

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ, СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА
СОЦІОЛОГІЇ**

СПЕЦИФІКА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ З ГЕЙМЕРАМИ

Кваліфікаційна робота

на здобуття ступеня вищої освіти бакалавр

Виконала: студентка IV курсу 07-3-411 групи
Спеціальності 231 Соціальна робота
Освітньо-професійної програми «Соціальна робота»
Спеціалізація: управління персоналом
Яна ПАРХОМЕНКО

Керівник: к.соц.н., доцент Тетяна ЧЕРКАШИНА

Рецензент: к.псих.н., доцент Вікторія КАЗІБЕКОВА

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ЯВИЩЕ КОМП'ЮТЕРНОЇ ІГРОМАНІЇ (ГЕЙМІНГУ)	8
1.1 Комп'ютерна ігроманія (геймінг) як різновид адиктивної поведінки.....	8
1.2 Геймери як соціальна група.....	13
1.3 Портрет українського геймера.....	19
РОЗДІЛ 2. ТЕХНОЛОГІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ З ГЕЙМЕРАМИ	26
2.1 Профілактика ігрової комп'ютерної залежності.....	26
2.2 Соціальна реабілітація геймерів.....	30
2.3 Обґрунтування проведення соціального дослідження щодо виявлення геймерів та визначення рівня їх залежності від комп'ютерних відеоігор серед студентів.....	36
ВИСНОВКИ	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	45
ДОДАТКИ	

ВСТУП

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій та їх швидке поширення у сучасному світі, легке й динамічне використання інтернету як доступного потужного інформаційного ресурсу, приваблює майже усі верстви населення незалежно від соціального статусу, освіти та віку.

Інтернет досяг успіху в галузі зв'язку, яка завжди була його основною метою, більше того, новітні технології розширюють можливості такого зв'язку, роблячи його швидшим та надійнішим. З появою Інтернету, спілкування з будь-яким куточком Землі стало доступно так само просто, як розмова з сусідом.

Інтернет, будучи засобом масової інформації, став досить успішним інструментом в області розваг - завантаження ігор, відвідування спеціалізованих ігрових сайтів, спілкування з досвідченими гравцями.

Поширення комп'ютерних технологій привело до надмірного захоплення комп'ютерними іграми. Тому сьогодні почалось активне вивчення питання щодо потенційно негативного впливу комп'ютерних ігор на здоров'я особистості та виникнення ігрової залежності.

Сьогодні Інтернет надає будь-які послуги у сфері ігрової індустрії. Існує безліч різножанрових ігор, які можна завантажити з мережі абсолютно безкоштовно. Величезне зростання спостерігається в індустрії онлайн-ігор, яка з кожним роком зростає великими темпами, залучаючи мільйони гравців. Тематичні ігрові чати також є надзвичайно популярними серед користувачів, оскільки тут можна познайомитися з новими цікавими людьми.

Застосування комп'ютерних технологій, а саме розповсюдження комп'ютерних ігор, що відбувається завдяки потужному потоку нової інформації, дуже впливає на виховний простір не тільки сучасних дітей та підлітків, але й дорослих. Через це також істотно змінюється структура їх дозвілля та форми проведення вільного часу.

Відеоігри, у які люди грають на стаціонарних або мобільних гаджетах, побудовані, зазвичай, таким чином, щоб надати людині можливість, принаймі на час гри, відмовитися від реальності та потрапити у віртуальний світ. Як результат — вони істотно впливають на особистість людини, імітуючи вирішення «реальних проблем» у віртуальному світі, хоча насправді гравці лише накопичують проблеми у власному житті.

Проте, водночас, ігри можуть і позитивно впливати на людей — завдяки грі можна зняти стрес, відпочити від реальних проблем.

На жаль, на практиці люди зловживають цим способом відпочинку від проблем і своєрідного перезавантаження, втрачаючи при цьому почуття міри. В наслідок цього виникає небезпека постійного використання цього способу задля втечі від реальності, що призводить до неабиякої психологічної залежності від комп'ютерних ігор. Відбувається все поступово - людина на певний час виходить із віртуального світу для задоволення певних фізіологічних потреб, але реальний світ, своєю чергою, вже здається чужим, нецікавим, який таїть небезпеку, оскільки в реальному світі людина не може робити всього того, що дозволено у віртуальному просторі. Гра перетворюється на засіб компенсації справжніх проблем, а особистість починає реалізовуватися переважно в ігровому світі.

Нині комп'ютерна залежність від відеоігор не включена до груп захворювань міжнародної класифікації. Найближчу модель зі всіх описаних розладів можна використати як патологічну схильність до азартних ігор - комп'ютерну адикцію (форму залежної поведінки), тобто як розлад звичок і потягів, не викликаних дією хімічних препаратів.

Проблема комп'ютерної адикції поки що не стала предметом спеціального наукового дослідження.

Проблеми комп'ютерної та ігрової залежності вивчалися у наукових працях соціологів як проблеми соціалізації та засвоєння соціальних ролей - у працях М.Вебера, Р.Мертонна, Дж.Г.Міда, Т.Парсонса, Н.Смелзера, Г.Спенсера, Г.Тарда та інших.

Досить активно вивчалися соціальні аспекти комп'ютерної та ігрової залежності у роботах радянських науковців: П.Блонського, Л.Виготського, І.Кона, А.Леонтєва, С.Рубінштейна, Д.Узнадзе та інших психологів та педагогів.

Ігрова діяльності підлітків та молоді як проблема вільного часу і організації дозвілля, почала вивчатися наприкінці ХХ століття у роботах Т.Дридзе, Л. Коган, В. Патрушева, Н.Коритнікової.

Сьогодні над розкриттям питання комп'ютерної ігрової залежності працюють І. Голдберг, Р. Грановська, А. Мудрик, Ш. Текля, К. Янг та інші.

Зокрема, на думку К. Янг, будучи включеними у віртуальну групу, ігромани стають менш здатними відстоювати власну точку зору, приймати більший емоційний ризик шляхом висловлення більш суперечних думці інших людей суджень.

