

Вікторія Нікітіна,

студентка 4 курсу

Факультету психолого- педагогічної освіти та мистецтв

Наук. керівник: **О.В. Карапетрова**

к.психол.н., доцент (БДПУ)

ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В ПІДЛІТКОВОМУ ВІЦІ

Актуальність. В середині двадцятого століття психологи, педагоги та представники ряду суміжних наук зацікавились вивченням того, без чого вже важко уявити життя сучасної людини, підлітка та навіть дитини – комп'ютера, а також ефекту, що чинить комп'ютер на психіку людини.

Більшість рольових комп'ютерних ігор розраховані на підлітковий період. Вони організовані, сконструйовані, намальовані та запрограмовані людьми старшого покоління, без урахування вікових психологічних особливостей. Подібні ігри можуть сильно вплинути на формування особистості в період активної соціалізації, соціально- психологічної адаптації, засвоєння соціальних ролей та рольової ідентифікації особистості [2, с. 13].

Вивчення впливу комп'ютерних ігор на психіку підлітка, яка зазнає цілком серйозні навантаження в силу психофізіологічних особливостей віку, є одним із найактуальніших питань в сучасній психології.

Ступінь досліджуваності проблеми. Серед вітчизняних дослідників слід виокремити праці А.Л. Венгер, Ю.Д. Бабаєва, К. Янга, Н.І. Алтухова, К.Ю. Галкіна, які вивчали ігрову комп'ютерну залежність серед підлітків. Питаннями залежності ігроманії та екстравертованої спрямованості характеру в підлітковому віці займалися такі вчені, як: М. Коул, В.С. Коссерецька, М.Ф. Іванов. Вплив залежності на формування підліткової та дитячої агресивності вивчали С.А. Шапкін, О.С. Матрітова, С. Пейтер, І. Голдберг. Дослідженнями щодо вираженості комп'ютерної залежності в різні вікові періоди займалися такі вчені, як: А.В. Беляєв, С.Л. Новосолова, Н.Н.Кулаков, Ш. Текла.

Мета і методи дослідження. Теоретично обґрунтувати та емпірично дослідити психологічні аспекти ігрової залежності в підлітковому віці

В якості методів дослідження використовувалися: тестування «Тест на ігрову комп'ютерну залежність» Кімберлі Янг, виконаний та адаптований В.А. Буровою та опитувальник « Сприйняття віртуальної реальності в комп'ютерній грі» розроблений А.Е. Щепіліной.

Сутність дослідження. Ігрова залежність – форма психологічної залежності, що виявляється в нав'язливому захопленні комп'ютерними іграми, що приводить до різкого скороченні всіх інших видів діяльності людини, обмеження у спілкуванні з іншими. Її наявність в підлітка впливає на ступінь соціальної активності, успішності в навчанні, психічне та фізичне здоров'я, в один із найбільш значущих періодів становлення особистості [1, с. 28].

У дослідженні брали участь 50 учнів (23- дівчини та 27- хлопців) 14-17 років, що є сенситивним періодом для виникнення та розвитку ігрової залежності. В результаті обробки та аналізу даних з тесту на ігрову

залежність К. Янг було виявлено: безуспішні спроби припинити або почати контролювати час, проведений у віртуальному світі – 30% випробуваних; комп'ютерна гра заважає прийому їжі – 35%; особистій гігієні – 13%; сну – 36%; кількість часу, що проводиться в комп'ютерних іграх збільшується – 15%; гарне самопочуття, ейфорія перебуваючи за комп'ютером – 43%; брехня на питання про кількість проведеного часу в комп'ютерній грі – 27%; відчуття порожнечі, депресії, самотності перебуваючи поза комп'ютера – 15%; скарги оточуючих про те, що людина занадто багато часу проводить в комп'ютерних іграх – 24%; відчуття сухості в очах – 52%; болі в спині – 35%; довільні або мимовільні рухи пальцям, що нагадують друкування на клавіатурі, напруга пальців, оніміння кисті – 10% опитуваних.

Результати опитування «Сприйняття віртуальної реальності в комп'ютерній грі» розроблений А.Є. Щепіліною наведені в відсотковому співвідношенні: прагнення перенести норми з віртуального світу в реальний – 45%; сприйняття комп'ютерної гри як проєктивну реальність – 34%; зміна стану свідомості – 6%; «втеча» – 50%; неадекватне сприйняття часу – 21%; спілкування – 10%.

Висновки. Отримані результати дослідження дозволили виявити досить високий рівень ігрової залежності серед опитуваних підлітків. Це свідчить про те, що залежні від комп'ютерних ігор підлітки це інтровертовані та замкнуті особистості, що сприймають гру як єдине місце де вони можуть відгородитися від усіх своїх проблем («втеча») і мають можливість впливати на події що там відбуваються.

ЛІТЕРАТУРА

1. Чарушникова В. М. Комп'ютерна залежність. Вигадки чи реальна загроза / Чарушникова В. М., Гарагуля М. В. // Психологічна служба Харківщини. Соціологічне дослідження. – 2006. – № 2. – С. 25–33.
2. Юр'єва Л. М. Скринінгова діагностика комп'ютерної залежності / Юр'єва Л. М., Больбот Т. І. // Архів психіатрії. – 2005. – № 3(42). – С.12–15.

Крістіна Ніколаєнко,

Студентка 4 курсу

Факультету психолого-педагогічної освіти та мистецтв

Наук. керівник: **М.І. Дорошенко,**

канд. психол.н., доцент (БДПУ)

ВПЛИВ ПЕДАГОГІЧНОГО СТИЛЮ СПІЛКУВАННЯ НА УСПІШНІСТЬ ПРОТІКАННЯ АДАПТАЦІЙНОГО ПЕРІОДУ У ПЕРШОКЛАСНИКІВ

Актуальність. Проблема соціально-психологічної адаптації актуальна при вивченні особи школяра. Перехід до шкільного навчання є одним з найважливіших моментів в розвитку особистості дитини. Актуальність обраної нами теми дослідження визначається недостатньою теоретичною розробленістю проблеми і практичними потребами формування успішної соціально-психологічної адаптації дитини до школи з допомогою спеціальним чином організованого педагогічного спілкування.

Ступінь досліджуваності проблеми. На даний момент, вивчення