

ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОЇ ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ В ОСІБ ПІДЛІТКОВОГО ВІКУ В УМОВАХ ТРАНЗИТИВНОГО СУСПІЛЬСТВА

STUDY OF INTERNET GAMING ADDICTION AMONG ADOLESCENTS IN THE CONDITIONS OF A TRANSITIVE SOCIETY

Наукова стаття глибоко аналізує проблему зростання рівня ігрової інтернет-залежності серед осіб підліткового та юнацького віку в умовах сучасного транзитивного суспільства. Інтернет та ігрові технології стали неодмінною частиною життя молоді, але разом із тим виникли й небезпеки, пов'язані з надмірним їх використанням.

Дослідницька робота ретельно аналізує вплив ігрових технологій та інтернету на підлітків і юнаків, зосереджуючись на їхній соціальній адаптації та психоемоційному стані. Ігрова інтернет-залежність може впливати на здатність молоді до взаємодії в реальному світі, їхні соціальні навички й загальний розвиток. Автори статті ретельно аналізують різноманітні аспекти цього явища, включаючи психологічні й соціокультурні виміри.

Важливо відзначити, що дослідження також розглядає чинники, що сприяють зростанню ігрової інтернет-залежності. Це можуть бути фактори, пов'язані з емоційним станом, соціальною незахищеністю, відсутністю цікавості до реального життя або недостатньою саморегуляцією. Результати дослідження вказують на потребу в розвитку ефективних стратегій превенції та лікування ігрової інтернет-залежності.

Відповідно до статті, можна зробити висновок, що ігрова інтернет-залежність є складною проблемою, яка потребує комплексного підходу. Превенція цього явища вимагає спільних зусиль батьків, педагогів і фахівців із психології. Заходи з обмеження доступу до відповідного контенту, підтримка з боку сім'ї та соціального оточення, а також розвиток навичок саморегуляції можуть сприяти запобіганню цій проблемі й подоланню її.

Загалом стаття пропонує глибокий аналіз сучасної проблеми ігрової інтернет-залежності серед підлітків і юнаків. Вона наголошує на важливості подальших досліджень і розвитку ефективних стратегій для запобігання цьому явищу й лікування його, спираючись на психологічні, соціальні та культурні аспекти.

Ключові слова: ігрова інтернет-залежність, підлітковий вік, юнацький вік, тран-

зитивне суспільство, соціальна адаптація, психоемоційний стан.

This scientific article deeply analyzes the problem of the growing level of Internet gaming addiction among adolescents and young adults in the conditions of a modern transitive society. The Internet and game technologies have become an integral part of young people's lives, but at the same time, there are dangers associated with their excessive use.

This study fundamentally analyzes the influence of gaming technologies and the Internet on adolescents and young adults, focusing on their social adaptation and psycho-emotional state. Internet gaming addiction can affect young people's ability to interact in the real world, their communication skills, and overall development. The authors of the article thoroughly analyze different aspects of this phenomenon, including psychological and sociocultural dimensions.

It is important to note that the study also examines factors that contribute to the growth of Internet gaming addiction. Among them may be those related to emotional state, social insecurity, lack of interest in real life, or insufficient self-regulation. The results of the study indicate the need to develop effective strategies for the prevention and treatment of Internet gaming addiction.

According to this article, it can be concluded that Internet gaming addiction is a complex problem that requires a comprehensive approach. Prevention of this phenomenon requires joint efforts of parents, teachers, and psychologists. Preventing and overcoming this problem can be facilitated by measures to limit access to relevant content, support from the family and social environment, as well as the development of self-regulation skills.

Overall, the article offers an in-depth analysis of the modern problem of Internet gaming addiction among adolescents and young adults. It emphasizes the importance of further research and the effective strategies development for the prevention and treatment of this phenomenon, based on psychological, social, and cultural aspects.

Key words: Internet gaming addiction, adolescence, young adulthood, transitive society, social adaptation, psycho-emotional state.