Таким чином, поширення ігрової залежності, соціальна значимість проблеми в силу втрати частиною населення сімейних, професійних та інших цінностей, роблять проблему соціальної роботи з особами які мають ігрову залежність актуальною для різнобічного вивчення.

Ігрова залежність, акумулюючись, викликає у суспільстві соціальні, економічні та кримінальні проблеми. Саме тому, зараз як ніколи, постає питання про профілактичну роботу з особами які мають ігрову залежність. Важливе значення тут відіграє співпраця державних і громадських установ, різних спеціалістів між собою, в тому числі, і соціальних працівників.

Потреба у соціальній роботі із геймерами визначається також постійним збільшенням користувачів комп'ютерними іграми серед дітей, неконтрольованим часом користування ним як у домашніх умовах, так і в комп'ютерних клубах, а також особливим репертуаром ігор, встановленими фактами жорстокої поведінки підлітків після комп'ютерних ігор.

Отже, соціальна значущість, недостатня розробленість проблеми в теорії соціальної роботи, її актуальність зумовили вибір теми наукового дослідження **«Специфіка соціальної роботи з геймерами»**.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано відповідно до наукової теми кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та соціології «Сучасні технології формування професійної активності в умовах трансформації сучасного українського суспільства» (державний реєстраційний № 0117U006790). Тему роботи обговорено та затверджено на засіданні кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та соціології (протокол від 01.11.2019 р. № 4), та наказом по Херсонському державному університету Наказ від 16.04.20 20 р. № 376-Д - Про затвердження тематики кваліфікаційних робіт (проектів) здобувачів ступеня вищої освіти «бакалавр» або «магістр» (1,4 роки навчання) денної форми навчання у 2019-2020 навчальному році.

Мета роботи полягає у дослідженні системи соціальної роботи з геймерами.

Виходячи з мети дослідження, нами були поставлені наступні **завдання**:

- дослідити комп'ютерну ігроманію як різновид адиктивної поведінки;
- надати характеристику соціальній групі - «геймери» та описати портрет українського геймера;
- розкрити технологію профілактики ігрової компютерної залежності;
- проаналізувати технологію соціальної реабілітації геймерів;
- обґрунтувати проведення соціального дослідження щодо виявлення геймерів та визначення рівня їх залежності від комп'ютерних відеоігор серед студентів.

Об'єктом дослідження є комп'ютерна залежність від відеоігор.

Предметом – система соціальної роботи з геймерами.

Практична значущість кваліфікаційної роботи полягає у обґрунтуванні необхідності соціальної роботи із геймерами в Україні та обґрунтуванні актуальності проведення соціального дослідження серед студентів щодо виявлення серед них геймерів, вивчення рівня їх залежності

та у подальших дослідженнях, на аналізі отриманих результатів, розробленні методичних рекомендацій щодо профілактики геймінгу серед молоді.

Теоретичний матеріал дослідження може бути використаний кураторами академічних груп, соціальними педагогами, психологами, соціальними працівниками, соціальними інспекторами з метою профілактики геймінгу серед підлітків та молоді.

Також матеріали та результати роботи можуть бути використані в процесі формування науково-методичних посібників з соціальної роботи, педагогіки, виховання, девіантології та в практичній діяльності студентів і викладачів закладів вищої освіти.

Апробація результатів дослідження. Матеріали дослідження обговорювались на засіданнях кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та соціології (протокол від 01.11.2019 р. № 4, від 10.03.2020 р. № 9, від 13.04.2020 р. № 10), а також опубліковані у вигляді статті «Геймерство як субкультура» // ПОЧУЄМО, ЗРОЗУМІЄМО, ДОПОМОЖЕМО. Підсумкова збірка наукових робіт студентів та магістрів соціально-психологічного факультету «Сучасні соціально-педагогічні процеси в Україні: тенденції, реалії, перспективи». Випуск XII., 2020. С. .

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, шести підрозділів, висновків та списку використаних джерел (54 найменування). Робота містить 10 рисунків. Основний текст дослідження викладено на 44 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ЯВИЩЕ КОМП'ЮТЕРНОЇ ІГРОМАНІЇ (ГЕЙМІНГУ)

1.1 Комп'ютерна ігроманія (геймінг) як різновид адиктивної поведінки

У зв'язку із швидкоплинним розвитком суспільства та змінами у житті людей, з'являються нові форми адиктивної (залежної) поведінки, наприклад, сьогодні надзвичайно швидко поширюється комп'ютерна залежність. Особливо важливе значення надається залежності від комп'ютерних відеоігор.

На початку XXI століття ігрова залежність є дуже серйозною соціальною проблемою. Геймінг – залежність від комп'ютерних ігор - це патологічна схильність до відеоігор. При цьому результати досліджень останніх років спростовують точку зору, яка існувала багато років: що ігрова залежність найчастіше зустрічається у соціально неблагополучних, особистісно неблагополучних людей. Дослідження показала, що комп'ютерна ігрова залежність може виникати і у цілком благополучних осіб; до ігрової залежності схильні практично усі верстви населення: діти, молодь, заможні люди, середній прошарок населення, кримінально-орієнтовані громадяни тощо.

Німецькі дослідники, на початку 2000-х років, провели експеримент, під час якого учасникам показували скріншоти з улюблених ігор. Реакція учасників експерименту виявилася схожою на таку, що виявляють залежні на алкоголізм та наркоманію, коли бачать предмет своєї патологічної пристрасі.

«Дослідження університету «Nottingham Trent University» під назвою International Gaming Research Unit показали, що 12 % від контрольної групи з 7000 осіб мають ознаки залежності від онлайн-відеоігор. 19 % з 250 мільйонів користувачів Facebook зізналися, що відчувають сильну ігрову

залежність. Деякі автори вважають, що ігрова залежність виникає через онлайн-ігри, і відповідно є різновидом інтернет-залежності» [27].

