

Бондарчук Я.С. студентка V курсу ННІ іноземної філології
Король Л.М. кандидат психологічних наук, доцент

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НА ПСИХІЧНЕ ЗДОРОВ'Я УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ.

Актуальність дослідження. Комп'ютер – це невід'ємна частина сучасної дійсності, від якої не слід відгороджувати молодь. Однак, у зв'язку з цим неминуче виникає проблема впливу комп'ютера на становлення особистості та здоров'я молоді. небезпечним явищем сьогодення стає комп'ютерна залежність. Перебування у мережі Інтернету, зокрема комп'ютерна гра, - це особливий віртуальний світ, де можна відчути себе героєм, задовольнити свої потреби, відчути свободу та самоствердитись.

Проблеми, пов'язані з комп'ютерною залежністю, висвітлювались у вітчизняній та зарубіжній науці такими науковцями як Ложкін Г.В., Повякель Н.І., Орман М., Янг К., Шапкін С.А., Шмелев А.Г., однак, потребують подальшого спільного вирішення психологами, педагогами, медиками тощо.

Мета нашого дослідження – вивчення впливу комп'ютерних ігор на психічне здоров'я студентської молоді.

У психологічних словниках «психічне здоров'я» визначають як стан душевного благополуччя, для якого характерна відсутність хворобливих психічних виявів і який забезпечує адекватну умовам навколишньої дійсності регуляцію поведінки та діяльності. наявність психічного здоров'я забезпечує усвідомлене позитивне сприйняття навколишнього світу, гармонію з ним і з собою, оптимізм та задоволення від життя.

Комп'ютерна залежність є однією з різновидів адитивної поведінки і характеризується прагненням піти від повсякденності, внаслідок чого відкидаються насущні турботи та гальмується робота психіки і часто припиняється індивідуально - особистісний розвиток. За даними психологів, особливо часто залежними стають особи, захоплені комп'ютерними іграми. їм властива патологічна пристрасть до ігор – ігроманія.

Дане дослідження проводилось в ЖДУ імені І. Франка, Житомирському військовому інституті імені С.Корольова, Житомирському державному технологічному університеті і охоплювало молодь віком від 18 до 22 років. Учасникам дослідження були запропоновані тести на визначення комп'ютерної залежності, рівня агресивності, комунікабельності, конфліктності.

На основі результатів вивчення комп'ютерної залежності були виділені групи за рівнем схильності до ігрової залежності. Так, схильними до ігрової залежності виявилось 26% досліджуваних, не схильних – 42%, залежних (ігроманів) – 32%. Залежні від комп'ютерних

ігор та схильні до ігрової залежності студенти (разом 58 %) часто затримуються за грою довше, ніж планували, а отже, нехтують виконанням домашніх справ, мають погіршення академічної успішності, недосипають. Вони були виділені нами в експериментальну групу. В контрольну групу увійшли студенти не схильні до ігрової залежності.

Студенти експериментальної та контрольної груп досліджувались за допомогою опитувальника агресії Басса – Даркі. Виявилось, що більша кількість учасників експериментальної групи схильна до ворожості та агресивності. Так, до фізичної агресії схильні 25 % та до вербальної - 24 %. Студентам із контрольної групи більш властиве каяття совісті (20 %) та негативізм (22 %). Виявлена також властива залежним від комп'ютерних ігор помітна нестійкість в емоційній сфері, низька дисциплінованість, проблеми у контролі власних емоцій та поведінки, фрустрованість, соціальна пасивність, настороженість у ставленні до інших.

Для визначення впливу комп'ютерних ігор на психіку молоді важливим є також вивчення комунікабельності. Студенти обох груп відповідали на запитання тесту Ряховського В.Ф. Було встановлено, що молоді люди із експериментальної групи мають деякі проблеми у спілкуванні : середній показник рівня комунікабельності досліджуваних експериментальної та контрольної груп відповідно 22 бали (середній рівень) та 14 балів (середній рівень). При цьому середній рівень комунікабельності за даною методикою знаходиться у межах 14-24 бали.

Дані розподілу студентів експериментальної та контрольної груп за рівнем комунікабельності представлені у таблиці 1.

Таблиця 1.

Група	Середній показник (бали)	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Низький рівень (%)
Експериментальна	22	27,5	45	27,5
Контрольна	14	50	37,5	12,5

За допомогою методики Ложкіна Г.В. та Повякель Н.І. встановлено, що показник конфліктності студентів експериментальної групи (31 бал) вищий за показник контрольної групи (26 балів). Отже, студенти, схильні до ігроманії, також більш схильні до конфлікту. Рівень конфліктності студентів обох груп представлений у таблиці 2.

Таблиця 2.

Група	Середній показник (бали)	Високий рівень (%)	Середній рівень (%)	Низький рівень (%)
Експериментальна	31	11	78	11

Контрольна	26	7,5	72,5	20
------------	----	-----	------	----

Висновки. У результаті дослідження було виявлено, що комп'ютерна залежність, зокрема ігрова, впливає на психічне здоров'я молоді негативно: створює певні бар'єри для інтеграції у суспільство та активного способу життя, породжує емоційну нестійкість та проблеми у спілкуванні.

Список використаних джерел

1. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета // Гуманитарные исследования в интернете. – М., 2000. – 300 с.

2. Гузьман О.А., Ляшенко Н. О. Комп'ютерна залежність підлітків: соціологічні аспекти дослідження [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://web.kpi.kharkov.ua/sp/guzman-o-a-lyashenko-n-o-komp-yuterna-zalezhnist-pidlitkiv/> (28.04.2015).

3. Церковний А. аспекти формування Інтернет-залежності // Соціальна психологія. – 2004. – №5. – С. 149-154.