

наділеного толерантними якостями, виявлення толерантності в професійній діяльності й реалізація принципів толерантності і педагогічному спілкуванні. Усі три аспекти в єдності є передумовою, засобом і результатом формування толерантності молодого покоління.

#### Список використаних джерел

1. Антипова Е. Полікультура і толерантність у системі освіти // Психолог. – 2003. - №18-19: - С. 2-6.
2. Безюлева Г.В., Шеламова Г.М. – Толерантність: вигляд, пошук, рішення / Безюлева Г.В. – М.: Вербум. – 2003.
3. Солдатова Г.У. Тренінг «Учимося толерантності» // Солдатова Г.У., Шайгерова Л.А., Шарова О.Д. На пути к толерантному сознанию. – М., 2000. – С. 177-239.
4. Сухомлинский В.А. О воспитании / В.А. Сухомлинский М.: Политиздат, 1979. – 270 с.
5. Сухомлинський В.О. Духовний світ школяра // Сухомлинський В.О. Вибр. тв.: В 5 т. – К., 1976. – Т. I. – С. 209-400.
6. Фролова Т. Самодіагностика: готов ли учитель к диалогу с учениками // – Директор школи. – 2002. - №4. – С. 27-31.
7. Чарівне скельце стосунків. – Початкова освіта. – 2005. - №2. – С. 1.

### СПЕЦИФІКА ВПЛИВУ АЗАРТНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ ПІДЛІТКА

УДК 37.013.42

Василенко Н.А.

*У статті розкрито специфіку впливу азартних комп'ютерних ігор на формування та розвиток особистості підлітка, що, зокрема, полягає у: широкому розповсюдженні азартних ігор, залученні до їх сфери комп'ютерних засобів; модернізації ігор, пристосовуванні їх до психіки підлітків; високому рівні сприйнятливості підліткового віку для формування комп'ютерної залежності; зв'язку ігрової комп'ютерної адикції та порушень адаптації підлітків.*

**Ключові слова:** підліток, ігрова залежність, комп'ютерна адикція.

### СПЕЦИФИКА ВЛИЯНИЯ АЗАРТНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКА

Н.А. Василенко

*В статье раскрыта специфика влияния азартных компьютерных игр на формирование и развитие личности подростка, которая состоит в: широком распространении азартных игр, привлечении к их сфере компьютерных средств; модернизации игр, приспособлении их к психике подростка; высоком уровне восприятия подросткового возраста для формирования компьютерной зависимости; связи между игровой компьютерной аддикцией и нарушением адаптации подростков.*

**Ключевые слова:** подросток, игровая зависимость, компьютерная аддикция.

## SPECIFIC INFLUENCE OF COMPUTER GAMES GAMBLING ON THE DEVELOPMENT OF PERSONALITY TEENAGER

*N. Vasilenko*

*Determines the importance of computer games in childrens life. Computer games regards as social and pshycological phenomenon which has an important place in children and teenagers? life and has a big influence at youth's socialization.*

**Key words:** *socialization, teenagersT ways of mass communication, computer games.*

**Постановка проблеми.** Останнім часом в Україні відзначається зростання кількості осіб з патологічним тяжінням до азартних ігор, особливо це стосується дітей підліткового віку. Таке порушення поведінки підлітків зазвичай супроводжується значними особистісними, поведінковими змінами і, пов'язаними з ними, навчальними, соціальними та економічними проблемами.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У психологічному, педагогічному та соціально-педагогічному аспекті дане явище вже здобуло певної наукової розробки (В. Жмуров, А. Лічно, Р. Овчарова, А. Шабанов, О. Штакельберг та інші). Виходячи з аналізу праць вчених необхідно відзначити, що поза широку розповсюдженість проблеми розвитку у людини залежності від азартних ігор, багато що у появі та розвитку такої адикції людини в умовах стрімкого розвитку інформаційного суспільства залишається недостатньо вивченим.

Аналіз наукових праць вчених показав також, що на процес розвитку сучасних підлітків істотний вплив здійснює низка чинників, пов'язаних з різними сферами функціонування суспільства. Це не тільки суспільно-політичне життя країни, соціально-економічна та культурно-духовна сфери, а й науково-технічні нововведення, що дуже швидко впроваджуються у життя. Із таких нововведень, що суттєво торкнулися життя та інтересів дітей і підлітків та істотно вплинули на них, необхідно окремо виділити захоплення комп'ютерами та їхнє багатовекторне використання в різних областях. Крім суто практичного використання (навчальні та контролюючі знання програми), спостерігається ще більш розповсюджене захоплення азартними комп'ютерними іграми, властиве більшості дітей, що мають до них доступ.