Поява нових, раніше не відомих або не поширених, адиктивних залежностей, зокрема як комп'ютерна залежність від ігор, пов'язана з бурхливим впровадженням мультимедійних технологій у життя суспільства та окремої людини. Ця нова залежність вражає психіку людини в результаті тривалого впливу комп'ютерних ігор і пригнічує свідомість особистості. Це небезпечно насамперед для дітей і підлітків, можливо, навіть, небезпечніше і страшніше, аніж залежність від наркотиків та алкоголю [23].

«Під час гри в онлайн-ігри та при роботі в Інтернеті залежні виявляють ряд специфічних поведінкових особливостей: неможливість, небажання відірватися від роботи та роздратування при необхідності відволіктися; прагнення проводити за роботою все більше часу; схильність забувати про домашні справи, навчання, службові обов'язки; прагнення позбавитися почуття провини, безпорадності, тривоги, депресії; відчуття емоційного підйому; готовність миритися із втратою сім'ї, близьких, друзів, кола спілкування; нехтування власним здоров'ям, особистою гігієною тощо». [18, с. 124 -126].

Однією із основних і початкових ланок адиктивної поведінки є зміна системи ціннісних орієнтацій, що обумовлена реальними соціально-економічними умовами функціонування суспільства.

До недавня в українському суспільстві поширеними були наступні цінності: праця на загальне благо, дружба, взаємодопомога, сім'я, патріотизм тощо. Тепер, на жаль, переважають користолюбство, егоцентризм, культ грошей, розгульний спосіб життя та інше. В суспільстві спостерігаються сьогодні розбіжності між проголошеними цінностями і тими, що реально існують; між поставленими особистістю цілями і можливостями, які особистість має для їх реалізації.

Одним із найчисельніших видів адиктивної поведінки в Україні, як і у всьому світі, є комп'ютерна залежність. А сьогодні переважає такий її різновид як комп'ютерна ігроманія.

«Комп'ютерна ігроманія - це патологічна пристрасть людини до постійного проведення часу за комп'ютером з метою зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах комп'ютерних ігор» [28, с.10].

Ігрові залежності, зокрема геймерство, не пов'язані з прийомом психоактивних речовин, але мають певні характерні ознаки, серед яких постійна потреба у збільшенні часу для гри; зниження або повне витіснення колишніх інтересів, нав'язливі думки про процес гри і нездатність вчасно припинити гру; відчуття дискомфорту поза ігровою ситуацією, поява або загострення фізичних недуг, поступове частішання ритму ігрової активності, поява ризикованої поведінки та здатності до ризику; зниження здатності чинити опір фатальним упередженням.

«У американську класифікацію психічних хвороб термін «ігроманія» увійшов у 1980 р., тоді, коли почалося масове захоплення комп'ютерними «іграшками». Сучасна комп'ютерна графіка досягла таких висот, що сьогоденні ігри здатні імітувати дуже багато реальних почуттів людини, занурювати гравця у віртуальний світ, майже нічим не відрізняється від реального» [39].

Комп'ютерну залежність психіатрами офіційно було визнано у середині 90-х років ХХ ст. Тоді ж і було введено першу класифікацію різновидів геймер-адиктивності - залежності від комп'ютерних ігор:

– залежність пов'язана з постійною ідеєю гри в Інтернеті - On-line addiction - гра в Інтернеті завжди пропонує наявність партнерів, тобто спілкування на іншому рівні, суперництво.;

постійне користування комп'ютерними іграми без входу в Інтернет - Of-line addiction - має на увазі змагання, спілкування, тільки з комп'ютером у ролі співбесідника, суперника.

Особистість від перебування у віртуальному світі отримує масу задоволень, має змогу абстрагуватися від проблем, які має у реальному житті, але, на жаль, це можливе тільки на момент перебування у віртуальному світі, у сюжеті гри. Людині легше перебувати у віртуальному світі, де вона сама встановлює правила гри, де все можливе. Тому повернення у реальний світ для залежної людини є важким процесом: вона знову стикається з таким явищем, як ненависть до реальності, що викликає зниження настрою, соціальної активності [16].

Основні причини комп'ютерної залежності від відеоігор:

- можливість забути неприємне оточуюче середовище;
- можливість самостійного вибору особистісного простору;
- наявність власного світогляду, який не нав'язують;
- можливість виправити будь-яку помилку шляхом багатьох інших спроб;
- можливість самостійно приймати рішення (в рамках гри), незалежно від того, до чого вони можуть призвести;
- відсутність відповідальності за скоєні вчинки.

Якщо особистість не має змоги грати у відеоігри вдома (забороняють батьки, заважають діти, свариться дружина тощо), залежні часто йдуть до друзів або до інтернет-клубу. До того ж будь-яка перешкода пограти або заборона сприймають людиною досить болісно, часто навіть як посягання на їхню особистість [40, с.142].

Переважає кількість залежних від комп'ютерних відеоігор в усьому світі це молодь. Основними проблемами залежної молоді є: зниження активності, не зосередженість, часті пропуски занять або, навіть, роботи, неможливість зупинитися й приборкати своє захоплення, зменшується коло інтересів, спілкування цікаве лише при розмові стосовно комп'ютерної теми, перевагу у виборі віддають діяльності, пов'язаній із комп'ютером, часті проблеми труднощі із засипанням та сном, бурхлива реакція на заборону гри або користування компютером, по закінченню комп'ютерної гри виникає

почуття самотності та нудьги, постійні думки про минулу гру і мрії про майбутню, втрата контролю над часом, відсутність почуття реальності. Звідси випливає розуміння того, що необхідно боротися з наслідками такої залежності та проводити профілактичну роботу щодо даної проблеми [40, с.143].

Сьогодні, більшість країн, які зіштовхнулися із проблемою ігроманії, щороку створюють або переорієнтовують медичні установи та програми, направлені на лікування та профілактику даної адикції.

«В Англії, на базі реабілітаційного центру Broadway Lodge, відкрито відділення, що спеціалізується на роботі з ігроманами. Програма складається з дванадцяти етапів, розрахована як на дітей, так і на дорослих» [33].

