

способствующие возникновению агрессии. Описано влияние окружающей среды на проявление агрессии, которые провоцируют ее возникновение и влияют на форму и направление ее проявлений. Описаны социальные и расовые признаки проявления агрессивных форм поведения. Исследованы истоки различного рода этнических предубеждений и их влияние на агрессию. Так же выявлена взаимосвязь между практикой семейного воспитания и агрессивным поведением у детей и подростков.

Ключевые слова: агрессия, агрессивное поведение, подросток, психологическая коррекция.

Andreev Y. S. Theoretical premises signs and prevention of aggressive behavior in children and adolescents

In the article the theoretical predictors of aggression in children and adolescents, as well as are methods of correction and prevention of aggressive behavior. The factors contributing to the emergence of aggression. Describes the impact of the environment on the expression of aggression that provoked its emergence and influence the shape and direction of its manifestations. Describes the social and racial characteristics Aggressive behaviors. Investigated the origins of various ethnic prejudices and their effects on aggression. Just discovered the relationship between the practice of family education and aggressive behavior in children and adolescents.

Key words: aggression, aggressive behavior, adolescent psychological adjustment.

Стаття надійшла до редакції 10.07.2012 р.

Прийнято до друку 31.08.2012 р.

УДК 316.624:178.9-053.2-042.72

Г. Д. Золотова

СУТНІСТЬ І ЗМІСТ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ДІТЕЙ

Актуальним питанням соціальної педагогіки є проблема поширення різних видів адиктивної поведінки дітей. „...В настоящее время зависимости составляют группу самых распространенных девиаций” [4, с. 114].

Фахівці соціальної сфери останнім часом усе частіше наголошують на актуальності проблеми ігрової залежності дітей. Хоча даний вид адиктивної поведінки дітей є не таким розповсюдженим, як, наприклад, алкоголізм або наркоманія, темпи зростання кількості ігрових адиктів уражають. Стрімкий розвиток інформаційних технологій за останні

десятиліття привів до того, що наука не встигає осмислювати його наслідки [11].

Хибні уявлення про „користь” залучення до технологічних новацій загострюють дану проблему, внаслідок цього понадмірне захоплення комп'ютером починає переходити в залежність. Суперечливість даної проблеми проявляється у тому, що іноді самі батьки сприяють формуванню ігрової адикції у дитини, адже вважають захоплення комп'ютером як хобі, яке розвиває дитину, дозволяє їй спілкуватися з однолітками. У результаті неконтрольована кількість часу, проведеного у віртуальній грі, призводить до замикання у нереальному світі, ототожнення себе із віртуальними героями. До того ж неконтрольована кількість кишенькових грошей сприяє поверненню до азартних ігор, азарт поступово переходить у залежність, руйнує особистість дитини, її життя.

Проблеми адиктивної поведінки дітей розглядають у своїх дослідженнях В. Бітенський, В. Херсонський, Б. Братусь, П. Сідоров, І. П'ятницька, Д. Колесов, С. Сібіряков, В. Оржеховська, О. Удалова, О. Пилипенко, Н. Максимова, С. Толстоухова, А. Бойко та інші.

Різним видам нехімічних залежностей, у тому числі й ігрової залежності, присвячують свої дослідження О. Егоров, А. Єлизаров, А. Запорожец, О. Качалов, Ц. Короленко, В. Лоскутова, В. Менделевич, В. Щербина та інші. Але на сьогоднішній момент сутність ігрової залежності дітей вивчена недостатньо, ця проблема потребує більшої уваги з боку батьків і педагогів.

Мета статті – розкрити сутність і зміст ігрової залежності дітей.

Розглянемо причини виникнення ігрових адикцій. У період соціально-економічної, культурної і духовної кризи підрастаюче покоління завжди знаходиться у складній соціально-психологічній ситуації. Тому що руйнуються старі, усталені норми і цінності, тоді як нові ще не визначені і не засвоєні. Сьогодні розробка нових концепцій соціального виховання триває повільно і має хаотичний характер, тому не дивно, що діти втрачають відчуття смислу того, що відбувається, не мають життєвих навичок вирішення особистісних проблем, не знають як сформулювати і визначити свій індивідуальний стиль існування у відповідності із нормами здорового способу життя. Діти і особливо підлітки, знаходячись під впливом безперервних стресових ситуацій, виявляються не готовими до них, страждають від їх наслідків, що спонукає до відходу від реальності і формування адиктивної поведінки.

