

DOI: <http://doi.org/10.18372/2412-2157.31.14835>

УДК165.161(045)

О. П. Скиба

ВІРТУАЛЬНА ІГРОВА РЕАЛЬНІСТЬ: СОЦІАЛЬНО-ФІЛОСОФСЬКИЙ КОНТЕКСТНаціональний авіаційний університет;
ORCID: 0000-0001-5751-0026

Анотація. Статтю присвячено дослідженню соціально-філософського контексту комп'ютерних ігор, які з'явилися ще у середині минулого століття, але не набули великого поширення і, відповідно, особливої залежності від них не виникало. В останні роки швидкий ріст інформаційних технологій зробив комп'ютери невід'ємною частиною нашого життя. Саме тоді процеси комп'ютеризації і поява мережі Інтернет склали новий етап у розвитку комп'ютерних ігор. У статті досліджуються негативні і позитивні аспекти впливу комп'ютерних ігор на людину. Як негативні наслідки розглядається випадки виникнення комп'ютерної залежності, і, як частковий випадок, Інтернет-залежності тощо. Якщо ж говорити про комп'ютерні ігри, що містять сцени насильства та жорстокості, то негативний ефект від цих ігор ще більш посилюється. З огляду на все вище зазначене, очевидно, що в суспільстві виникає потреба у створенні механізму цензури, що займатиметься фільтрацією інформаційного та ігрового простору.

Ключові слова: віртуальний простір; ігрова реальність; кіберпростір; Інтернет-комунікації; комп'ютерні ігри; інформаційно-комунікаційні системи; Інтернет-залежність.

Вступ

Невід'ємною частиною життя людей є ігри. Для людей нормально грати, особливо для дітей, бо саме ігрова форма є найбільш доступною для пізнання світу. Люди старшого покоління дивляться, як онуки не «відлипають» від моніторів комп'ютерів чи то різноманітних гаджетів, як грають у комп'ютерні ігри чи спілкуються в мережі з ранку до вечора і згадують, як самі розважалися у свій час. Як нетерпляче бігли на вулицю гратися з ровесниками, коли ще не було комп'ютерів і екрани телевізорів не могли надовго утримати біля себе. У сучасному ж світі інформаційні технології заповнили всі сфери нашого життя, починаючи від освіти, науки, роботи і закінчуючи дозвіллям. В той же час дуже часто ми зустрічаємося з інформацією про те, що надмірне захоплення комп'ютерними іграми негативно впливає на стан здоров'я, розвиток психіки, формування світогляду людей, особливо підлітків та молоді. Розглянемо детальніше, як саме впливають на розвиток людини комп'ютерні ігри та чи можуть вони приносити користь.

У сучасному суспільстві, коли «змінюється не лише сутність інформації, а й формуються відносини нового типу "людина-машина"» (Скиба, 2015), поряд із застереженнями про те, що віртуальна ігрова реальність затягує людей, особливо молодих, у свій світ і вони втрачають інтерес до життя, перестають цікавитися зовнішнім світом, дуже часто звучать думки про те, що захоплення комп'ютерними іграми – це не так і погано. Що є набагато гіршим, коли підліток цікавиться наркотиками чи алкоголем, а старше покоління значно перебільшує небезпеку комп'ютерних ігор і шкоду від них, бо дорослішало у світі, де їх не було. Що як у свій час наукове знання стало «інструментальним у тому плані, що, використовуючи, його людина змогла реально впливати на практику, досягати значних результатів у матеріальній діяльності, керуючись при цьому як потребами суспільства, так і відповідними світоглядними орієнтирами» (Скиба, 2011). Так і комп'ютерні ігри можуть слугувати корисним інструментом для навчання, розвитку уваги, швидкості реакції, логічного мислення, пам'яті тощо.