В Південній Кореї, де ця «хвороба» уже давно й у великих масштабах розповсюдилася в зв'язку з стрімким розвитком науки та техніки, в листопаді 2011 року вступив в силу новий закон, згідно якого адміністратори онлайн-ігор повинні блокувати доступ до сервісів для неповнолітніх користувачів в нічний час. Як роз'яснюють представники міністерства по питанням гендерної рівності і сім'ї, непопулярне, але вкрай необхідне рішення є частиною національної програми по боротьбі з ігровою залежністю. Суть проведених заходів полягає в закритті доступу геймерам молодше 19 років до MMOG-ігор протягом шести годин на добу. За іншою програмою поступово знижується швидкість підключення до інтернету у тих користувачів, які грають в MMORPG-ігри довше визначеного часу, що в підсумку призводить до неможливості здійснення ігрового процесу [49, с. 409].

У Китаї, де більше 32 мільйонів підлітків страждають від ігрової та інтернет залежності працюють літні реабілітаційні табори, у яких лікування полягає в тому, що протягом 10 днів діти і підлітки спілкуються один з одним, з психологом і природою [9]. 8 відомств Китаю, у рамках програми "Боротьба проти інтернет та ігрової залежності", підписали угоду, яка покликана обмежити час і витрати на інтернет ігри. Закон прийнято 1 березня

2011 року, відповідно до якого ператори великих онлайн-ігор використовуватимуть спеціальну систему, яка покликана обмежувати доступ до ігор за кількістю зіграних годин. Така профілактична діяльність прийнятого закону покликана попередити комп'ютерну залежність, зокрема ігрову залежність майбутнього покоління.

Інші способи, що практикуються сьогодні у більшості крїн - це інтеграція у відеоігри спеціальної системи, що перешкоджає грі, яка триває більше, ніж три години. Що більше часу запущена гра, то більше здібностей і вмінь втрачає ігровий персонаж [7].

Наприклад у В'єтнамі ввели жорсткі обмеження для підприємців, чия діяльність пов'язана із комп'ютерними іграми та ігровими автоматами - провайдерів і власників ігрових кафе зобов'язали заблокувати можливість грати в онлайн-ігри з 10 вечора до 8 ранку. Даний захід спрямований на поліпшення способу життя підростаючого покоління [4].

Залежність від комп'ютерних відеоігор сьогодні признана адитивною поведінкою, що як і інші адикції характеризується наступними ознаками: стійке прагнення до зміни психофізичного стану; постійне усугублення адикції; циклічність поведінки; виникнення особистісних змін, поява соціальної дезадаптації; формування адиктивного ставлення до життя; стійке емоційне відношення до об'єкту залежності; заперечення власної залежності [50, с.220-222].

1.2. Геймери як соціальна група

Віртуальний простір, який надає людині Інтернет, створює незвичайне середовище, де можна легко, невимушено існувати, де немає жодних меж; цей простір людину приваблює тим, що у ньому можна реалізувати все, що складно дається у реальному житті, але разом з тим, цей світ схожий на справжній.

«Інтернет-залежність – це психологічний феномен, який полягає у тому, що у людини виникає нав'язливе бажання постійно перебувати у всесвітній мережі» [11].

Російська науковиця М.Дрепа розглядає комп'ютерну залежність від відеоігор як різновид технологічних адикцій, що виявляються зміщенням цілей особистості у віртуальну реальність для заповнення фрустрованих сфер реального життя [14, с.34].

Термін «патологічне використання комп'ютера» замість звичного «інтернет-залежність» використовує науковець А. Голдберг, який розглядає інтернет-адикцію, у тому числі й геймінг, як один з його різновидів, специфіка якого полягає у використанні комп'ютера для встановлення соціальної взаємодії [20, с.28-29].

Спираючись на вищезазначене та зазначене у попередньому підрозділі, ми можемо виокремити й узагальнити інформацію, яка дає можливість систематизувати визначення «геймер» як людини, що не може уявити своє життя без комп'ютерних ігор.

Найперші геймери з'явилися разом із першими комп'ютерними іграми у 1950-х роках ХХ ст. Спочатку це були лише вчені і лаборанти американських університетів (комп'ютери тоді були лише у них), але згодом, із виникненням консолів та розповсюдженням персональних комп'ютерів, новий різновид розваг – відеоігри - отримав велику популярність. Зараз майже не існує людей, які б жодного разу в житті не сідали за гру. Але є такі, котрі життя свого не уявляють без ігрової реальності й майже весь час проводять за грою.

Власне субкультура геймерів зародилася із розповсюдженням Інтернету. Комп'ютерні мережеві ігри - це можливість спілкуватися у дії: разом з іншими, часто іноземними, однолітками, проходити завдання й перемагати ворогів. На відміну від представників інших субкультур, ті, хто належать до геймерів нічим ззовні не відрізняються від звичайної людини. Зрозуміти, що поряд із нами геймер можна тільки тоді, коли мова зайде про

комп'ютерні ігри - геймер одразу видасть себе використанням та вживанням незнайомих для вас слів, сенс яких можна спробувати зрозуміти, знаючи англійську. Але все ж таки у геймерів своя мова, мало кому зрозуміла (окрім них саміх звісно.)

Сьогодні, коли геймерів дуже багато, з'являються їх різновиди та типологічні класифікації. Однією із найуживаніших класифікацій геймерів сьогодні є розподіл їх на наступні різновиди.

Перший різновид геймерів – казуали. Це початківці, ті, хто тільки починає власне захоплення відеоіграми. Вони майже не цікавляться ігровою індустрією, ігри використовують як різновид розваг та проведення вільного часу. Казуали, найчастіше, витрачають час на прості мережеві ігри та у будь-який час можуть перервати свою гру. Для них не обов'язково для гри використовувати комп'ютер, вони можуть задовольнитися грою на мобільному телефоні.