УДК 159.937:94:246.3:159.91

DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2024.59.17>

Сахно П.І.

старший викладач кафедри психології, політології та соціокультурних технологій

Сумський державний університет

Данілова Д.Е.

викладачка-стажистка кафедри психології, політології та соціокультурних технологій
Сумський державний університет

Лутцева М.Д.

студентка 3 курсу бакалаврату за спеціальністю 053. Психологія
Сумський державний університет

Вступ. У сучасному транзитивному суспільстві суттєво змінилися різні аспекти людського життя, зокрема способи взаємодії, сприйняття інформації та проведення вільного часу. Упровадження технологій і доступ до Інтернету, що зростає, відкрили нові можливості, однак вони також породили нові виклики, такі як ігрова інтернет-залежність. Особливо чутливою до цього явища є група осіб підліткового та юнацького віку, яка перебуває в процесі активного формування своєї особистості й визначення життєвих цілей. Стаття спрямована на дослідження рівня ігрової інтернет-залежності

в цій категорії населення та виявлення можливих причин і наслідків цього явища.

Метою дослідження є вивчення рівня ігрової інтернет-залежності в осіб підліткового в умовах транзитивного суспільства. Для досягнення мети ми поставили такі завдання: проаналізувати теоретичні підходи до проблеми рівня ігрової інтернет-залежності в осіб підліткового та юнацького віку в транзитивному суспільстві; провести емпіричне дослідження на визначення рівня ігрової інтернет-залежності в осіб підліткового та юнацького віку в транзитивному суспільстві.

Матеріали та методи. Основою дослідження стали напрацювання вітчизняних і зарубіжних дослідників, які вивчали проблематику ігрової залежності й вплив транзитивного суспільства. Для проведення емпіричного дослідження ми використали методику діагностики гейм-адикції М.В. Кочеткова, тест інтернет-залежності Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова.

Результати. Говорячи про «транзитивне суспільство», ми маємо на увазі опис суспільних перетворень і змін, які відбуваються в результаті переходу від одного стану суспільства до іншого. Цей термін підкреслює перехідну природу суспільства, коли старі інститути й системи руйнуються, а нові ще не повністю сформовані. Такий перехід може бути викликаний політичними, економічними, технологічними або культурними змінами. Для України транзитивність періоду існування суспільства полягає не лише в пандемії коронавірусу, ізоляції, а й у повномасштабній війні, яка почалася 24 лютого 2022 року.

Транзитивне суспільство відрізняється від стабільних соціальних структур тим, що характеризується невизначеністю й нестабільністю. Це може бути період революцій, реформ, руйнування старих ієрархій та утворення нових, перехід від авторитарних систем до демократії тощо.

Підлітковий вік є найскладнішим періодом розвитку дитячої особистості, він триває від 10–11 до 14–15 років. Головним змістом цього періоду є перехід від дитинства до дорослого життя.

Життя для підлітків є об'єктом осмислення, де внутрішній світ є більш значимим, ніж реальне життя, що є причиною розбіжностей між самосприйняттям і сприйняттям їх навколишніми. Відрив від реального життя, схильність фантазувати поєднуються в підлітків із визначенням життєвих планів, перспектив, відображаючи їхнє уявлення про смисл життя, найважливіші смисложиттєві цінності, які часто не співвідносяться з можливостями і здібностями самого об'єкта [1].

Зміни в еволюції психічних функцій особистості, що відбуваються під час підліткового віку, визначаються зміною в провідній діяльності. Кожна сфера активності вносить значний внесок у психічний розвиток, проте не будь-яка з них може стати домінуючою в конкретний віковий період. Це зумовлено умовами життя, що склалися для особистості на певному етапі вікового розвитку. У підлітковому віці таким провідним видом діяльності є бажання до інтимно-особистісного спілкування з ровесниками.

