

а й протидія джерелам злочину, дієвий засіб його запобігання. У цьому наша принципова позиція щодо філософського розуміння й призначення покарання.

Отже, розкривши філософські основи соціально-педагогічної роботи з неповнолітніми злочинцями, ми використали перший рівень методологічного осмислення досліджуваної проблеми. Подальше наукове дослідження присвячуватиметься розкриттю сутності і змісту соціально-педагогічної роботи з неповнолітніми засудженими, що можливе при використанні загальнонаукового та конкретно-наукового рівнів методологічного знання.

### Список літератури

1. Краевский В. В. Методология педагогического исследования : пособ. для педагога-исследователя / В. В. Краевский. — Самара : Изд-во СамГПИ, 1994. — 165 с.
2. Микитчик О. В. Злочин як соціальне явище: філософсько-правовий аспект : дис. ... канд. юрид. наук : 12.00.12 / Національна академія внутрішніх справ України ; Олександр Васильович Микитчик. — К., 2002. — 202 с.
3. Сулонов П. Е. Философские аспекты проблемы правового принуждения (теоретико-мировоззренческие аспекты проблемы наказания) : монография / П. Е. Сулонов. — Екатеринбург : Изд-во Уральского юридического института МВД России, 2002. — 100 с.

*Надійшла до редколегії 14.06.2010 р.*

УДК 37.013.42

Н. А. ВАСИЛЕНКО

### ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ФОРМУВАННЯ АДДИКТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ ПІДЛІТКА

*Розкрито специфіку впливу комп'ютерних ігор на формування аддиктивної поведінки підлітка, яка, зокрема, полягає в: значному поширенні азартних ігор, залученні до їх сфери комп'ютерних засобів; модернізації ігор, пристосуванні їх до психіки підлітків; високому рівневі сприйнятливості підліткового віку для формування комп'ютерної залежності; зв'язку ігрової комп'ютерної аддикції та порушень адаптації підлітків.*

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

*Раскрыта специфика влияния компьютерных игр на формирование аддиктивного поведения 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.

*Revealed specifics of the influence of the computer plays on shaping addiction behaviours of the teenager, which consists in: broad spreading the gambling, attraction to their sphere of the computer facilities; the modernizations of the plays, adjustment them to psyche of the teenager; the high level of the perception age for shaping the computer dependency; the relationship between playing computer addiction and breach to adaptation teenager.*

**Key words:** teenager, playing dependency, computer addiction.

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

Нині залежність від азартних ігор, зокрема комп'ютерних, що в науковій літературі визначається як ігроманія, лудоманія і гемблінг-залежність, поширена у світі, зокрема в Україні. Проблема залежності населення від азартних ігор стала особливо актуальною в нинішній час розвинутих комунікацій. З виникненням Інтернету, казино стало доступним у кожному домі, де є комп'ютер. Такі Інтернет-казино привабливі ще тим, що в них відсутні обмеження за віком і гарантується повна анонімність гравців, завдяки цьому можливість грати в азартні ігри мають і діти. Іноді ігроманія набуває родинного характеру — цілі сім'ї беруть участь у деяких телевізійних та Інтернет-лотереях, сприяючи розвиткові потягу до гри в молодших членів сім'ї.

У психологічному, педагогічному та соціально-педагогічному аспектах це явище вже набуло певної наукової розробки (В. Жмуров, А. Лічно, Р. Овчарова, А. Шабанов, О. Штакельберг та ін.). Аналіз праць учених дозволяє стверджувати, що, незважаючи на поширеність проблеми розвитку в людини залежності від азартних ігор, багато питань щодо виникнення та розвитку такої аддикції людини в умовах стрімкого розвитку інформаційного суспільства залишається недостатньо вивченими.

**Мета** статті полягає у виявленні специфіки впливу комп'ютерних ігор на соціальне формування та розвиток підлітків.

Аналіз наукових праць учених свідчить також, що на процес розвитку сучасних підлітків істотний вплив здійснюють певні чинники, пов'язані з різними сферами функціонування суспільства. Це не тільки суспільно-політичне життя країни, соціально-економічна та культурно-духовна сфери, а й науково-технічні нововведення, що впроваджуються в життя. Із таких нововведень, що суттєво торкнулися життя й інтересів дітей і підлітків та істотно вплинули на них, необхідно відзначити захоплення комп'ютерами та їхнє багатовекторне використання в різних

сферах. Крім суто практичного використання (навчальні та контролюючі знання програми) поширеним є захоплення азартними комп'ютерними іграми, властиве більшості дітей, що мають до них доступ.

У зв'язку з цим комп'ютерним іграм нині відводиться більше місця в житті дитини, підлітка, істотно впливають на процес формування та розвитку підростаючого покоління. Цей феномен, що потребує ґрунтовного вивчення для визначення можливих наслідків впливу азартних комп'ютерних ігор на свідомість та соціальний розвиток підлітка, поки недостатньо розроблений у працях сучасних дослідників.