Як на мій погляд, такий підхід є дещо однобоким. У свій час в якості ліків від кашлю і наркотичної залежності аптеках продавали героїн. І такі «ліки» допомагали, залежність від інших наркотиків зникала, але виникала нова, більш важка, залежність від самого героїну. «Ліки» виявилися гіршими за хворобу. Не хотілося б щоб щось подібне сталось через недооцінку шкоди від комп'ютерних ігор, адже не даремно вже з'явилися терміни «комп'ютерна залежність», і, як, частковий випадок, «Інтернет-залежність» тощо. Вперше термін «Інтернет-залежність» пропонує І. Гольдберг, під яким розуміє негативні зміни у поведінці в результаті користування Інтернетом і комп'ютером (Goldberg, 1996: 405). На сьогодні окремі учені (Варламова, 2015) навіть виділяють такі вимірювані показники Інтернет-залежності:

- кількість часу проведеного в Інтернеті;
- способи проведення вільного часу;
- кількість/якість сну, його порушення через використання мережі;
- прояви агресії, дратівливості при неможливості скористатися Інтернетом;
- погіршення робочих/навчальних показників у зв'язку з використанням мережі.

Виходячи з названих показників та ставлення до соціальних мереж і комп'ютерних ігор, виділяють сильну та помірну Інтернет-залежність. На сьогоднішній день існує досить багато дослідників, які займаються вивченням основних ознак Інтернет-залежності (Goldberg, 1996; Hamburger, 2000; Orzack, 1998; Davis, 2001) і т.д. Серед них слід відмітити Кімберлі Янг, яка виділяє п'ять основних видів Інтернет-залежності, серед них кіберкомунікативну залежність (cyber-relational addiction) – залежність від спілкування в соціальних мережах, форумах, чатах, групових іграх і телеконференціях, яка може призвести до заміни реальних членів сім'ї і друзів віртуальними (Янг, 2017).

С. Сидорова також відмічає, що діяльність сучасної людини важко уявити без комп'ютера, мережі Інтернет та комп'ютерних програм. Основні різновиди діяльності, що здійснюється через посередність мережі Інтернет, такі як спілкування, пізнання, ігри (розваги), мають властивість

захоплювати свідомість людини цілком, при цьому практично не залишаючи їй часу на інші види діяльності (Сидорова, 2014: 294).

Застосування інформаційно-комунікаційних технологій призвело до виникнення нових суспільних феноменів для позначення яких вводять нові терміни чи вживають традиційні але в переносному значенні. Так, наприклад, це стосується терміну «простір». Це вже не геометричний і навіть не географічний образ світу, а, скоріше, метафора, якою можна позначити що завгодно, в тому числі й віртуальну реальність, «кіберпростір», «інформаційний простір» (Дротянко, 2011: 5). Так з'являється і поняття ігрового простору віртуальної реальності, особливості функціонування якого потребують подальших досліджень.

В умовах швидкого розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, як справедливо зауважує Н. Ченбай, «розширюються можливості дистанційного навчання і акцент у викладанні переноситься на самостійну роботу студента» (Ченбай, 2013: 76). У цьому випадку слід відмітити зростання пізнавального потенціалу деяких жанрів ігор, наприклад, симуляторів. Адже досить багато навчальних програм побудовано саме на їхній основі. Наприклад, для вивчення іноземної мови людина знаходить гру, де герой потрапляє в іншу країну і починає з основ вивчати мову.

Мета і завдання

Поява і розвиток у житті людства нових форм інформаційно-комунікаційних технологій стає причиною створення віртуальної реальності, яка суттєво змінює форми взаємовідносин між людьми. Все частіше замість особистих зустрічей і безпосереднього спілкування люди звикають здійснювати комунікацію у віртуальному просторі, за допомогою різноманітних месенджерів у соціальних мережах, різноманітних форумах, що позначається як на їхньому особистому житті, так і роботі. Новітні форми Інтернет-комунікацій сприяли також розповсюдженню комп'ютерних ігор, що не лише відкривають перед людством унікальні можливості для розвитку і творчої самореалізації людини, а й створюють нову віртуальну ігрову реальність, яка впливає на розвиток і становлення особистості людини не завжди у найкращий спосіб. Саме тому виникає необхідність дослідити механізм впливу різноманітних жанрів комп'ютерних ігор (**екшен, симулятори, стратегії, рольові ігри, квести**) на світогляд, психіку, інтелект, пізнавальні можливості, здоров'я людини.