У процесі здійснення провідної діяльності підлітки активно вивчають соціальні норми, цілі й засоби поведінки, що є формою репродукції

взаємин між дорослими. Участь у цьому визнаному суспільством виді діяльності допомагає підлітку відчувати свою значущість і розвинути соціально-спрямовану мотивацію. Практика провідної діяльності може ефективно запобігти можливим відхиленням у підлітковій поведінці.

У контексті загального вікового розвитку активне прагнення до дорослості й досягнення нових позицій є природним і продуктивним етапом формування особистості.

У підлітковому періоді спостерігається нестабільність емоційно-вольової сфери, виражена в легкій збудливості й частих змінах настрою. Таким чином, можна визначити кілька нормативно-психологічних змін, характерних для підліткового віку, а саме: набуття психологічної незалежності, яке включає відокремлення від батьків; подолання кризи ідентичності; новий етап соціалізації в середовищі однолітків.

Характерні особливості підліткового віку визначаються початком формування основ і загальних напрямів соціальних і моральних установок особистості. Однією з важливих стадій цього періоду є розвиток самосвідомості, що базується на здібностях усвідомленого ставлення до власних деталей, думок і переживань.

Самосвідомість включає обов'язковий компонент – самооцінку. Оскільки в підлітків уявлення про суб'єктивне «Я» значною мірою формується під впливом думок навколишніх, вони часто демонструють неадекватну самооцінку, яка може виявлятися в схильності або до завищення, або до значного заниження.

Саме під час підліткового періоду інтенсивно формуються найважливіші риси й характеристики особистості, які визначають її світогляд, самовизначення в суспільстві та пошук життєвого шляху. У психології цей період називають «відкриття свого Я».

Говорячи про інтернет-залежність ми говоримо про неї як про підвид адиктивної поведінки – це один із видів девіантної поведінки з формуванням прагнення до відходу від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану за допомогою прийому деяких речовин або постійною фіксацією уваги на певних видах діяльності з метою розвитку й підтримки інтенсивних емоцій [2].

Ключовими ознаками залежної поведінки є такі: прагнення до зміни психоемоційного стану; постійне бажання продовжити вплив агента адикції; послідовний процес формування адикції; формування психологічної субкультури; особистісні зміни, дезадаптація; розвиток надцінного емоційного ставлення до агента адикції; заперечення залежності; неможливість припинити адикцію самостійно [3].

Комп'ютерну залежність можна визначити як розлад поведінки в результаті викори-

стання інтернету й комп'ютера, який включає будь-який вид діяльності за комп'ютером [4]. Комп'ютерна залежність – це патологічна пристрасть людини до роботи або проведення часу за комп'ютером. До найбільш значущих причин, що сприяють формуванню комп'ютерної залежності, можна зарахувати такі: відсутність або брак спілкування й теплих емоційних стосунків у родині; відсутність у підлітка серйозних захоплень, інтересів, хобі, уподобань, не пов'язаних із комп'ютером; невміння підлітка налагоджувати бажані контакти з навколишніми, відсутність друзів; можливість реалізації якостей особистості, програвання ролей, переживання емоцій, фрустрованих у реальному житті [3].

Підлітковий вік є особливо вразливим до зовнішніх впливів, і підлітки часто віддають перевагу проведенню часу за комп'ютером. Саме на цьому етапі формується система мотивів, цінностей і світогляду, які визначають уявлення особистості про себе, інших і світ. Підлітковий вік, як критичний етап онтогенезу, характеризується високою чутливістю до впливу як ззовні, так і зсередини.

Важливо розрізнити захопленість комп'ютерними іграми від залежності від них. У разі простої захопленості підліток може віддати перевагу реалізації творчих ідей і задумів, відволіктися від комп'ютера. Проте в разі залежності він може проводити значний час за комп'ютером, утрачаючи інтерес до інших занять, таких як спілкування з друзями чи участь у різних діяльностях. Це може завдати шкоди його здатності втілювати плани й ідеї в життя.