**Мета статті** – теоретичне вивчення специфіки комп'ютерних ігор, визначення особливостей впливу їх на формування та розвиток підлітків.

**Вклад основного матеріалу.** Сьогодні залежність від азартних ігор, у тому числі комп'ютерних, що у науковій літературі визначається як ігроманія, лудоманія і гемблінг-залежність, широко розповсюджена у світі і, зокрема, в Україні. Проблема розповсюдженості серед населення залежності від азартних ігор стала особливо актуальною у нинішній час розвинутих комунікацій. З появою Інтернету, казино стало доступним у кожному домі, де є комп'ютер. Такі інтернет-казино привабливі ще тим, що у них відсутні обмеження за віком, і гарантується повна анонімність гравців, завдяки цьому можливість грати в азартні ігри мають і діти. Іноді ігроманія набуває родинний характер – цілі сім'ї беруть участь у деяких телевізійних та Інтернет-лотереях, сприяючи розвитку потягу до гри у молодших членів сім'ї.

У зв'язку із цим, комп'ютерні ігри на сьогоднішній день займають усе більше місце у житті дитини, підлітка, істотно впливають на процес формування та розвитку підростаючого покоління. Цей феномен, що потребує сьогодні ґрунтовного вивчення задля визначення можливих наслідків впливу азартних комп'ютерних ігор на свідомість та соціальний розвиток підлітка, поки не отримав достатньої розробки у роботах сучасних дослідників.

На сучасному етапі розвитку суспільства економічні та соціальні негаразди, психологічна напруга, стреси все частіше призводять до перенавантаження людини. Незадоволення реальним життям та бажання відпочити від його ускладнень є однією з найважливіших потреб у житті сучасної людини, причому способи та форми відходження від реальності, що може обрати особистість, є надзвичайно різноманітними та не завжди соціально позитивними, а іноді навіть мають патологічний характер. Однією з таких форм є адиктивна поведінка, коли життя людини, її стан, інтереси та звички залежать від певного чиннику (наркотиків, алкоголю, їжі, роботи, сексу, комп'ютерних ігор тощо).

Адиктивна поведінка людини розглядається у науці (І. Бурлаков, М. Іванов, В. Чаговец, Б. Шлимович та інші вчені) як одна з форм девіантної поведінки. Девіантною поведінкою людини можна назвати систему вчинків чи окремі вчинки, що суперечать прийнятим у суспільстві нормам і виявляються у вигляді незбалансованості психічних процесів, дезадаптованості, порушенні процесу самоактуалізації чи у вигляді відхилення від морального та естетичного контролю над особистою поведінкою [2, с.34].

Адиктивна поведінка (від англ. addiction – пагубна, порочна схильність) – одна з форм деструктивної, девіантної поведінки, яка виражається у прагненні відходження від реальності внаслідок змінення свого психічного стану [3, с. 56]. Наявність адиктивної поведінки вказує на порушення у процесі адаптації людини до змінних умов мікро- і макросередовища. Відходження людини від реальності шляхом зміни психічного стану може відбуватися при використанні різних способів, для здійснення цієї мети людина «виробляє» індивідуальні підходи, які стають звичками, стереотипами. Проблема адикцій починається тоді, коли схильність до відходження від реальності починає домінувати у свідомості, становлячись центральною ідеєю, яка вторгається у життя, приводячи до стійкого відриву від реальності. Здійснюється процес, під час якого людина не тільки не вирішує важливих для себе проблем, але й зупиняється у своєму духовному розвитку [1, с.17].

Останнім часом проблема азартних ігор має велике значення, у зв'язку з включенням в її сферу комп'ютерних засобів. Різноманітні, приваблюючі увагу своїм гарним виглядом, присмними акустичним ефектами ігрові програми здійснюють сильний сугестивний вплив на багатьох людей, особливо це стосується підлітків.