Методологія дослідження

Теоретико-методологічною основою даного дослідження виступають загальнонаукові та спеціальні методи і підходи, за допомогою яких досліджуватиметься різноманітні жанри комп'ютерних ігор і їхній вплив на розвиток людини. Одним із таких підходів є системний підхід. Його використання зумовлене складністю і мінливістю об'єкта дослідження і дасть можливість простежити і врахувати такі важливі аспекти онлайн-ігор, як анонімність гравців, дистанційність їхньої комунікації, швидкість доступу до інформації, високий рівень

зворотного зв'язку тощо. Методологічна роль системного підходу полягає в тому, що він дозволяє виявити і проаналізувати як окремі складові ігрової реальності, так і забезпечує вивчення об'єкта як єдиного цілого, певної системи. Не зайвим також буде застосування синергетичного підходу, оскільки для окремих видів нових онлайн-ігор характерні синергетичний та діалогічний аспекти.

Результати

Відомо, що найпростіші комп'ютерні ігри були розроблені ще у середині минулого століття, але не набули значного поширення і, відповідно, особливої залежності від них не виникало. В останні роки швидкий ріст інформаційних технологій зробив комп'ютери невід'ємною частиною нашого життя. Саме тоді процеси комп'ютеризації і поява мережі Інтернет склали новий етап у розвитку комп'ютерних ігор.

На думку деяких учених «людство вступило в «епоху користувачів» і можна сміливо говорити, що в недалекому майбутньому людина уже не зможе повноцінно жити без комп'ютера..», (Дроздикова-Зарипова, 2012; Польшаєва, 2015). Дійсно, в останні десятиліття «всесвітня павутина» стала невід'ємною частиною життя багатьох людей. І кількість користувачів, у тому числі і молодих, зростає з кожним роком. За даними сайту Web-Sapare, на початок 2020 року близько 4,5 млрд., людей користуються мережею Інтернет, і майже 60% з них є онлайн. Із кожним роком серед цієї аудиторії збільшується частка дітей і підлітків, що володіють навичками роботи з різноманітними програмами і грають в онлайн-ігри. В першу чергу, це пов'язано з тим, що з появою і поширенням комп'ютерів і різноманітних гаджетів суттєво змінилась організація дозвілля дітей. З того часу, як комп'ютер отримав ігрові функції, в індустрії розваг він є одним із найбільш поширених засобів відволіктися від проблем. Користувачі мають можливість спілкуватися в соціальних мережах з іншими людьми, дізнаватися останні новини, слухати музику, дивитися фільми, грати в онлайн-ігри з реальними і віртуальними суперниками. І це дає можливість виходу в Інтернет на вулиці, в метро, в автобусах, у поїздах тощо. Така наявність зручних смартфонів, планшетів у використанні не лише приносить користь, полегшуючи життя людям, а й приводить до виникнення залежності, іноді дуже глибокої, від віртуального джерела насолод.

Найбільш негативний вплив ця залежність здійснює саме на соціально-психічний розвиток підлітків та молоді, які є найбільш беззахисними перед небезпеками і спокусами «всесвітньої павутини». Комп'ютер перед підлітком відкриває безмежний світ можливостей і інтересів, який «відключає» від реального світу, «переключаючи» на себе. Однак виникає питання: чи замінить віртуальне спілкування реального співбесідника, чи не стане віртуальний світ гри більш жаданим, ніж реальний світ з його проблемами?» (Дроздикова-Зарипова, 2012). Тобто не слід забувати, що один із найпоширеніших варіантів використання павутини павуком – це пастка, тенета, щоб упіймати жертву. І зовсім не хочеться, щоб підлітки і молодь, які є

найбільш беззахисною віковою категорією, спокушені приладами віртуального світу, потрапили у тенета «всесвітньої павутини».

