Восковський Артем

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ОСОБИСТІСТЬ

Ігри – невід'ємна частина природи. Багато вищих тварини, у яких є так званий вільний час, грають в ігри. Будь то дитинчата тварин або ж дорослі особини під час шлюбного періоду. Люди теж грають в ігри, але в меншому масштабі. Зрозуміло, для дітей нормально грати в ігри, так вони пізнають світ. Для дорослих теж прийнятно грати в ігри, наприклад, під час загравань з протилежною статтю.

Одним із видом людських ігор, з розвитком технологій стали комп'ютерні ігри – комп'ютерні програми, що служать для організації ігрового процесу (геймплею), зв'язку з партнерами по грі, або самі виступають в якості партнера.

У комп'ютерні ігри сьогодні регулярно грають від 60 до 90% підлітків. Багато батьків в розгубленості, адже вони впевнені, що активне віртуальне життя заважає навчанню, гальмує розвиток соціальних навичок і, головне, що ігри з елементами насильства заражають підлітка своєю жорстокістю.Проаналізувавши джерела ми не можемо сказати, що комп'ютерні ігри є шкідливими для особистості, що в неї грають, як мінімум, в нас немає чітких наукових підтверджень цієї теорії, хоча не зважаючи на це вона має досить велику популярність серед масмедіа та батьків та сумнівних інтернет джерелах (в жодному з них не дається посилань на літературу і наукові дослідження). Зараз це питання не є достатньо дослідженим, але спираючись на статті та дослідження, опубліковані в рецензованих наукових журналах, ми можемо стверджувати, що шкода від комп'ютерних ігор помітно прибільшена, а про їх корисні особливості досить часто замовчується.

Головною причиною гри у комп'ютерні ігри є те, що нашому мозку подобається вирішувати проблеми, за вирішення проблеми мозок виділяє дофамін, що є позитивним підкріпленням [1]. Також під час обробки винагороди було зафіксовано активність нейронів та локальних потенціалів поля з людської вентральної смуги [2].

На даний момент немає жодного чіткого підтвердження про наявність залежності від комп'ютерних ігор, оскільки чітких методик на визначення залежності і по сьогодні не було вироблено, а раніше використовувались методики на визначення залежності від азартних ігор, що не є валідними у випадку ігор комп'ютерних [3].

Також дослідниками не було виявлено збільшення рівня агресивності у дітей, що грають в комп'ютерні ігри [4].

Таким чином ми можемо казати про відсутність підтвердженого негативного впливу від гри у комп'ютерні ігри, а є навіть позитивний вплив у сфері навчання.

У дослідженні приймали участь вибірка з 30 досліджуваних, яким була запропонована авторська методика на дослідження ставлення до комп'ютерних ігор.

Респондентами була студентська молодь, серед якої представниками чоловічої статі були 8 респондентів і 22 жіночої статі. Вік досліджуваних варіювався від 18 до 20 років. Усі студенти навчаються на другому курсі, спеціальності психологія.

Анкета ставить на меті дослідити ставлення студентів до комп'ютерних ігор, визначення джерела їхнього ставлення, визначити, чи наявні у студентської молоді досить старі та відомі стереотипи про комп'ютерні ігри та залежність від них, дослідити його причини та вплив на нього з боку середовища, що оточує респондентів і чи впливає гра у комп'ютерні ігри на ставлення до них з боку особистості, що у них грає.

Після проведення анкетування можна стверджувати, що загальне ставлення до комп'ютерних ігор у студентської аудиторії є скоріше негативним ніж позитивним.

Однією з причин є неправильна трактовка поняття залежності. Деякі респонденти, що відповіли, що комп'ютерні ігри викликають залежність не до кінця правильно розуміють це поняття. Вони вважають, що якщо людина систематично грає у комп'ютерні ігри вона є від них залежною, але таким самим чином ми можемо стверджувати, що залежність у людей викликає прослуховування музики, чи читання літератури.

Окрім цього простежується досить сильна відмінність у ставлення до комп'ютерних ігор між чоловічою та жіночою статтю. Чоловіки набагато більш лояльні до комп'ютерних ігор, а ніж жінки, можливо на це впливає той фактор, що чоловіки самі більше грають у комп'ютерні ігри.

Окрім цього варто зазначити, що основним джерелом ставлення до комп'ютерних ігор є власний досвід респондентів. Але досить велика кількість респондентів з тих що вважають, що комп'ютерні ігри викликають залежність і посилаються на власний досвід не мають близьких та друзів, що у них грають, тому ми не можемо стверджувати про неупередженість їх відповідей.

Окрім майже одностайної думки про те, що комп'ютерні ігри викликають залежність думки респондентів є розділеними приблизно на половину. Це стосується питання про проведення дозвілля та підвищення агресивності. При цьому 60% студентів вважають, що комп'ютерні ігри сприяють особистісному розвитку.

Таким чином ми можемо стверджувати, що студентська молодь не є добре знайомою з сучасними дослідженнями в сфері вивчення комп'ютерних ігор і оперують застарілими поняттями.

***Висновки*:** Загалом можна прийти до висновку, що негативний вплив комп'ютерних ігор є значно перебільшеним, а їх позитивні сторони і по сьогодні

активно не розголошуються, через що комп'ютерні ігри мають досить погану репутацію у соціумі, а геймери сприймаються як асоціальні люди із залежністю, що, окрім того мають високу схильність до агресивних дій. Наявні на даний момент наукові дослідження спростовують більшість з цих тверджень

Література:

1. M. J. Koepp, R. N. Gunn, A. D. Lawrence, V. J. Cunningham, A. Dagher, T. Jones, D. J. Brooks, C. J. Bench & P. M. Grasby – Evidence for striatal dopamine release during a video game. – 1998 – Nature, the international journal of science

2. Bradley C. Lega, ‚Michael Kahana, PhD, Jurg Jaggi, PhD, Gordon H. Baltuch, MD, PhD and Kareem Zaghloul – Neuronal and oscillatory activity during reward processing in the human ventral striatum – Neuroreport. 2011 Nov 16; 22(16): 795–800

3. Christopher J. Fergusona, Mark Coulson, Jane Barnett – A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems – Journal of Psychiatric research 45 (2011) 1573-1578.

4. Christopher J. Ferguson, Cheryl K. Olson – Video Game Violence Use Among ‘‘Vulnerable’’ Populations: 3 The Impact of Violent Games on Delinquency and Bullying 4 Among Children with Clinically Elevated Depression 5 or Attention Deficit Symptoms – Media New York 2013

5. Richard T. A. Wood – Problems with the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples – International Journal of Mental Health and Addiction April 2008, Volume 6, Issue 2, pp 169–178

Галайко Наталія Володимирівна, Столяренко Олена Олексіївна,

ДЕСТАБІЛІЗУЮЧІ ЧИННИКИ ПСИХОЛОГІЧНОЇ БЕЗПЕКИ ОСОБИСТОСТІ

На даний час є дуже багато чинників, які впливають на психологічну безпеку особистості, порушуючи її психологічний клімат і навіть можуть бути загрозою для здоров'я людини. Саме тому, визначення чинників, загроз психологічній безпеці та уникнення їх є досить вагомими на шляху до психологічного здоров'я.

Особистість, яка має достатній рівень психологічної безпеки, може реалізувати свій потенціал, досягати поставлених цілей, ефективно працювати в колективі. За даними ВООЗ, здоров'я людини на 70–80% визначається її