Відсутність необхідних знань, навичок і сучасних соціально-адаптивних стратегій поведінки у педагогів і батьків не дозволяє їм надавати необхідну педагогічну підтримку і допомогу. Діти залишаються наодинці зі своїми проблемами, вони вимушені самі шукати засоби взаємодії із оточуючим світом. У цій ситуації недостатність життєвого досвіду і несформованість моральних цінностей провокують вибір неадекватних і непродуктивних видів поведінки.

Значна кількість осіб, що страждають на ігрову комп'ютерну залежність, – школярі. Дітей привертає свобода діяльності, можливість у будь-який момент припинити гру.

Хоча комп'ютерні ігри відрізняються від звичайних – можна знайти і певні спільні риси. Так, гра може бути сюжетно-рольовою і дитина сама обирає свою роль. Є ігри-тренажери, широке розповсюдження отримали комп'ютерні еквіваленти відомих настільних і дидактичних ігор. У комп'ютерних іграх реальні предмети замінюються символами, які з розвитком комп'ютерних технологій стають усе більш реалістичними.

Важливою відмінністю є те, що в реальній грі учасники можуть змінювати правила, керувати часом і темпом. Таким чином у процесі взаємодії розвивається гнучкість мислення, комунікативні навички, чого не має у грі віртуальній.

Комп'ютерні відеоігри мають надзвичайне розповсюдження серед дітей. Їх понадмірне використання приводить до залежності, яке підкріплюється й тим, що даний бізнес є надзвичайно прибутковим, внаслідок чого дуже стрімко розвивається. Таке бурне зростання даної індустрії приводить до того, що соціальні інститути, які покликані попередити формування даної залежності, не встигають проаналізувати це явище і розробити відповідні заходи. Самі по собі комп'ютерні ігри заборонити неможливо, це технологічний атрибут сучасного суспільства. До того ж вони можуть бути як умовою розвитку, так і умовою деградації, все залежить від засобів використання [10, с. 24].

Пропонуємо визначити залежність від комп'ютерних ігор як наявність постійної потреби в комп'ютерній грі, патологічний потяг до неї.

Для ігрових адиктів характерні високі рівні тривоги, депресії, емоційна нестійкість. Більшість із них погано адаптуються у соціумі: мають ряд побутових, сімейних проблем, проблеми у навчанні, у відношеннях із представниками протилежної статі. Оскільки для ігрового адикта реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпеки – він намагається жити в іншому світі – віртуальному, де все дозволено, де він встановлює правила гри, а вихід із гри викликає зниження настрою і активності, відчуття погіршення самопочуття.

Парадоксальним є факт, що ігрові адикти відчувають постійну потребу у грі, але не можуть її задовольнити, навіть і після тривалих ігрових сеансів. Поступово втрачається контроль над грою, людина не може зупинитися внаслідок емоційно-вольових порушень. Гравець не просто хоче грати, він не може не грати, для залежного стає неможливим самостійно припинити гру, в результаті чого він постійно знаходиться в стані незадоволеності і зниженого настрою. Як тільки починається гра – настрої істотно покращуються, також спостерігаються позитивні емоції в очікуванні доступу до гри. Але після завершення сеансу настрої знову погіршуються, швидко повертається на вихідний рівень. Відмічається, що якщо адикт визнає факт своєї залежності, то внаслідок неможливості

самостійно її подолати – відчуває власну неспроможність, знаходиться у постійному протиріччі із собою.

Основні психологічні механізми формування залежності від комп'ютерних ігор – це задоволення потреби відходу від реальності і прийняття іншої ролі. Обидва механізми компенсують негативні життєві переживання, але, потрібно зауважити, що у непродуктивний спосіб.