Явища що викликають занепокоєння в суспільстві (до яких безперечно належать повальне захоплення комп'ютерними іграми на шкоду іншим сферам захоплення і діяльності) проявляються в поведінці дітей та підлітків раніше, ніж їх наслідки усвідомлюються дорослими. Практика свідчить про те, що великі можливості для самореалізації людини, набуття нею позитивного соціального досвіду, стимулювання активності особистості в соціальній сфері

створюють ігрові ситуації. Гра як педагогічна ситуація – це свобода емоційних проявів, психологічне розкріпачення учасників, що робить духовну цінність засобом спілкування, єднання і зближення. Можливість виявити власні кмітливість, спритність, винахідливість, нестандартність вирішення, дотепність приваблює дітей, наближає гру до творчості. Відтворюючи соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньої утилітарної діяльності, гра є важливим засобом формування соціального здоров'я дітей та молоді. Звертаючись до гри, слід пам'ятати, що в цьому аспекті вона цінна не сама по собі, а тим соціально-педагогічним результатом, до якого ми прагнемо. Таким результатом повинні бути потреби в прояві соціальної активності та виникнення позитивної установки стосовно соціально-цінної діяльності як бази для самореалізації людини в суспільстві. Відзначимо, що гра, зазвичай, має соціальну спрямованість - це взаємодія людини: з людиною, природою, комп'ютером, нарешті - з самою собою. Під час гри дитина навчається законів взаємовідносин між людьми, усвідомлює вічні людські цінності. Гра як засіб виховання, спілкування, розваг завжди була притаманна народним звичаям і традиціям українців.

Нині, на жаль, діти обирають інші ігри – комп'ютерні. У наш час комп'ютерного прогресу підрастаюче покоління часто інтегрується до «віртуального світу», забуваючи про те, що саморозвиток і самовдосконалення відбуваються саме через «живе» спілкування, а не через віртуальний світ. Адаптація свідомості дітей та підлітків до віртуальної реальності спричиняє виникненню залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я.

Батьки сучасних дітей часто скаржаться на те, що дитина майже не відходить від комп'ютера, не реагує на зауваження з цього приводу та, якщо вдається витягти її з комп'ютерного крісла, то не на тривалий час і весь час, що дитина не сидить за комп'ютером, вона розмовляє про якісь новітні стратегії та технології, що дозволяють краще сприймати віртуальне бачення. Розуміючи проблему, вихователі звертаються в її вирішенні до примусових методів: заборон та покарань. Це ще більше відгороджує дитину, що і так страждає на ігрову залежність, від реальності.

На нашу думку, незалежно від ступеня усвідомлення соціумом проблеми, залежність між регулярними заняттями комп'ютерними іграми та пригніченням пізнавальних і психічних процесів дітей та підлітків, а через це їх соціалізацією. Вивчивши вплив комп'ютерних ігор, ми переконалися що психологічні та соціальні характеристики особистості підлітка потребують детального вивчення. На цій основі соціальні педагоги і психологи зможуть контролювати та корегувати вплив комп'ютерних ігор на соціалізацію підлітків.

Сьогодні проблема усугубляється тим, що сучасні азартні комп'ютерні ігри спеціально побудовані так, що в процесі гри у підлітків виникає розслаблення, зняття емоціональної напруги, відволікання від неприємних проблем, а, отже, гра розцінюється як приємне проведення часу, прийнятна у суспільстві форма дозвілля, при цьому у підлітка поступово настає втягнення та розвивається залежність [5, с. 44]. Адикція до гри починається тоді, коли після участі в ній підліток продовжує з більшою постійністю думати про гру і намагається знову брати участь в ній. Підліток спочатку розповідає про це, запро-

шує відвідати це дійство друзів. Поступово цей спосіб проведення часу все більш частіше повторюється, стаючи найкращим способом проведення часу, тим самим, здійснюючи на підлітка деструктивний вплив.

Формування комп'ютерної залежності у підлітка безумовно пов'язано з особливостями віку. У зв'язку з цим на основі аналізу поглядів вчених (М. Бродський, Л. Виготський) характеризуємо особливості підліткового віку, що можуть бути безпосередньо пов'язані з розвитком гемблінг-залежності.

Найважливішим новоутворенням підліткового віку є становлення само-свідомості, яке характеризується почуттям дорослості, формуванням самооцінки і появою прагнення до самовиховання. Центральним і специфічним новоутворенням в особистості молодшого підлітка є уявлення про себе як вже не дитину, оцінка (часто помилкова) себе як дорослого, прагнення копіювати поведінку дорослих. Якщо це почуття не має позитивного підтвердження, підліток може почати шукати ці підтвердження в ігровому просторі.