Другий різновид геймерів називають геймерами-діячами або геймерами-супільниками. Вважається, що це дуже рідкісний вид геймерів, але доволі цікавий. Для цього виду геймерів характерне сприйняття гри як великого дійства, завдяки якому геймер не тільки спілкується з іншими ігроками, але й використовує його з метою показати себе у цьому дійстві. Саме представники цієї групи геймерів обожнюють ігрові проекти, розраховані на велику кількість ігроків-учасників, проекти, де можливе об'єднання у великі групи з реальними або віртуальними друзями-геймерами. Геймери-діячі цікаві ще тим, що вони грають не тільки у відеоігри, а також у інші, часто й азартні ігри. Найчастіше гра для них – це значний привід зібратися з друзями в одному місці для того, щоб відтягнутися разом, граючи у відеоігри. Напрругу в стосунках з іншими вони знімають також за допомогою відеоігор. Саме геймери-супільники стали джерелом популяризації в ігровій індустрії багаточисельних проектів, розрахованих на велику кількість користувачів. Саме такі ігрові проекти сьогодні – це двигун геймпрому [10].

Найчисельнішою групою геймерів вважаються тру-геймери (справжні геймери), які найчастіше виходять із початківців – казуалів. Зрідка буває, що людина одразу починає поводитися як справжній геймер, не маючи досвіду початківця. Для цього виду геймерів характерні такі особливості: вони з великим задоволенням витрачають гроші на купівлю нових ігор, їх ігрова поведінка характеризується як "пасивна радість": втомившись від реального життя, вони із задоволенням відпочивають у віртуальних світах, а задовольнившись грою, йдуть займатися реальними справами, відеогра для них - серйозне хобі - й тільки хобі. Але для ігрової індустрії тру-геймери – це основний споживач, задля якого стараються розробники ігор, бажаючи продати свій шедевр мільйонним накладом.

Наступний різновид – гік. Для даного виду характерне бажання грати підпорядковує собі усі інші аспекти життя, відеоігри перетворюються для нього у щось більше, ніж хобі. Стати гіком одразу – не можливо: усе відбувається поступово – від невеликого часу, що витрачається на гру, до звички й неможливості покинути чи вийти з гри, навіть через важливі справи – піти на роботу, до школи тощо. Характерними рисами гіка – геймера є: велика частина файлів жорсткому диску відноситься до ігор, витрати на купівлю нового приладдя для ігор перевищують витрати на їжу, одяг і інші розваги разом узяті, їх захоплюють складні рольові ігри, глобальні стратегії [10].

Ще одним різновидом геймерської драбини є хардкорщики, яких вважають вершиною геймерської кар'єри. До них відносяться люди, для яких ігри стали життям, а життя повністю підкоряється ігровій індустрії. Хардкорщики грають увесь вільний час. Часто навіть їх професійна діяльність наближена до ігрової індустрії або пов'язана із кіберспортом. Цікавими особливостями хардкорщиків є те, що вони часто плутають своє ім'я і прізвище з кіберспортивним прізвиськом або ігровим ніком, слідкує за важливими кіберзмаганнями, у яких бере участь. Хардкорщики люблять складні, довгі ігри, у яких завжди орієнтовані на максимальний результат.

Справжніх хардкорщиків у світі дуже мало, проте їх імена на слуху серед геймерів усього світу: хардкорщики займають перші місця в табелях, їх фотографії та інтерв'ю друкують ігрові сайти, їм пропонують спільні грошові проекти фірми, які займаються розробкою відеоігор [10].

Субкультура геймерів – одна з найнепомітніших субкультур у всьому світі, але й сама найбільша за кількістю. Специфіка цієї групи у тому, що часто ті особистості, які до неї належать, навіть не підозрюють й не усвідомлюють своєї приналежності.

Характерними для геймера характеристиками є:

- вони здатні просидіти сам на сам із комп'ютером безліч годин поспіль без їжі і сну;
- середній вік геймера - від тринадцяти до двадцяти п'яти років;
- переважна стать геймерів – чоловіча; дівчат в геймерському співтоваристві набагато менше;
- зовнішній вигляд геймерів не відрізняється від зовнішності пересічної особистості [1].

Дослідження останніх років показують, що серед геймерів достатня кількість жінок, які також захоплюються іграми не менше від чоловіків, зокрема це стосується тих ігор, що розробляються спеціально для соціальних мереж і смартфонів. Саме іграм на таких гаджетах надають перевагу дівчата та жінки. Цю категорію називають «core». Але й серед core-геймерів також домінують чоловіки [53, с.121].

У геймерській культурі, як і у інших сферах життєдіяльності суспільства, на жаль, існують гендерні стереотипи. Часто жінки - геймери, граючи онлайн, піддаються глузуванням, тому часто вважають за краще не видавати свою стать у грі, не користуватися голосовим чатом й обирати гендерно-нейтральні нікнейми. Останнє пояснюється ще й тим, що якщо користувач із жіночим ніком добре грає і потрапляє до геймерських рейтингів, то часто ігрове співтовариство вважає, що під жіночим ім'ям

ховається чоловік. Зафіксовано, що жінки-геймери збирають утричі більше негативних коментарів під час гри, ніж чоловіки [53, с.122–123].

У 1970-ті рр., коли відеоігри з'явилися як масова індустрія, про сексизм не могло бути й мови. По-перше, перші ігрові хіти були абстрактними, нехитрими і далекими від реальності – про персонажів і сюжет не йшлося. По-друге, творці цих ігор прагнули, аби в них грали всі без винятку. Але в 1980-х роках американський ринок відеоігор занепав, тому компанії вирішили звужити свою цільову аудиторію підлітками та юнаками.

На початку 1980-х років було проведено дослідження, в якому респондентів запитували, чи вважають вони геймінг більше чоловічим чи жіночим заняттям. Майже 90 % опитаних відповіли, що геймінг – для чоловіків. Кількість жіночих персонажів в іграх було також значно менше, ніж чоловічих: на одного жіночого персонажа доводилося сім чоловічих [29].

Збільшення частки жінок і темношкірих людей в ігровому співтоваристві розглядається «традиційними» геймерами як вторгнення в їхнє «приватне і єдине безпечне місце», з цієї причини жінки-гравці та інші групи «нетрадиційних» геймерів знаходяться в найбільш вразливому становищі всередині геймерської спільноти і зазнають частих і необґрунтованих образ [54].