Дослідники говорять про те, що для підлітка потреба у прийнятті ролі другого – це форма пізнавальної потреби. Але якщо мають місце дискомфортні відчуття, навіть дезадаптація, – дана потреба швидко стимулює розвиток залежності. Це трапляється тому, що специфікою саме комп'ютерних ігор є реалізація прийняття нової поведінкової ролі ігрового героя. Таким шляхом дуже легко відійти від реальності, компенсувати всі потреби, які не задовольняються в реальному світі [3, с. 31 – 33].

Спеціальним прийомом, який для цього використовується, є бачення світу із очей віртуального героя. Це приводить до повної ідентифікації з персонажем, його життям і його світом. Не можна назвати адекватною і трактовку понять „життя-смерть” у комп'ютерних іграх. Ми знаємо, що розуміння цих категорій у дитячому віці знаходиться в стадії формування, і сприйняття життя як такого, що можна повторити, або прожити заново (у ігрових героїв часто декілька життів), просто перезавантажити комп'ютер призводить до викривленого формування світогляду, знову ж таки знецінює людське життя.

Наслідки ігрової залежності вражають. Зловживання комп'ютерними іграми призводить до зміни самопочуття: відзначаються різні вегетативні порушення у вигляді серцебиття, нерізких коливань пульсу, артеріального тиску, почуття холоду в нижніх кінцівках, утрудненого подиху, зміни забарвлення шкіри обличчя (блідість, почервоніння тощо). Більше 40% погіршення зору у дітей пов'язують саме із комп'ютеризацією [6].

Не менш важливими є соціальні наслідки ігрової залежності. Вони полягають у порушенні соціальної активності, порушують міжособистісні контакти, приводять до ізоляції від реального життя [8].

Ми знаємо, що оскільки навчання є однією з найважливіших сфер життя дитини, яке дозволяє реалізуватися в середовищі ровесників, – відсутність у даній сфері успіху, проблеми з навчанням спричиняють багато негативних емоцій. Діти-ігрові адикти часто мають проблеми з навчанням, оскільки гра дозволяє повністю відійти у віртуальний світ, реалізуватися і позбутися на певний час від неприємних відчуттів. Підтвердження також отримав і зворотній зв'язок. Ті діти, які зловживають комп'ютерними відеоіграми, мають менше часу для приготування домашніх завдань, з часом у них погіршується сприйняття, увага і мислення. Тобто, дитина потрапляє у замкнене коло, коли проблеми в школі спонукають до відходу у віртуальне ігрове життя, а

поступове формування ігрової залежності унеможлиблює успішне навчання у школі.

У більшості випадків ігрового адикта засуджують, соромлять, намагаються застосовувати каральні дії, що в більшості випадків не має ніякого ефекту [3, с. 33 – 34]. І лише останнім часом формується усвідомлення того, що залежність – це хвороба, яка потребує вивчення, ігroman – це людина, яка потребує розуміння, підтримки і лікування.

Серед останніх описаних у літературі технологічних залежностей – гаджет-адикція (від англ. „gadget” – „технічна новинка”). Тобто, під гаджет-адикцією розуміється вид адиктивної поведінки, який характеризується залежністю від нових технічних пристроїв, причому користування ними не має навчальної або виробничої мети. Серед найпопулярніших предметів залежності мобільні телефони, смартфони, КПК, MP3-плеєри, диктофони, відео-, фотокамери. Ознаками гаджет адикції є: збільшення часу користування пристроєм та витрат на нього; існування постійної потреби у використанні (наприклад, постійно розмовляти по телефону, тримати його у руці, набирати SMS); виникнення тривоги при неможливості користування пристроєм; нехтування безпекою від використання тощо.

Останнім часом відмічається поширення і такого виду адиктивної поведінки, як залежність від азартних ігор, або гемблінг (від англ. gambling – играніе?). Під цим дослідники розуміють „чрезмерную вовлеченность в игровую активность, сопровождающуюся утратой контроля над своим состоянием и негативными социально-психологическими последствиями” [4, с. 127]. Гемблінг характеризується тим, що часті повторні сеанси азартної гри стають домінуючими у житті людини, всі інші цінності відступають на другий план. У Міжнародній класифікації хвороб патологічна здатність до азартних ігор має свою рубрику (F-63.0) і відноситься до розладів поведінки [2; 3; 5].

