї мети (виникнення досвіду потоку), тем вище буде її популярність.

Із усього вищесказаного, можна зробити один висновок: ні Інтернет, ні відео ігри самі по собі не представляють небезпеки, вони скоріше виконують компенсаторну функцію, люди відправляються у віртуальну реальність шукати те, що не може дати їм реалії їх життя. Отже, і боротися із цим потрібно ні методом

уведення нових синдромів, і не спробами боротися з ними за допомогою online-консультацій, а тільки лише шляхом модернізації суспільства.

Література:

1. Макалатія А.Г. Мотивація в комп'ютерних іграх. Список тез секції «Психологічні аспекти Інтернет-середовища» (3-я Російська конференція з екологічної психології (Москва, 5-1- вересня 2003 р.). Тези. - М.: Психологічний інститут РАО, 2003.

2. Csikszentmihalyi M. Beyond boredom and anxiety: experiencing flow in work and play. San-Francisco: Jossey-Bass, 2000.

3. Жичкина А. Соціально-психологічні аспекти спілкування в Інтернеті. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Вайскунский А.Е. Комунікація в комп'ютерних сетях: детермінанти и последствия // Вестник МГУ. Серия XIV. Психология, 4. - С.14-20. -1996.

НАПРЯМКИ СПРІЯННЯ ОСОБИСТІСНОМУ СТАНОВЛЕННЮ МАЙБУТНЬОГО ОФІЦЕРА ЯК ЗАХИСНИКА КРАЇНИ У ВІЙСЬКОВОМУ ІНСТИТУТІ

УДК: 355.343.4.+3-8.011

Хижняк О.А.

Стаття посвячена результатам экспериментальной работы по благоприятствованию личностного становления будущего офицера.

Психология личности защитника, его способности, направленность, черты характера выступают как предпосылки выбора определенного спектра профессий, удовлетворенности трудом, стремление к самосовершенствованию.

Ключевые слова: личность офицера, защитник страны, военный институт.

Стаття присвячена результатам експериментальної роботи щодо сприяння особистісного становлення майбутнього офіцера.

Психічний склад особистості захисника, її здатності, спрямованість, риси характеру виступають як передумови вибору певного спектру професій, задоволеності працею, прагнення до самодосконалення.

Ключові слова: особистість офіцера, захисник країни, військовий інститут.

The article is devoted to the results of experimental work on favoring personal formation of future officers.

Mental make individual defender, his ability, direction, character traits serve as a prerequisite for selecting a certain range of professions, job satisfaction, self improvement.

Key words: personality officer, defender of the country, a military institute.