Наприкінці 2000 х років відеоігри перестали бути розвагою для чоловіків, як це було у 90-х роках ХХ ст., коли ігрове товариство було закритим для жінок, до яких серед геймерів ставилися із підозрою [45].

Жінки більше грають на мобільних платформах – в ігри, які прийнято вважати більш «жіночими» або «гендерно нейтральними», зокрема пазли. Та все одно, серед споживачів ігор більше жінок, старших від 44 років, ніж підлітків чоловічої статі віком до 18 років. За даними Entertainment Software Association, більшість американських геймерів грають протягом 14 років; їхній середній вік – 31 рік; 48 % – це жінки; 71 % – старші від 18 років; 53 % грають на смартфонах [41].

Геймерів часто вважають антисоціальними тільки через те, що вони живуть у віртуальному світі ігор. Багато геймерів настільки занурилися у віртуальний світ, який захопив їх настільки, що вони не хочуть змінювати його на реальний, бо віртуальний світ виступає для них альтернативою реального. Тому й виходить, що багато дітей, підлітків, дорослих, весь свій вільний час, витрачають на віртуальний світ, комп'ютерні ігри, де вони можуть бути ким захочуть, де, зробивши помилку, можна завжди її виправити та розпочати все спочатку.

Сьогодні субкультура геймерів, завдяки можливостям Інтернету, перейшла на новий рівень розвитку: з'явилися онлайн ігри, можливість обговорювати ігрові сюжети, можливість проводити змагання з кіберспорту тощо. На думку самих геймерів, кіберсередовище – це світ, який дозволяє їм втекти від повсякденних проблем, розважитися, відпочити, відчувати себе «іншим» - ідеальним, бо світ відеоігор - це світ мрій, в якому здійснюються усі бажання, реалізуються можливості, котрі не завжди можливі у реальному житті.

1.3 Портрет українського геймера

На початку 2015 року розробниками українського сайту Opengamer серед українських геймерів було проведено масштабне інтернет-опитування з метою дізнатись яким же є український геймер. Було опитано понад тисячу українських гравців, що дає можливість вважати результати опитування точними (понад 95%) [47].

Опитування сайту базувалися на невеликій кількості питань, які б дали можливість зобразити соціальний портрет сучасного українського геймера.

Як ми вже зазначали раніше, співвідношення чоловіків і жінок у віртуальному ігровому просторі завжди було складним питанням, а в українському – тим паче. Відомо, що частка жінок в українському геймінгу завжди була невеликою. Проведене в Інтернеті опитування дане твердження

тільки підтвердило: 98,25% українських геймерів становлять представники чоловічої статі [47]. До цього відсотку входять тільки справжні геймери, котрі грають у серйозні ігри (див. рис.1.1).

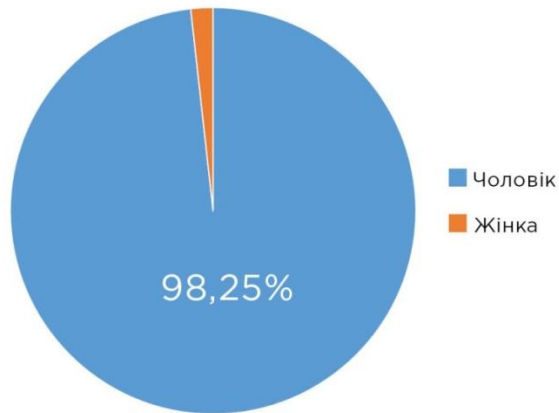


Рис.1.1. Стать українських геймерів.

Обовязковим питання опитування було питання щодо віку українських геймерів. Як ми зазначали раніше, більшість західних досліджень у сфері геймінгу, показували що геймери – це не лише діти, й середній їх вік становить 13-25 років. В працях українських науковців часто можна прочитати, що «іграшками» граються лише діти, тому і ходить такий міф, що український геймер – це переважно діти та підлітки шкільного віку. Результати проведеного Opengamer опитування цей міф руйнують – серед українських ігromанів переважає молодь 21-25 років, а найменшу частку становлять саме діти та підлітки до 15 років (див.рис.1.2).

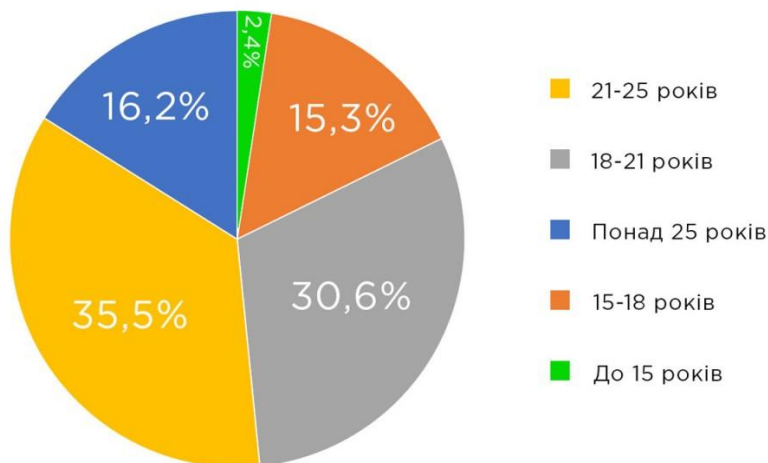


Рис.1.2. Вік українського геймера

Відповіді на запитання щодо кількості років, присвячених грі у комп'ютерні ігри, тісно пов'язане й корелює з питанням про вік українського геймера. Більшість українців, які полюбляють комп'ютерні відеоігри, почали грати у відеоігри ще в дитинстві, саме тому 55% учасників зазначили, що грають більше ніж 10 років [47] (див.рис.1.3).