Дана проблема поглиблюється за рахунок достатньо лояльного відношення суспільства (і, як наслідок, зниження пильності) до поширення азартних ігор. До того ж вивчення цього виду адиктивної поведінки почалося у вітчизняній науці відносно недавно. Сьогодні розповсюджені такі види азартних ігор на гроші: гральні автомати, карточні ігри, ігри в казино, лотерея, гра „в наперсток”. Їх можна розподілити на групи: соціалізовані (за участю інших людей, партнерів) і несоціалізовані (без партнерів). Є дані про те, що у дітей більш глибока залежність формується саме від останніх. Дослідження також говорять про найбільшу розповсюдженість серед підлітків ігор в ігрові автомати [4, с. 128].

Дана проблема поглиблюється тим, що у другій половині минулого десятиліття було відкрито багато казино і гральних салонів, клубів. Їх яскравий вигляд, неонове оформлення посилюють сугестивний ефект від думок про можливість виграшу. На момент написання даного параграфу в Україні діяльність гральних салонів і автоматів заборонено, але

постійно має місце інформація про викриття підпільної гральної діяльності. Гральні автомати розповсюджені у всьому світі, і потрібно відмітити, що і проблема гемблінгу – це проблема міжнародна.

Механізм формування залежності полягає в тому, що в процесі гри виникає розслаблення, знімається емоційне напруження, людина відволікається від зовнішніх подразників і проблем реального життя. На основі прагнення до приємного проведення часу і виникає залежність. Причому вона може бути настільки сильною, що в літературі бачимо суперечки щодо віднесення гемблінгу до різновиду адиктивної поведінки або обсесивно-компульсивного розладу [2].

Виділяють наступні ознаки ігрової залежності:

- регулярність, збільшення частоти та тривалості ігрових сеансів, збільшення ризику;
- збільшення фінансових витрат, поява боргів, продаж цінних речей потайки від батьків;
- втрата інтересу до інших сторін життя;
- втрата контролю над грою, неможливість зупинитися навіть і після неодноразових програшів;
- неодноразові спроби покінчити з грою;
- поява „абстинентного синдрому” (головний біль, порушення сну, апетиту, уваги, дратівливість, знижений настрій поза грою);
- нездатність протистояти будь-яким приводам грати після певного періоду утримання;
- стаж ігри близько півроку [4, с. 129; 2; 7].

Особливими умовами переходу гри в ігрову залежність є наявність особистісної схильності, соціальна ситуація і зовнішня провокація. Нас особливо цікавить особистісна схильність, яка полягає у поєднанні таких якостей особистості як: високий рівень інтелекту; здатність до ризику і авантюри; схильність до марнотратства; схильність до трудоголізму; категоричність самооцінки; здатність до брехні, викривлення фактів; організаторські здібності; надмірна критичність до оточуючих; незадоволеність міжособистісним спілкуванням. Саме під впливом перерахованих особливостей дитина під час гри „...входить в состояние измененного сознания – азартного возбуждения и эйфории” [4, с. 133].

Також сприяють формуванню залежності неправильне виховання, гральна активність батьків, привернення до гри з раннього дитинства (доміно, карти, монополія), переважання матеріальних цінностей, заздрість [7].

У відповідності із загальними стадіями формування адиктивної поведінки, ігрова залежність має свої специфічні ознаки на кожному етапі. Починається формування залежності із знайомства і початку фіксації на грі (часто після формування внутрішньої готовності або неочікуваного виграшу); далі йде формування психологічної залежності (усі думки про гру, постійне бажання грати); стадія патологічної

залежності (з вираженими негативними наслідками); і стадія катастрофи (можливий психічний розлад, суїцид тощо) [4, с. 129].