Комп'ютер приваблює підлітків не лише як технічний засіб, а й як друг, посередник, провідник у новий таємничий світ віртуальної реальності. У цьому світі самотні можуть знайти друзів; ті, хто відчуває труднощі у спілкуванні з ровесниками, отримують змогу спілкуватися у мережі, при цьому змінюючи свої особисті дані: як вік, так і соціальний статус. Невпевнені і несміливі у комп'ютерній грі можуть відчути себе героями, досвідченими винахідливими мандрівниками і т.д. Отже, віртуальний простір ігрової реальності здійснює визначальний вплив на розвиток і становлення особистості сучасної людини і стає одним із важливих аспектів культури інформаційного суспільства.

Обговорення

Для більш обґрунтованої оцінки позитивного та негативного впливу комп'ютерних ігор на формування і розвиток світогляду та психіки підлітків та молоді проводяться соціологічні дослідження, зокрема опитування у вигляді різноманітних онлайн-анкет (Сікорська, 2017). Провівши аналіз близько 100 відповідей респондентів, учені побачили, що більшість опитуваних зробили акцент саме на негативних наслідках впливу онлайн-ігор на формування світогляду молоді та підлітків, хоч відмічалися і окремі позитивні наслідки. Серед позитивних наслідків називали:

- багато дітей можуть знайти себе у цій сфері – 3,1%;
 - дитина розвивається, йде в ногу з часом – 8,4%;
 - доступ до великої кількості інформації – 6,2%;
 - розвиток інтелекту – 18,2%;
 - швидке опанування інформації – 11,1%;
 - розвиток стратегічного мислення – 10,4%;
 - вміння орієнтуватися в інформаційному просторі – 36,4%;
 - розуміння у сучасній техніці – 6,2%.
- Серед негативних наслідків відмітили:
- вплив на психіку – 5,1%;
 - залежність від Інтернету – 34,6%;
 - виникнення асоціальності – 3,1%;
 - зниження розвитку дитини – 20,3%;
 - погіршення стану здоров'я дитини (зір, осанка, нервова система) – 23,3%;
 - життя у віртуальному середовищі – 13,6%.

Проаналізувавши отримані дані, можна побачити, що більшість опитаних респондентів схильється до думки про шкідливий вплив комп'ютерних ігор на формування світогляду і розвиток психіки підлітків та збереження їхнього фізичного здоров'я.

Зокрема В. Котлярова до вище перерахованих негативних наслідків впливу ігор на підлітків додає ще маніпулювання свідомістю людини. Адже в ХХІ столітті, епоху повсюдної інформатизації і комп'ютеризації, традиційні конфлікти перемістились із матеріального простору в принципово новий інформаційний (кіберпростір), в якому маніпулятивні технології отримують все більш широке

застосування. Завдяки їм ведуться інформаційні війни, знищуються опоненти, здійснюється вплив на маси і багато інших дій (Котлярова, 2015: 622). Яскравим прикладом таких маніпулятивних технологій є реклама, яка заповнила не лише екрани телевізорів, а й мережу.

Також серед негативних наслідків впливу комп'ютерних ігор слід відмітити зміну інтересів і мотивів підлітків, неоднозначний вплив на емоційну сферу, на здатність до соціалізації і пізнавальні здібності (Котлярова, 2017). Як бачимо, на сьогодні проблема впливу віртуального простору на людину є однією з актуальних і є предметом дослідження багатьох учених. Досліджується вплив на людину соціальних мереж, комп'ютерних онлайн-ігор, пізнавальний потенціал мережі Інтернет тощо. Звичайно, найбільш вразливими до негативного впливу комп'ютерних ігор підлітки, у яких тільки формується світогляд і відбуваються вікові зміни у психіці. На думку І. Нежебицької, сучасні підлітки – це деяке «цифрове покоління», чие дорослішання відбувається невід'ємно від технологій, адже багато хто з них отримує доступ до гаджетів і Інтернету ще в дошкільному віці (Нежебицкая, 2017: 259). Тобто, приваблені спокусами віртуального світу, підлітки і молодь проводять у мережі значну частину свого часу, тому і виникає необхідність у дослідженні засобів і механізмів впливу онлайн-ігор, онлайн-спілкування на формування їхнього світогляду, психічне і фізичне здоров'я. Якщо детальніше говорити про шкідливий вплив комп'ютерних ігор на розвиток світогляду і психіки дітей та підлітків, слід одразу відмітити, що найбільш негативний вплив мають такі ігри, як різноманітні «стрілялки», «бродилки» тощо. Характерною рисою цих ігор є те, що геймер не може припинити гру протягом тривалого проміжку часу. Саме такі ігри сприяють появі і розвитку ігрової залежності у підлітків. Геймери фактично починають жити у віртуальному світі і втрачають орієнтири у реальному світі і відчуття часу. Звільнити не лише дітей, а й дорослих від такої патологічної залежності іноді дуже важко, а часом неможливо взагалі.