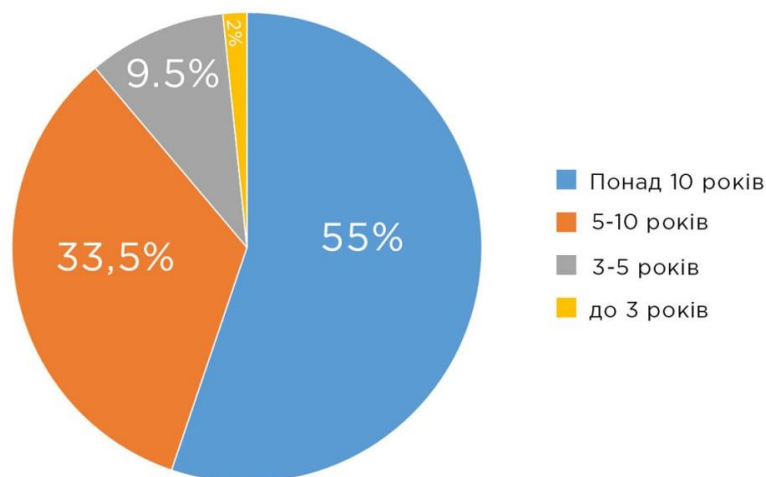


Рис.1.3. Кількість років, присвячених комп'ютерним іграм

Щодо тривалості та присвяченого часу іграм, завдяки опитуванню вдалося дізнатися, що українці в ігри люблять пограти подовше – 41,1% учасників визнали, що більше 10 годин присвячують грі щотижня, ще 29,4% у середньому витрачають 5-10 годин, але не менше 5 годин на тиждень, і лише 3,6% геймерів грають до години часу на тиждень [47] (див.рис.1.4).

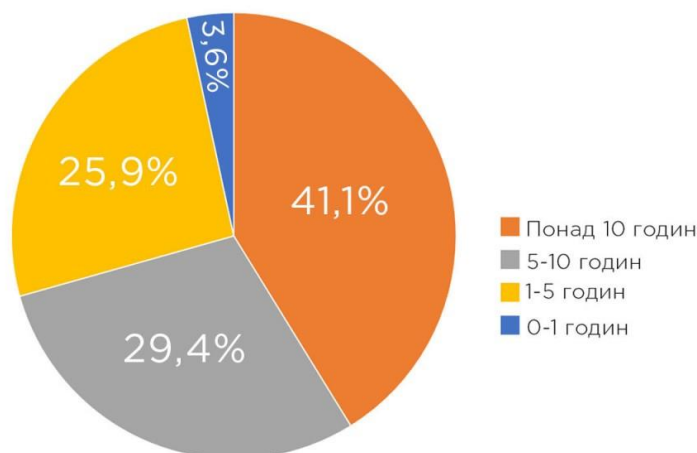


Рис.1.4. Тривалість комп'ютерних ігор на тиждень

Покупка комп'ютерних ігор для українських гравців сьогодні є досить болючим питанням, зокрема для тих гравців, котрі намагаються чесно купувати ігри. Зважаючи на це, відповіді на дане запитання важко оцінювати об'єктивно, оскільки в країні криза, а ціни на ліцензійні ігри завжди були досить високі, а сьогодні виросли в декілька разів. Тому розробники опитування вважають, що за відсутності економічної кризи в країні, показники щодо купівля ліцензійних ігор були б вищими (див.рис.1.5).

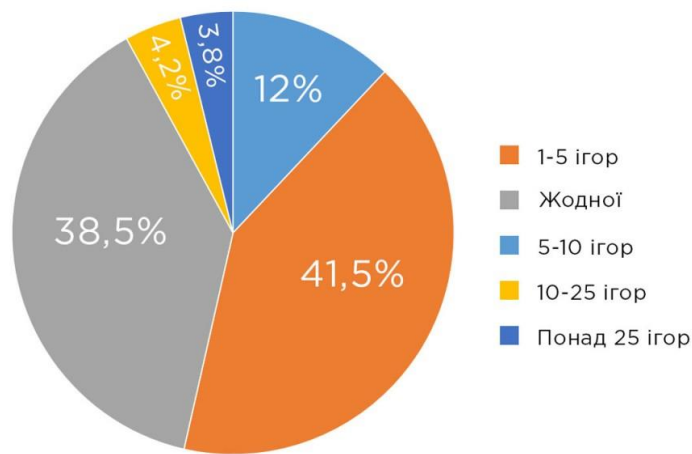


Рис.1.5. Кількість куплених комп'ютерних ігор за останні 6 місяців

Ігрові платформи сучасних українських геймерів, як показало дослідження, це переважно PC (Windows) в якості домашньої ігрової платформи, а також Android у ролі портативної ігрової системи. Розробники сайту звертають увагу, що на запитання щодо ігрових платформ респондентам можна було обрати кілька відповідей. Опитано було понад 1000 українських гравців, з яких, наприклад, за PC проголосувало 972 респонденти (див. рис.1.6).

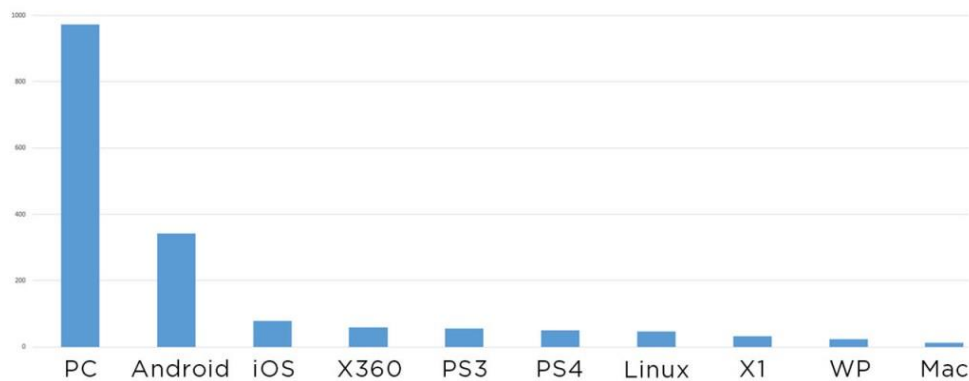


Рис.1.6. Ігрові платформи українських геймерів

Зважаючи на відповіді, отримані у попередньому запитанні й на перевагу серед українських користувачів ігрової індустрії PC платформи питання щодо використання процесорів - «заліза», як їх називають геймери, було не менш цікавим. Результати показали, що українські геймери перевагу у виборі процесора надають Intel (див.рис.1.7), а коли діло доходить до відеокарти – тоді обирають Nvidia. В обох випадках «залізяки» від AMD отримали приблизно по 30% (див.рис.1.8).