Специфічними ознаками ігрової залежності є перетворення гри в самоціль, постійні нав'язливі думки про гру, втрата контролю над витратами, неможливість припинити гру, прояви так званої „абстиненції” (психологічного дискомфорту, дратівливості у періоді, коли неможливо грати) [9, с. 119].

Ігрова залежність характеризується переминою фаз. Фаза втримання характеризується перервою у грі, як правило, внаслідок відсутності грошей, доступу до засобу реалізації гри, тиску соціального оточення. Наступна фаза – фаза автоматичних фантазій, коли фантазії стають усе частішими, адикт передчуває майбутній сеанс гри. Під час фази наростання емоційної напруги з'являється стан нудьги, пригніченості, або тривоги, роздратування. Наступна фаза – фаза прийняття рішення грати: гемблер або вирішує, що зараз найбільш удалий варіант для виграшу, або вирішує, що потрібно відігратися. У фазі витіснення прийнятого рішення інтенсивність бажання грати зменшується, виникає ілюзія контролю над поведінкою. І остання фаза – фаза реалізації рішення грати. На цій фазі самі гемблери часто вказують, що діяли несвідомо, у „трансі”. Гра триває стільки, скільки є гроші, або хтось не перериває її, і цикл повторюється [2; 4, с. 130].

Таким чином, пропонуємо визначити залежність від комп'ютерних ігор як наявність постійної потреби в комп'ютерній грі, патологічний потяг до неї. На відміну від реальної гри, віртуальна не розвиває гнучкість мислення, комунікативні навички. Ігрові адикти відчувають постійну потребу у грі, але не можуть її задовольнити. Специфікою комп'ютерних ігор є реалізація прийняття нової поведінкової ролі ігрового героя, відхід від реальності та неадекватна трактовка понять „життя-смерть”. Наслідки ігрової комп'ютерної залежності полягають у порушенні соціальної активності, порушенні міжособистісних контактів, ізоляції від реального життя. Під гаджет-адикцією розуміється вид адиктивної поведінки, який характеризується залежністю від нових технічних пристроїв, коли користування ними не має навчальної або виробничої мети. Серед найпопулярніших предметів залежності мобільні телефони, смартфони, КПК, MP3-плеєри, диктофони, відео-, фотокамери. Гемблінг – це патологічний потяг до азартних ігор. Сьогодні розповсюджені такі види азартних ігор: гральні автомати, карточні ігри, ігри в казино, лотерея, гра „в наперсток” та інші. Їх можна розподілити на соціалізовані і несоціалізовані. Виділяють наступні ознаки ігрової залежності: регулярність, збільшення частоти та тривалості ігрових сеансів; збільшення фінансових витрат, поява боргів, продаж цінних речей потайки від батьків; утрата інтересу до інших сторін життя; утрата контролю над грою, неможливість зупинитися; неодноразові спроби покінчити з грою; поява „абстинентного синдрому” (головний біль, порушення сну, апетиту, уваги, дратівливість, знижений настрій поза

грою); нездатність протистояти будь-яким приводам грати після певного періоду утримання; стаж ігри близько півроку. Стадіями формування гемблінгу є початок фіксації на грі, формування психологічної залежності, формування патологічної залежності, стадія катастрофи. Цикл ігрової активності характеризується такими фазами: фаза втримання, фаза автоматичних фантазій, фаза наростання емоційної напруги, фаза прийняття рішення грати, витіснення прийнятого рішення, фаза реалізації рішення грати.

Перспективи подальшої розробки проблеми полягають у розширенні розуміння змісту ігрової залежності дітей та розробці форм і методів її профілактики.