Так, наприклад, чого лише варта соціальна проблема «хікікоморі» (в перекладі «знаходження в самоті»), що виникла в Японії внаслідок технічного прогресу. Цей термін означає людей, які відмовляються від суспільного життя і прагнуть до крайнього ступеня соціальної ізоляції внаслідок різних особистих і соціальних факторів. Переважно мова йде про 15 річних підлітків-юнаків із забезпечених сімей, які кидають школу і місяцями, а то і роками сидять у своїх кімнатах сам на сам з комп'ютером, уникаючи контактів зі світом. Зараз таких підлітків в Японії як мінімум мільйон (Польгаєва, 2015).

Отже, як бачимо, деякі зміни у різних сферах суспільного життя обумовлені впливом Інтернету і викликали інтерес і увагу дослідників головним чином через неоднозначність впливу і прояву як позитивних, так і негативних соціальних наслідків активного користування Інтернетом. Як справедливо зауважує Т. Пода, при Інтернет-залежній поведінці руйнується соціальність,

виникає соціальне відокремлення через неповноту участі окремих людей і груп в житті суспільства. Спостерігається відхід у бік соціальної ізоляції. Суспільство втрачає свої історичні функції, пов'язані з процесом соціалізації індивіда. Формується цілий клас людей, які проводять в Інтернеті значно більше часу, ніж у реальній дійсності (Пода, 2018: 110). Такі групи людей вже називалися вище, зокрема це геймери, «хікікоморі» тощо.

Висновки

Якщо пригадати, то не так давно (а насправді минуло не менше 20-30, а то й 40 років) діти грали в «хрестики-нолики», «морський бій», «класики», «зпсований телефон», «міста», «війнушки», організовували пошуки скарбів тощо. І це ще не рахуючи такі різноманітні рухомі ігри, як «квач», «п'ямурки», «козаки-розбійники», безліч ігор з м'ячем, таких як футбол, волейбол тощо. Ці ігри розвивали у дітей кмітливість, спостережливість, винахідливість, забезпечували належний фізичний розвиток, давали підліткам необхідні навички безпосередньої соціальної комунікації з однолітками. Але з того часу, як комп'ютер поєднав можливості телевізора, відеомagneфона, музичного центру, книги, ігрової приставки, більшість дітей, підлітків і навіть дорослих багато часу проводять саме за монітором комп'ютера. Як на мій погляд, очевидно, що різноманітні «стрілялки» і «бродилки» мають більше негативний вплив на стан здоров'я і психіки людини, ніж позитивний, і напевно чи можуть сприяти розвитку якихось корисних навичок чи вмінь. Єдине вміння, яке при цьому у людини з'являється, це вміння натискати на необхідну кнопку. Та потрібно пам'ятати, що кнопка «перезавантаження», яка дуже часто використовується в таких іграх, в реальному житті для нас є недоступною. Допустивши помилку в реальному світі, людина не виправить її натиском кнопки «перезавантажити». Звичайно, є винятки, в першу чергу, це ігри, які пов'язані з навчанням, чи з розвитком логічного мислення, уваги, інтелекту тощо. Але, на жаль, саме ці ігри користуються найменшою популярністю серед підлітків.