У психічному розвитку підлітка основна роль належить встановленню системи соціальних взаємовідносин з оточуючими. Розвиток соціальної дорослості – це розвиток готовності дитини до життя у суспільстві дорослих в якості його повноправного члена. Соціальна незрілість дитини, її залежність від дорослих визначає її становище соціальної нерівності у відносинах з дорослими, але можливість самореалізуватися в ігровому просторі, самостійно заробити гроші надає підлітку більшої впевненості у собі, почуття дорослості. Крім того, психіка дитини підліткового віку є дуже сприятливою до нової інформації, яка міститься у правилах та змісті різноманітних ігор. Велику роль, відіграє також підліткова «мода» на певні ігри. Необхідність бути визнаним у групі однолітків, підштовхує підлітка до участі у ігровій діяльності. Таким чином, підлітковий вік є періодом, коли людина стає особливо сприятливою для формування комп'ютерної гемблінг-залежності.

Специфіка впливу азартних комп'ютерних ігор на формування та розвиток особистості підлітка полягає у наступному: сьогодні розробляються та впроваджуються різновиди ігор, що стали більш демократичними та доступними майже для усіх дітей та підлітків; сучасні азартні комп'ютерні ігри спеціально побудовані так, що в процесі гри у підлітків виникає розслаблення, зняття емоційної напруги, відволікання від неприємних проблем; адикція до гри починається тоді, коли після участі в ній підліток продовжує з більшою постійністю думати про гру і намагається знову брати участь в ній; підлітковий вік є періодом, коли людина стає особливо сприятливою для формування комп'ютерної гемблінг-залежності; наявність адиктивної поведінки вказує на порушення у процесі адаптації підлітків до змінних умов мікро- і макросередовища.

**Висновок.** У цілому, можемо зробити висновки, що сутність адиктивної поведінки полягає у формуванні у людини прагнення відходження від реальності внаслідок змінення свого психічного стану. Відзначимо, що на відміну від наркоманії, тютюнопаління, алкоголізму, ігроманія відноситься до адикції, що не пов'язана із прийняттям якихось речовин, змінюючи психічний стан. Останнім часом проблема азартних ігор має велике значення, у зв'язку з включенням в її сферу комп'ютерних засобів.

Малочисельні досліді в галузі комп'ютерної залежності перш за все поки вирізняють мету і завдання, що стоять перед дослідниками, щозіштовх-

нулися з новою проблемою. В одному дослідники єдині: комп'ютерна залежність є проблемою виключно молоді. Неможливо ізолювати себе від впливу комп'ютерних ігор на підлітків, необхідно зробити акцент на можливості формування критичного мислення дітей, а не на захист від згубного впливу. Основна ідея такого підходу – допомагати підліткам здобувати знання і набувати навичок творчого застосування комп'ютерних технологій, а також формувати здорову критичну установку користувача, який уміє протистояти маніпулюванню і нав'язуванню ілюзій.

#### Література:

1. Гилинский Я.И. Социология девиантного (отклоняющегося) поведения: Учебное пособие. / Я. И. Гилинский, В. С. Афанасьев – СПб: СПбФ РАН. – С. 34.
2. Корнієнко І.О. Методологічні засади профілактики алкоголізму в загальноосвітній школі. Науково-методичні засади діяльності психологічної школи: Навч.-метод. посібник: В 2 т. / За заг. ред. В. Г. Панка, І. І. Цушка. - К.: Ніка-центр, 2005. – Т. 2. – С. 56.
3. Коваль Л. Г. Соціальна педагогіка. Навчальний посібник. / Л.Г. Коваль, І. Д. Зверева, С. Р. Хлебик – К., 1997. – 483 с.
4. Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5. – С. 88–92.
5. Лысенко Е. Е. Компьютерная игра с точки зрения психолога / Е. Е. Лысенко // Микропроцессорные средства и системы. – 1985. – № 3. – С. 15–16.

### ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ТОЛЕРАНТНОСТІ МАГІСТРІВ ВИЩИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ЗАКЛАДІВ

*Ірхіна Ю.В.*

**УДК: 378.013+179.9+370.711**

*У статті подано ретроспективний огляд теорії і практики підготовки викладачів вищої школи у практиці вітчизняної та зарубіжної системи вищої освіти, проаналізовано стан підготовки магістрантів як викладачів у теорії і практиці вищої школи в різних країнах.*

**Ключові слова:** професійна толерантність, майбутні викладачі вищої школи, педагогічні умови, підготовка магістрантів.

### ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ТОЛЕРАНТНОСТИ МАГИСТРОВ ВЫСШИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УЧЕРЕЖДЕНИЙ

*Ірхіна Ю.В.*

*В работе приводится ретроспективный обзор теории и практики подготовки преподавателей для высших школ в разных странах.*

**Ключевые слова:** профессиональная толерантность, будущие преподаватели высшей школы, педагогические условия, подготовка магистрантов.