Список використаної літератури

- 1. Безпалько О. В.** Соціальна педагогіка в схемах і таблицях / Ольга Володимирівна Безпалько. – К. : «Логос», 2003. – 134 с.
- 2. Егоров А. Ю.** Нехимические зависимости / А. Ю. Егоров. – СПб. : Речь, 2007 – 242 с.
- 3. Елизаров А. Н.** Работа с зависимостями в психологическом консультировании [Электронный ресурс] / А. Н. Елизаров // Материалы Всерос. науч.-практ. конф. [«Социальное партнерство психологии, культуры, бизнеса и духовное возрождение России»]. – М. : Ред.-изд. центр Консорциума «Социальное здоровье России», 2006. – С. 61-62. – Режим доступа : <http://www.psychologia.narod.ru/abuse.htm>.
- 3. Запорожец А. В.** Педагогическая профилактика аддиктивного поведения школьников в сфере информационно-коммуникационных технологий : дис. ... кан. пед. наук : 13.00.01 / Антон Вячеславович Запорожец. – Челябинск, 2010. – 172 с.
- 4. Змановская Е. В.** Девиантное поведение личности и группы: Учебное пособие / Е. В. Змановская, В. Ю. Рыбников. – СПб : Питер, 2010. – 352 с.
- 5. Качалов В.** Об аддикциях и аддиктивном поведении <http://psychology.net.ru/articles/content/1086791156.html>
- 6. Концепція** навчання здорового способу життя на засадах розвитку навичок : інформ. зб. з життєвих навичок / [авт.-упоряд. Марі-Ноель Бело]. – К. : Генеза, 2005. – 80 с.
- 7. Короленко Ц. П.** Семь путей к катастрофе : деструктивное поведение в современном мире / Ц. П. Короленко, Т. А. Донских. – Новосибирск : Наука, 1990. – 224 с.
- 8. Лоскутова В. А.** Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств : дис. ... кан. мед. наук : 11.00.18 / Виталина Александровна Лоскутова. – Новосибирск, 2004. – 124 с.
- 9. Менделевич В. Д.** Психология девиантного поведения : учеб. пособ. / В. Д. Менделевич. – М. : МЕДпресс, 2001. – 432 с.
- 10. Сибиряков С. Л.** Ребёнок в опасности [Текст] : Как предупредить беду : Наркоманию, пьянство, насилие, преступность... / С. Л. Сибиряков. – СПб. : Пресс, 2002 . – 128 с.
- 11. Щербина В.** Соціальні риси мережних спільнот / В. Щербина // Соціальна психологія. – 2005. – №2. – С. 139 – 149.

Золотова Г. Д. Сутність і зміст ігрової залежності дітей

У статті розкриваються причини, особливості, сутність і наслідки таких видів ігрової залежності дітей, як залежність від відеоігор, ігор он-лайн та азартних ігор.

Ключові слова: адиктивна поведінка, ігрова залежність, залежність від відеоігор, залежність від ігор он-лайн, залежність від азартних ігор.

Золотова А. Д. Сущность и содержание игровой зависимости детей

В статье раскрываются причины, особенности, сущность и последствия таких видов игровой зависимости детей, как зависимость от видеоигр, игр он-лайн и азартных игр.

Ключевые слова: аддиктивное поведение, игровая зависимость, зависимость от видеоигр, зависимость от игр он-лайн, зависимость от азартных игр.

Zolotova A. D. The Meaning and Content of Children's Game Addiction

The article covers the reasons, characteristic features, content and results of such kinds of game addiction as video game, on-line game, gambling game addictions.

Key words: addictive behavior, game addiction, video game addiction, on-line game addiction, gambling game addiction.

Стаття надійшла до редакції 08.07.2012 р.

Прийнято до друку 31.08.2012 р.

УДК 37.091.12:36-051:364-78:316.624-053.5

Р. В. Козубовський

**ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ
ДО ПРОФІЛАКТИЧНОЇ РОБОТИ З НЕПОВНОЛІТНІМИ,
СХИЛЬНИМИ ДО ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ**

Упродовж останніх десятиріч в Україні спостерігається зростання девіантних проявів серед неповнолітніх: учнів загальноосвітніх шкіл, гімназій, коледжів, ліцеїв, професійно-технічних училищ. Слід підкреслити, що в загальній кількості правопорушень відсоток протиправних дій, вчинених неповнолітніми, коливається в межах 25%, що є досить суттєвим і не може не викликати занепокоєння. Серед найбільш поширених девіацій в середовищі неповнолітніх можна назвати бродяжництво, крадіжки, втечі з дому, хуліганство, правопорушення, вживання наркотиків, проституцію. Тривожним є факт залучення до