

2) при виборі справи перевага надається простим, коротким і чітким завданням, у виконанні яких жінка впевнена;

3) при виникненні проблем із професійними завданнями молоді мами скоріше звернуться за допомогою чи консультацією, ніж будуть шукати рішення самостійно;

4) пріоритет у виборі роботи надається відповідно до співвідношення витраченого часу і можливості отриманого доходу.

Отже, ми можемо припустити, що зайнятість жінки, яка перебуває у декретній відпустці, позитивно впливає на її загальний емоційний стан, підтримку професійних компетенцій та розвиток нових здібностей.

#### **Список використаних джерел**

1. Закон України «Про відпустки» [Електронний ресурс] / Відомості Верховної Ради України (ВВР), 1997, № 2, ст. 4: текст із змін. станом на 19.12.2017. – Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/504/96-вр>

2. Закон України «Про зайнятість населення» [Електронний ресурс] / Відомості Верховної Ради (ВВР), 2013, № 24, ст.243: текст із змін. станом на 19.12.2017. – Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/5067-17>

**Куранова К.О.**

*магістрантка,*

*Центр післядипломної та довузівської підготовки,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

### **ТЕОРЕТИКО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ОСОБИСТІСНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГЕЙМЕРІВ**

В епоху стрімкого розвитку інтернет-технологій людина все глибше занурюється у віртуальну реальність. Психологічні дослідження впливу Інтернету на психіку людини мають багатоаспектний характер, зокрема, розглядаються особливості мислення, спілкування, емоційної та мотиваційної сфер користувачів інтернет-мереж [4]. Групи користувачів електронних мереж утворюють віртуальні спільноти, які мають своєрідні, іноді відмінні від загальноприйнятих, норми, традиції та правила поведінки. Особистість, яка включена в ту чи іншу групу, змінює свою поведінку відповідно до групових правил, тому вивчення особливостей представників певних віртуальних спільнот має науковий інтерес.

Термін «геймер» запозичене з англійської мови: «Gamer» – людина, що захоплюється грою, у сучасному розумінні – саме комп'ютерними іграми. Сучасні геймери мають власну культуру, норми поведінки, навіть мову, тому уявляється актуальним дослідження психологічних особливостей геймерів, зокрема структури їх особистості. Для аналізу структури особистості геймерів були використані дані досліджень Т.В. Барлас, А.П. Головина,

Н.А. Іванової, Н. Йи, О.А. Степанцевої, Т. Хайни, Ю.С. Шведчикової, а також компаній GFC – Русь та PopCap Games.

У цій статті проаналізовані особистісні особливості геймерів як представників певної віртуальної спільноти, методологічною основою аналізу став системно-діяльнісний підхід до особистості К.К. Платонова.

Соціально-психологічні дослідження показують, що більшістю геймерів є чоловіки, зазвичай, це близько 60% [5]. Основною віковою категорією геймерів вважається юнацький вік (17 – 22 роки), хоча спостерігається старішання геймерів і вікова межа може варіюватися до 30 років і старше [2].

За даними досліджень, 74% геймерів працюють або мають додатковий дохід. Типовим російським геймером по типу зайнятості є студент (грають 66% представників цієї соціальної групи), працівник з вищою освітою (33,1%) або безробітний (31,5%) [3].

Синонімами «хорошого життя» для геймерів стають цікава робота, контроль над своїм життям, здоров'я, власне житло та дорога машина, наявність вільного часу, фінансова стабільність, вища освіта та подорожі.

Вивчення уявлень геймерів про різні сфери життєдіяльності показує, що «хороше життя» для них – це цікава робота, контроль над своїм життям, здоров'я, власне житло та дорога машина, наявність вільного часу, фінансова стабільність, вища освіта та подорожі [3]. Відеоігри не мають великого впливу на такі сфери відносин геймерів, як «сім'я», «друзі», «навчання» та «самоприйняття» і не стають джерелом проблем в міжособистісних відносинах геймерів. Дружба, особиста незалежність та розваги мають більшу цінність для геймерів, ніж для «негеймерів» [1].