Гейм-адикція є сучасним терміном, який використовується для опису залежності від рольових комп'ютерних ігор. У сфері науково-психологічних досліджень гейм-адикція виділяється як окреме поняття, відмінне від ігрової, комп'ютерної та інтернет-залежностей. Це визначається як активність, у якій людина повністю поглиблюється у віртуальну реальність, де гравець активно взаємодіє з віртуальним світом і вибудовує його. Цей процес розглядається як спроба досягнення неправильної мети, оскільки гравець водночас створює власну віртуальну реальність усередині своєї психічної сфери, а не шляхом реальних дій.

У результаті ігрової інтернет-залежності виникає потреба проводити надмірний час у віртуальному просторі, проявляється нездатність і небажання вийти з віртуальної реальності. Поява Інтернету й розвиток інформаційних технологій, безсумнівно, принесли свої переваги. Віртуальна комунікація дає змогу отримувати миттєвий доступ до будь-якої інформації, підвищувати продуктивність і займатися саморозвитком. Однак цей феномен також

має й темний бік – залежність, що може завдати шкоди психічному здоров'ю та негативно впливати на взаємини з реальними людьми.

Факторами, які сприяють залежності, є сімейні взаємини, індивідуально-особистісні риси й зовнішні соціальні фактори, кожен із них по-своєму впливає на формування та розвиток девіантної залежної поведінки. Сім'я не може забезпечити дитину необхідною любов'ю та не вчити її самолюбіві, що може призвести до відчуття власної безглуздості й непотрібності. У такому разі підліток шукає компенсацію в спілкуванні з ровесниками, може наслідувати форми поведінки, які демонструють їхню значущість.

Девіантна поведінка виникає в підлітків і молодих людей через те, що оточення й суспільство ставлять перед ними високі вимоги, які їм важко виконати. Більше того, підлітковий і юнацький вік може активізувати та прискорити розвиток порушень, що виникли на ранньому етапі дитинства.

У підлітковому та юнацькому віці настає нова соціальна ситуація, коли формується освоєння моральних норм, що визначають соціальні взаємини в групі підлітків. На цьому етапі ціннісна система ще нестабільна, але вже починає впливати на поведінку молодої людини. Типові риси підліткового періоду, такі як незрілість особистості, емоційна нестійкість і проблеми соціальної адаптації, можуть сприяти тенденції підлітків шукати втечу у віртуальний світ. Використання інтернету впливає на формування ціннісної сфери підлітків.

Дослідження спілкування в інтернеті свідчать, що його характер значно залежить від особистісних рис користувача. Отже, можна припускати, що характеристики поведінки в мережі в підлітків різних психологічних типів суттєво відрізняються.

У дослідженні ми вивчали рівні ігрової інтернет-залежності в осіб підліткового та юнацького віку. Ми сформуваємо вибірку респондентів і дві контрольні групи. У дослідженні виокремлено контрольну групу № 1 (підлітки) і контрольну групу № 2 (юнаки). Загальний обсяг вибірки становить 80 досліджуваних (у кожній групі по 40 респондентів). Вивчення ігрової мотивації як чинника розвитку гейм-адикції організоване та проведено за участю учасників MMORPG (англ. massive multiplayer online role-play games – багатокористувацькі рольові онлайн ігри), зокрема серед учасників ігор – Tom Clancy's Rainbow Six Siege, New World, Warframe, Monster Hunter Rise. У дослідженні ми використовували методику діагностики гейм-адикції М.В. Кочеткова, тест інтернет-залежності Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова.

Ми здійснили окремо заміри рівнів досліджуваного конструкту в респондентів кон-

трольної групи № 1 і контрольної групи № 2 за методикою діагностики гейм-адикції М.В. Кочеткова. Провівши дослідження, ми отримали певний розподіл респондентів за досліджуваним критерієм у контрольних групах. На рис. 1 ми можемо побачити отримані результати в контрольній групі № 1 (підлітки).

На рис. 2 ми можемо побачити отримані результати в контрольній групі № 2 (юнаки).