Якщо ж говорити про комп'ютерні ігри, що містять сцени насильства та жорстокості, то негативний ефект від ігор ще більше посилюється. Діти, маючи обмежений життєвий досвід, дуже часто сприймають віртуальний світ як реальність. У них починає формуватися викривлене уявлення про жорстокість життя та можливість вирішення життєвих проблем лише шляхом насильства. Духовний розвиток у таких дітей сповільнюється і вони вороже ставляться до усього світу. З огляду на все вище зазначене, очевидно, що в суспільстві виникає потреба у створенні механізму цензури, яка займатиметься фільтрацією інформаційного та ігрового простору. Інформаційні технології дарують людині безмежну могутність і можливості, але ми не можемо прийняти їх «без почуття своєї відповідальності за життя на Землі, без формування таких духовних орієнтирів, які забезпечать виживання людства» (Sidorkina, 2019).

Список літератури

1. Davis R. A. A cognitive>behavioral model of pathological Internet use // *Computers in Human Behavior*. – 2001. – V. 17. №2. – 187–195.

2. Goldberg I. Internet addiction disorder / I. Goldberg // *CyberPsychol. Behavior*. – 1996. – V. 3. №4. – P. 403–412.

3. Hamburger Y. A. The relationship between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet / Y. A. Hamburger, E. Ben-Artzi // *Computers in Human Behaviour*. – 2000. – V. 16. – P. 441–449.

4. Orzack M. H. Computer addiction: What is it? / M. H. Orzack // *Psychiatric Times*. – 1998. – V. 15. № 8. <http://www.psychiatrictimes.com/internet-addiction/computer-addiction-what-it>

5. Sidorkina O. Environmental issues resulting from scientific and technical progress / O. Sidorkina, O. Skyba, N. Sukhova, T. Poda // *International science conference «Innovative Technologies in Environmental Science Education» (ITESE-2019) Divnomorskoe village, Russian Federation, September 9-14, 2019*. E3S Web of Conferences. Volume 135 (2019). – Article Number: 03074. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201913503074>.

6. Варламова С. Интернет-зависимость молодежи мегаполисов: критерии и типология. / С. Варламова, Е. Гончарова, И. Соколова // *Мониторинг общественного мнения*. – 2015. – №2 (126). – С.165-182.

7. Дроздикова-Зарипова А.Р. Педагогическая коррекция компьютерной зависимости у подростков группы риска: теория, практика / А.Р. Дроздикова-Зарипова, Р.А. Валева, А.Р. Шакурова. – Казань: Издательство «Отечество», 2012. – 280 с.

8. Дротянко Л.Г. Інформаційний простір і діалог культур в інтер'єрі ХХІ століття / Л.Г. Дротянко // *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. – К.: НАУ. – №1 (13) – 2011. – С. 5-8.

9. Котлярова В.В. Компьютерные игры. Влияние на развитие сознания/ В.В. Котлярова, Е.С. Люсова, Е.С. Шитова / *Молодой ученый*. – 2017. – № 1 (135). – С. 574-576.

10. Котлярова В.В. Феномен информационного терроризма: аксиологические аспекты / В.В. Котлярова // *Молодой ученый*. – 2015. – № 14 (94). – С. 622-625.

11. Нежебизкая И.А. Влияние виртуальной реальности на подростков / И.А. Нежебизкая // *Молодой ученый*. – 2017. – № 51 (185). – С. 259-262.

12. Пода Т.А. Соціокультурні аспекти феномена Інтернет-залежності / Т.А. Пода // *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. – К.: НАУ. – №2 (28) – 2018. – С. 107-111.

13. Польшаева Д., 2015. Новые затворники: Почему молодые люди выбирают жизнь в четырех стенах. <https://www.the-village.ru>

14. Сидорова С.Н. Особенности влияния компьютерных игр на личность / С.Н. Сидорова, В.С. Ельчанинов, Н.К. Габдулхакова // *Молодой ученый*. – 2014. – №7(66). – С. 294-296.

15. Сікорська У.В. Вплив сучасних комп'ютерних технологій на дітей / У.В. Сікорська, К.В. Усик, С.С. Федущко – 2017 – <https://moluch.ru>

16. Скиба І.П. Знання як інструмент діяльності людини / І.П. Скиба // *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. – К.: НАУ. – №2 (14) – 2011.