Геймери цікавляться технологічними новинками у сфері комп'ютерних технологій, і тому мають кращі знання в області інтернет-технологій. За дослідженнями GFC – Русь, 48% гравців приваблюють останні досягнення техніки і вони готові користуватися ними якнайчастіше; вони регулярно користуються комп'ютером, мобільним телефоном та Інтернетом [3]. Значний процент геймерів складають люди з технічною освітою [2].

Дослідження соціальної компетентності показало, що геймери, як і респонденти з низькою комп'ютерною ігровою активністю, здатні викликати та підтримувати у собі бажані емоції і контролювати прояв небажаних [6]. Геймери, як і інші люди, мають здібності співвідносити з предметною ситуацією власні дії, координувати елементи діяльності у співвідношенні з мінливістю ситуації, не гірше здатні до усвідомлення того, як вони сприймаються партнером по спілкуванню, вмінню передбачати реакцію оточуючих на свої дії.

За даними Т.В. Барлас та А.П. Головина, відео-ігри не впливають на рівень агресивності геймерів [1]. Геймери описують себе достатньо самовпевненими, схильними до суперництва, особистостями. Респонденти, в залежності від ситуації, можуть проявляти як дружелюбність, так і здатність захистити себе, використовуючи елементи агресії.

У цілому, віртуальний образ для геймерів є більш позитивним в порівнянні з реальним та ідеальним [6]. За допомогою гри геймери можуть відчувати себе «суперменами» або іншими героями, що неможливо у реальності. В грі простіше бути компетентним, автономним та керуватися лише власною волею. В певній мірі, гра задовольняє базові потреби гравця, а також допомагає йому відчувати власну значимість і можливість бути успішним, використати свої здібності та вміння [2].

Отже, теоретико-психологічний аналіз особистісних особливостей геймерів показав, що геймери – це, переважно, молоді люди до 30 років, які мають хороші знання в області технологій, мають високі вимоги до власного життя, цінують комфорт, люблять розваги, цінують дружбу та схильні до суперництва. Гра дає можливість геймерам проживати паралельно до реальності «ідеальне» віртуальне життя, в якому можливо проявити всі вміння та здібності людини, які вона з тих чи інших причин не може проявити в реальності.

### **Список використаних джерел**

1. Барлас Т.В., Головина А.П. Влияние видеоигр на индивидуально – психологические особенности геймеров / Т.В. Барлас, А.П. Головина // Вестник МГЛУ. – Москва. – 2011. – Выпуск 16 ( 622). – С. 99–109.
2. Иванова Н.А, Артемов А.В., Волохонский В.Л., Дубик С.В. Мотивация онлайн – гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT)/ Н.А. Иванова, А.В. Артемов, В.Л. Волохонский, С.В. Дубик // Вестник СПбГУ. – Санкт –Петербург. – 2016. Вып.2 – С. 47–56.
3. Кинашевский Д.О. Геймерские идентичности в виртуальном пространстве / Д.О. Кинашевский // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – Луганськ. – 2013. – № 23 (282), Ч.ІІІ. – С.168–184.
4. Пирог Г.В. Психологічний аналіз форм відображення процесу мислення в соціальних мережах / Г.В. Пирог, О.В. Пірог // Наука і освіта : Науково-практичний журнал Південного наукового Центру АПН України. – Одеса. – 2017. – №7. – С.50–57.
5. Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера / О.А. Степанцева // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – Санкт – Петербург. – 2007 – №13. – С. 80–83.
6. Шведчикова Ю.С. Особенности социальной компетентности геймеров в юношеском возрасте/ Ю.С. Шведчикова // Вестник ПГГПУ. – Пермь. – 2015 – С.76–86.