Як видно з рис. 1, у 55,3% опитуваних контрольної групи № 1 домінуючим компонентом гейм-адикції є ставлення до гри, а в 44,7% – міжособистісні взаємини. Серед респондентів контрольної групи № 2, згідно з рис. 2, домінуючим компонентом гейм-адикції є ставлення до гри (57,3%), а в 42,7% – міжособистісні взаємини. Фізичні прояви залежності – 0% в обох вибірках.

Таким чином, характерною рисою об'єктів дослідження є виражена гейм-адикція, яка проявляється у відчутті значущості й соціальної взаємодії віртуального ігрового середовища, що може конкурувати з реальним життям особи. Крім того, учасники багатокористувацьких онлайн-ігор мають тенденцію до емоційно-позитивного сприйняття ігрового процесу, отримують задоволення від гри, розширюють свої знання про неї та її механіку, розробляють різні стратегії та взаємодіють з ігровим світом і реальними учасниками.

Зазначено, що опитувані геймери не вказують на фізичні прояви залежності, такі як проблеми зі сном, біль у спині чи руці, порушення харчової поведінки, депресивні настрої тощо.

Також ми здійснили окремо заміри рівнів досліджуваного конструкту в респондентів контрольної групи № 1 і контрольної групи № 2 за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова.

На рис. 3 представлено отримані результати за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К. О. Феклісова в контрольній групі № 1 (підлітки).

Як видно з рис. 3, отримані дані за допомогою методики дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова свідчать про те, що у 25,5% підлітків контрольної групи № 1 спостерігається високий рівень прояву залежної поведінки; у 38,3% респондентів контрольної групи № 1 визначено середній рівень прояву залежної поведінки; у 36,2% досліджуваних контрольної групи № 1 визначено низький рівень прояву залежної поведінки.

Отже, у контрольній групі досліджуваних підлітків переважає середній рівень (38,3% досліджуваних) прояву залежної поведінки за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова.

На рис. 4 подано отримані результати за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова в контрольній групі № 2 (юнаки).

Як видно з рис. 4, отримані дані за допомогою методики дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова свідчать про те, що у 20,5% підлітків контрольної групи № 2 спостерігається високий рівень прояву залежної поведінки; у 33,3% респондентів контрольної групи № 2 визначено середній рівень прояву залежної поведінки; у 46,2% досліджуваних контрольної групи № 2 визначено низький рівень прояву залежної поведінки.

Отже, у контрольній групі досліджуваних юнаків переважає низький рівень (46,2%



Рис. 1. Домінуючі компоненти гейм-адикції (підлітки)



Рис. 2. Домінуючі компоненти гейм-адикції (юнаки)