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

Аддиктивна поведінка людини розглядається в науці (І. Бурлаков, М. Іванов, Ю. Ковш, Г. Кочетков, Є. Лисенко, Г. Мешков, В. Чаговець, Б. Шлимович, О. Шмельов та ін.) як одна з форм девіантної поведінки. Девіантною поведінкою людини можна назвати систему вчинків чи окремі вчинки, які суперечать прийнятним у суспільстві нормам і виявляються як незбалансованість психічних процесів, дезадаптованість, порушення процесу самоактуалізації чи відхилення від морального й естетичного контролю над особистою поведінкою [2, с. 34].

Аддиктивна поведінка (від англ. addiction — пагубна, порочна схильність) — одна з форм деструктивної, девіантної поведінки, яка виражається в прагненні відходження від реальності внаслідок зміни свого психічного стану [3, с. 56]. Наявність аддиктивної поведінки вказує на порушення в процесі адаптації людини до змінних умов мікро- і макросередовища. Відходження людини від реальності через зміни психічного стану може відбуватися при використанні різних способів, для здійснення цієї мети людина «виробляє» індивідуальні підходи, які стають звичками, стереотипами. Проблема аддикцій починається тоді, коли схильність до відходження від реальності починає домінувати у свідомості, стаючи центральною ідеєю, яка вторгається в життя, призводячи 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 залученням до її сфери комп'ютерних засобів. Різноманітні ігрові програми, що привертають увагу своїм гарним виглядом,

приємними акустичним ефектами здійснюють сильний сугестивний вплив на багатьох людей, особливо це стосується підлітків.

Явища, що викликають занепокоєння в суспільстві (до яких безперечно належить повальне захоплення комп'ютерними іграми на шкоду іншим сферам захоплені і діяльності) виявляються в поведінці дітей та підлітків раніше, ніж їх наслідки усвідомлюють дорослі. 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 перетворює духовну цінність на засіб спілкування, єднання і зближення. Можливість виявити власні кмітливості, 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 мають 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, — із 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. Існують цілі тематичні комплекси таких народних ігор — різдвяні, весільні, весняні та ін.

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 виникнення залежності від ігор, заважає нормальному розвитку особистості, пригнічує психофізіологічне та соціальне здоров'я людини.

Батьки сучасних дітей часто скаржаться на те, що дитина майже не відходить від комп'ютера, не реагує на зауваження з цього приводу та, якщо й вдається «витягти» її з комп'ютерного крісла, то на нетривалий час. При цьому коли 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 віддаляє дитину, що і так страждає на ігрову залежність, від реальності.

На нашу думку, незважаючи на ступінь усвідомлення соціумом проблеми, існує залежність між регулярними заняттями комп'ютерними іграми та пригніченням пізнавальних і психічних процесів дітей та підлітків.

Вивчивши вплив комп'ютерних ігор у сучасних умовах, ми переконалися у винятковій актуальності проведеного дослідження щодо основних напрямів соціальної педагогіки. Комп'ютерні ігри та їх вплив на психологічні й соціальні характеристики особистості підлітка потребують детального вивчення як недостатньо вивчений соціально-педагогічний феномен, на цій основі соціальні педагоги і психологи зможуть контролювати та корегувати вплив комп'ютерних ігор на соціалізацію підлітків.

Нині проблема ускладнюється тим, що сучасні азартні комп'ютерні ігри спеціально побудовані так, що в процесі гри в підлітків виникає розслаблення, зняття емоційного напруження, відволкання від неприємних проблем, а отже, гра розцінюється як приємне проведення часу, прийнятна в суспільстві форма дозвілля, при цьому в підлітка поступово розвивається залежність. У зв'язку з цим багато дослідників (І. Бурлаков, М. Іванов, Ю. Ковш, Г. Кочетков, Є. Лисенко, Г. Мешков, В. Чаговець, Б. Шлимович, О. Шмельов та ін. вчені) вважають азартні комп'ютерні ігри великою соціальною проблемою. Вони відзначають, що сьогодні розробляються та впроваджуються різновиди ігор, які стали демократичнішими та доступнішими для дітей та підлітків. Ади́кція до гри починається тоді, коли після участі в ній підліток продовжує постійно думати про гру і намагається знову брати участь у ній. Підліток спочатку розповідає про це, запрошує відвідати це дійство друзів. Поступово цей спосіб проведення часу все частіше повторюється, стаючи найкращим способом проведення часу, тим самим деструктивно впливаючи на підлітка.

Формування комп'ютерної залежності в підлітка безумовно пов'язане з особливостями віку. У зв'язку з цим на основі аналізу поглядів учених (М. Бродський, Л. Виготський, А. Леонт'єв, О. Скрипченко) охарактеризуємо деякі особливості підліткового віку, що можуть безпосередньо пов'язуватися з розвитком гемблінг-залежності.