17. Скиба О.П. Наукове пізнання в епоху інформаційних технологій / О.П. Скиба // *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. – К.: НАУ. – №1 (21) – 2015. – С. 74-77.

18. Ченбай Н.А. Технічний університет в інформаційну епоху: проблема автономії (соціально-філософський аналіз) / Н.А. Ченбай // *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*. – К.: НАУ. – №1 (17) – 2013. – <https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU>

19. Янг К. Диагноз – Интернет-зависимость / Янг К. – 2017. – <http://cyberpsy.ru/articles/young-internet-addiction>

References

1. Davis R. A. A cognitive>behavioral model of pathological Internet use // *Computers in Human Behavior*. – 2001. – V. 17. №2. – 187–195.

2. Goldberg I. Internet addiction disorder / I. Goldberg // *CyberPsychol. Behavior*. – 1996. – V. 3. №4. – P. 403–412.

3. Hamburger Y. A. The relationship between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet / Y. A. Hamburger, E. Ben-Artzi // *Computers in Human Behaviour*. – 2000. – V. 16. – P. 441–449.

4. Orzack M. H. Computer addiction: What is it? / M. H. Orzack // *Psychiatric Times*. – 1998. – V. 15. № 8. <http://www.psychiatristimes.com/internet-addiction/computer-addiction-what-it>
5. Sidorkina O. Environmental issues resulting from scientific and technical progress / O. Sidorkina, O. Skyba, N. Sukhova, T. Poda // International science conference «Innovative Technologies in Environmental Science Education» (ITESE-2019) Divnomorskoe village, Russian Federation, September 9-14, 2019). E3S Web of Conferences. Volume 135 (2019). – Article Number: 03074. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/201913503074>.
6. Varlamova, S., Honcharova, E., Sokolova, Y. (2015). Internet-zavisimost molodYozhi megapolisov: kriterii i tipologiya [Internet addiction of youth in megacities: criteria and typology]. *Monitorynh obshchestvennoho mneniya, Public Opinion Monitoring*, 126: 165-182 [in Russian].
7. Drozdzykova-Zarypova, A., Valeeva, R., Shakurova, A. (2012). Pedagogicheskaya korrektsiya kompyuternoy zavisimosti u podrostkov gruppy riska: teoriya, praktika [Pedagogical correction of computer addiction in adolescents at risk: theory, practice]. Kazan: Yzdatelstvo «Otechestvo» [in Russian].
8. Drotianko, L. (2011). Informatsiyni prostir i dialoh kultur v interieri XXI st. [Information space and dialogue of cultures in the interior of the XXI c.]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1(13), 5-8 [in Ukrainian].
9. Kotliarova, V., Liusova, E., & Shitova, E. (2017). Kompyuternye igry. Vliyanie na razvitie soznaniya [Computer games. Impact on the development of consciousness]. *Molodoy ucheniy, Young scientist*, 135: 574-576 [in Russian].
10. Kotliarova, V. (2015). Fenomen informatsionnogo terrorizma: aksiologicheskie aspekty [The phenomenon of information terrorism: axiological aspects]. *Molodoy ucheniy, Young scientist*, 94: 622-625 [in Russian].
11. Nezhebytskaia, Y. (2017). Vliyanye virtualnoi realnosti na podrostkov [The effect of virtual reality on adolescents]. *Molodoy ucheniy, Young scientist*, 185:259-262 [in Russian].
12. Poda, T., (2018). Sotsiokulturni aspekty fenomena Internet-zalezhnosti [Socio-cultural aspects of the phenomenon of Internet-deposits]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(28), 107-111 [in Ukrainian].
13. Polygaeva, D. (2015). Novyye zatvorniki: Pochemu molodye lyudi vybirayut zhizn v chetyrYoh stenah [The New Recluses: Why Young People Choose Life Within Four Walls]. Retrieved from <https://www.the-village.ru> [in Russian].
14. Sydorova, S., Elchaninov, V., Gabdulhakova, N. (2014). Osobennosti vliyaniya kompyuternykh igr na lichnost [Features of the influence of computer games on the personality]. *Molodoy ucheniy, Young scientist*, 66: 294-296 [in Russian].
15. Sikorska, U., Usyk, K., Fedushko, S. (2017). Vplyv suchasnykh kompiuternykh tekhnolohii na ditei [The infusion of the latest computer technologies for children]. Retrieved from <https://moluch.ru> [in Ukrainian].
16. Skyba, I. (2011). Znannia yak instrument dialnosti liudyny [Knowledge of the Instrument of Humanity]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 2(14), 93-97 [in Ukrainian].
17. Skyba, O. (2015). Naukove piznannia v epokhu informatsiynykh tekhnolohii. [Science at the age of information technology]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1(21), 74-77 [in Ukrainian].
18. Yanh, K. (2000). Dyahnoz – Ynternet-zavysymost [Diagnosis - Internet Addiction]. Retrieved from <http://cyberpsy.ru/articles/young-internet-addiction>
19. Chenbai, N. (2013). Tekhnichnyi universytet v informatsiinu epokhu: problema avtonomii (sotsialno-filosofskyi analiz) [Technical University in the Information Age: the problem of autonomy (social-philosophical analysis)]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu, Proceedings of the National Aviation University*, 1(17), 74-77 [in Ukrainian].