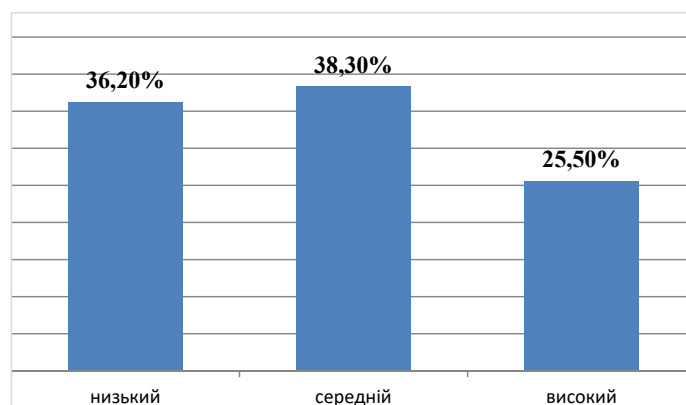


Рис. 3. Рівні прояву залежної поведінки серед підлітків

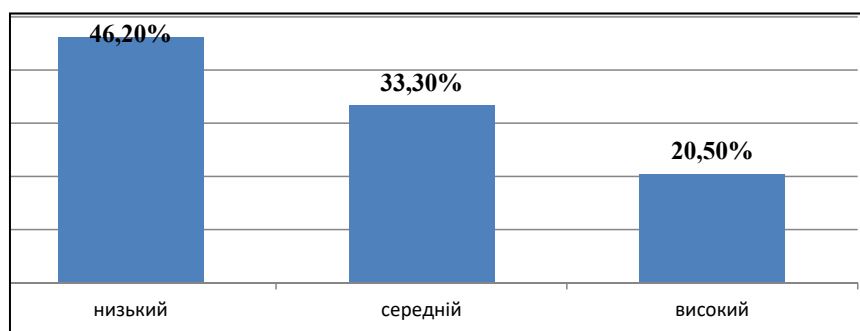


Рис. 4. Рівні прояву залежної поведінки серед юнаків

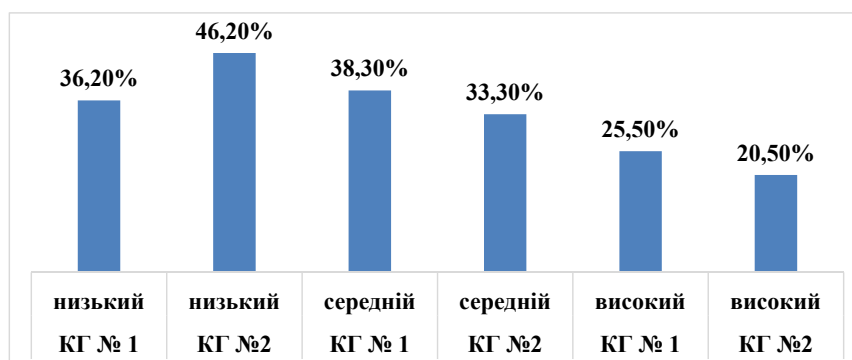


Рис. 5. Рівні прояву залежної поведінки серед юнаків і підлітків

досліджуваних) прояву залежної поведінки за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова.

За допомогою рис. 5 ми можемо порівняти отримані результати за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова за відсотковим розподілом в обох контрольних групах.

Як бачимо на рис. 5, за методикою дослідження залежної поведінки за тестом Чена (шкала CIAS) в адаптації В.Л. Малигіна та К.О. Феклісова, у контрольній групі № 1 (підлітки) на 10% респондентів менше з низьким

рівнем прояву залежної поведінки; також у контрольній групі № 1 (підлітки) на 5% більше респондентів із середнім рівнем прояву залежної поведінки; також у контрольній групі № 1 (підлітки) на 5% більше респондентів із високим рівнем прояву залежної поведінки.

Висновки. В умовах транзитивного суспільства інтернет-залежність може бути одним із способів «утечі від реальності», пошуку нових знайомств і задоволення інших потреб. Згідно з отриманими результатами, у 55,3% опитуваних гравців-підлітків і 57,3% гравців-юнаків домінуючим компонентом гейм-адикції є ставлення до гри, а в 44,7% гравців-підлітків і 42,7% гравців-юнаків – міжособистісні взаємини, що

підкреслює важливість комп'ютерних ігор із позиції соціальної значимості.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Журба К. Розвиток смислотвірчої сфери особистості підліткового віку. *Сучасний виховний процес: сутність та інноваційний потенціал*. 2021. № 9. С. 49–54.

2. Свідовська В. Адиктивна поведінка підлітків як проблема наукового дослідження. *Вісник Львівського університету*. 2020. С. 108–114.

3. Калюжна Є., Гайдаєнко С. Комп'ютерна залежність як фактор дисгармонії міжособистісних стосунків у підлітковому віці. *Наукові праці Міжрегіональної академії управління персоналом. Серія «Психологія»*. 2021. № 52. С. 56–62. URL: <https://doi.org/10.32689/maup.psych.2021.3.8> (дата звернення: 01.03.2024).

4. Ісакова Т. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми. Київ : НІСД, 2018. 47 с.