Найважливішим новоутворенням підліткового віку є становлення самосвідомості, яке характеризується почуттям дорослості, формуванням самооцінки і прагнення до самовиховання. Центральним і специфічним новоутворенням в особистості молодшого підлітка є уявлення про себе як уже 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 провідна роль належить встановленню системи соціальних взаємовідносин із оточуючими. Розвиток соціальної дорослості — це розвиток готовності дитини до життя

в суспільстві дорослих як його повноправного члена. Соціальна незрілість дитини, її залежність від дорослих визначає становище соціальної нерівності у відносинах з дорослими, але можливість самореалізуватися в ігровому просторі, самостійно заробити гроші надає підліткови більшій впевненості в собі, почуття дорослості. Крім того, психіка дитини підліткового віку дуже сприятлива для нової інформації, яка міститься в правилах та змісті різноманітних ігор. Значну роль відіграє також підліткова «мода» на певні ігри. Необхідність бути визнаним у групі однолітків підштовхує підлітка до участі в ігровій діяльності. Таким чином, підлітковий вік є періодом, коли людина стає особливо сприятливою для формування комп'ютерної гемблінг-залежності.

У цілому, можемо дійти висновку, що сутність аддиктивної поведінки полягає у формуванні в людини прагнення відходження від реальності внаслідок зміни свого психічного стану. Відзначимо, що на відміну від наркоманії, тютюнопаління, алкоголізму, ігроманія належить до аддикції, яка не пов'язана з прийняттям якихось речовин, змінюючи психічний стан. Останнім часом проблема азартних ігор має велике значення у зв'язку з залученням до її сфери комп'ютерних засобів.

Специфіка впливу азартних комп'ютерних ігор на формування аддиктивної поведінки підлітка полягає в тому що:

- нині розробляються та впроваджуються різновиди ігор, які стали демократичнішими та доступнішими майже для всіх дітей та підлітків;
- сучасні азартні комп'ютерні ігри спеціально побудовані так, що в процесі гри в підлітків виникає розслаблення, зняття емоційного напруження, відволікання від неприємних проблем;
- аддикція до гри починається тоді, коли після участі в ній підліток продовжує постійно думати про гру і намагається знову брати участь у ній;
- підлітковий вік є періодом, коли людина стає особливо сприятливою для формування комп'ютерної гемблінг-залежності;
- наявність аддиктивної поведінки вказує на порушення в процесі адаптації підлітків до змінних умов мікро- і макросередовища.

Нечисленні дослідження в галузі комп'ютерної залежності нині окреслюють лише мету і завдання, які поставитимуть перед дослідниками, котрі цікавляться новою проблемою. В одному дослідники однакостайні: комп'ютерна залежність є проблемою виключно підлітків.

Неможливо ізолювати себе від впливу комп'ютерних ігор на підлітків, необхідно акцентувати увагу на можливості формування критичного мислення дітей, а не на захисті від згубного впливу. Основна ідея такого підходу — допомагати підліткам здобувати знання і набувати навички творчого застосування комп'ютерних технологій, а також формувати здорову критичну установку користувача, який уміє протистояти маніпулюванню і нав'язуванню ілюзій. Протистояти цьому можливо лише через інтеграцію виховних зусиль школи, родини та територіальної гро-

мади, розробивши соціально-педагогічні умови профілактики ігроманії. Обґрунтування технології створення таких умов є перспективним напрямом наукового дослідження.

#### Список літератури

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

*Надійшла до редколегії 17.06.2010 р.*

УДК 37.013.42

О. С. ЗУБОВА

### СОЦІОКУЛЬТУРНІ УМОВИ ТРАНСФОРМАЦІЇ СІМЕЙНОГО ВИХОВАННЯ В ДОБУ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

*Аналізуються зміни соціокультурних умов існування сім'ї в Україні в добу інформаційного суспільства, що формується.*

**Ключові слова:** сім'я, Україна, інформаційне суспільство.

*Анализируются изменения социокультурных условий существования семьи в Украине в период информационного общества, которое формируется.*

**Ключевые слова:** семья, Украина, информационное общество.

*Analyzed changes in socio-cultural conditions of existence of families in Ukraine during the information society, which is formed.*

**Key words:** family, Ukraine, information society.

Соціокультурна ситуація сучасного суспільства стрімко змінюється. Цей процес зумовлений становленням суспільства нової якості — інформаційного. Актуалізується дослідження соціокультурних умов трансформації сімейного виховання в добу інформаційного суспільства. Хоча наша країна ще не стала повноцінною інформаційною державою, дослідники вважають, що цей процес є незворотним [5; 6; 13; 15]. «Зміни охоплюють усі сфери функціонування та життєдіяльності суспільства, сприяють зближенню різних видів та форм суспільної діяльності, створюють принципово нову соціокультурну ситуацію, котра детермінує формування нового типу особистості відповідно до вимог інформацій-