О. П. Скиба

ВИРТУАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ КОНТЕКСТ

Статья посвящена исследованию социально-философского контекста компьютерных игр, которые появились еще в середине прошлого века, но не получили большого распространения и, соответственно, особенной зависимости от них не возникало. В последние годы бурный рост информационных технологий сделал компьютеры неотъемлемой частью нашей жизни. Именно тогда процессы компьютеризации и появление сети Интернет составили новый этап в развитии компьютерных игр. В статье исследуются негативные и позитивные аспекты влияния компьютерных игр на человека. Как негативные следствия рассматриваются случаи возникновения компьютерной зависимости, и, как частный случай Интернет-зависимости и т.д. Если же говорить о компьютерных играх, содержащих сцены насилия и жестокости, то негативный эффект от этих игр еще более усиливается. Глядя на все выше сказанное, очевидно, что в обществе возникает потребность в создании механизма цензуры, который будет заниматься фильтрацией информационного и игрового пространства.

Ключевые слова: виртуальное пространство; игровая реальность; киберпространство; Интернет-коммуникации; компьютерные игры; информационно-коммуникационные системы; Интернет-зависимость.

O. Skyba

VIRTUAL GAME REALITY: SOCIO-PHILOSOPHICAL CONTEXT

Introduction. The article is devoted to the study of the socio-philosophical context of computer games in modern society, which in the years of rapid growth of information technologies and Internet development have become widespread. **The aim and tasks.** New virtual game reality affects the personal becoming uneasily. That is why there is a need to study the mechanism of influence of various genres of computer games (action, simulators, strategies, role-playing games, quests) on the worldview, psyche, intelligence, cognitive abilities, human health. **Research methodology.** The theoretical and methodological basis of this study are general and special methods and approaches. In particular, the use of the systems approach is justified by the complexity and variability of the object of study, aimed at identifying and analyzing both individual components of the game reality and its study as a whole system. **Research results.** Since the computer got its gaming features, it has been one of the most common distractions in the entertainment industry. Users can communicate on social networks, share the latest news, watch movies, play online games with real and virtual opponents, and more. And the ease of use of gadgets and the availability of the Internet not only bring benefits, making people's lives easier, but also lead to computer addiction, sometimes very deep, to a virtual source of pleasure. The most negative impact of this dependence is on the socio-mental development of adolescents and young people. **Discussion.** Young people spend a significant part of their time online, so there is a need to study the mechanisms of the impact of online games, online communication on the formation of man's worldview, mental and physical health. It should be noted at once that the most negative impact on human development is connected with the sort of games that the gamer can not stop for a long time. Such games provoke gambling addiction. It is sometimes very difficult, or even impossible for both children and adults, to get rid of their pathological dependence. **Conclusion.** In view of all the above, it is obvious that there is a need in society to create a censorship mechanism filtering of information and game space.

Keywords: virtual space; game reality; cyberspace; Internet communications; computer games; information and communication systems; Internet addiction.