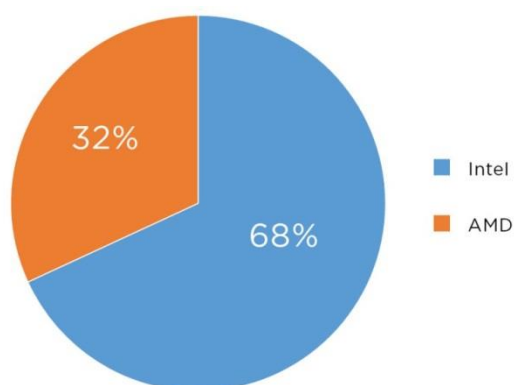


Рис.1.7. Процесор, якому надають перевагу українські геймери

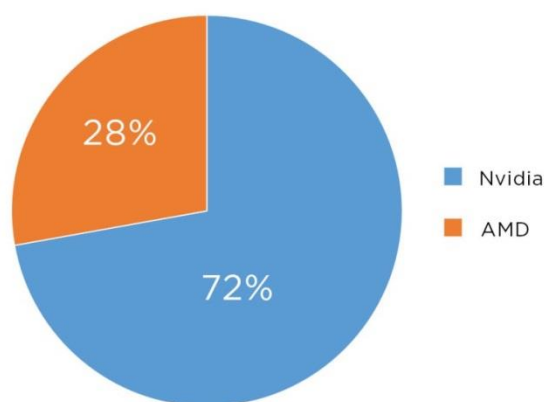


Рис.1.8. Відеокарта, якій надають перевагу українські геймери

Щоб дізнатися найулюбленіший жанр комп'ютерних ігор українських ігromанів, у опитуванні було використано відповідне запитання. Це запитання було з мультिवибором, тобто кожен респондент міг проголосувати за декілька відповідей (див.рис.1.9).

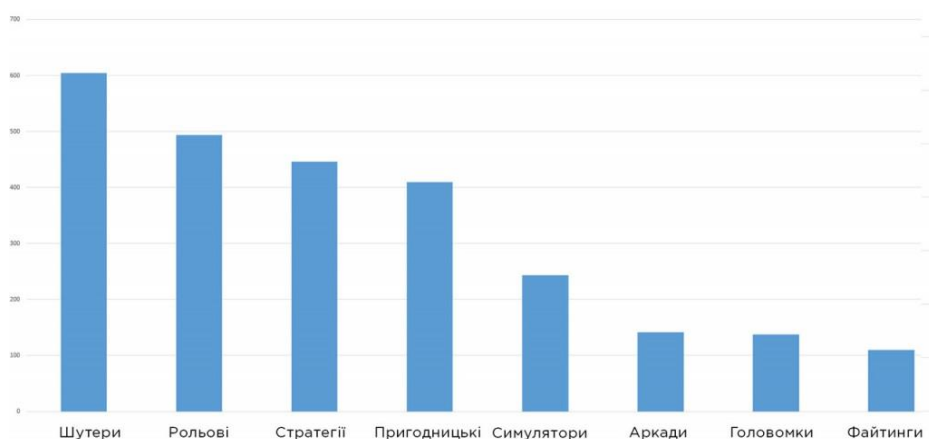


Рис.1.9. Улюблений жанр комп'ютерних ігор

Розробники опитування у своїй презентації на сайті зауважили, що цікавими були коментарі геймерів під останнім запитанням, на яке необхідно було надати лише оду відповідь. Це було запитання щодо вибору найважливішого елемента в іграх. Найважливішими елементами в іграх, як показали результати опитування, для українських геймерів є саме сюжет та геймплей, які в сумі обрали майже 94% геймерів. Графіку, як важливий елемент у грі, обрали 4,5% [47]. Як показали обговорення під запитанням, для більшості геймерів графіка в іграх це дуже важливий елемент, але він не повинен йти перед геймплейною та сюжетною складовими (див.рис.1.10).

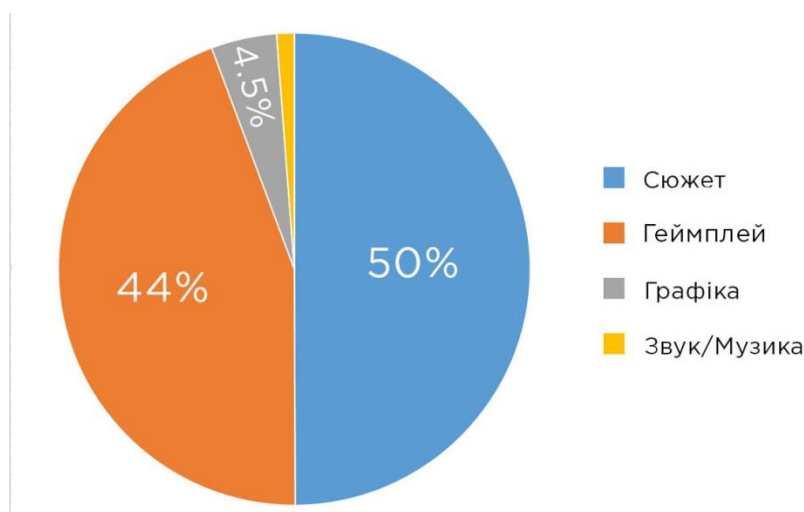


Рис.1.10. Найважливіший елемент у відеоіграх для українських геймерів

Геймінг – явище, яке охопили увесь світ. Сьогодні в Україні досить сильні гравці й команди, які беруть участь у міжнародних змаганнях із геймінгу. Зокрема, влітку 2018 року країнська команда геймерів Natus Vincere здобула перемогу на міжнародному турнірі ESL One Cologne 2018 з Counter-Strike: Global Offensive у Німеччині.

Але в жодному разі не потрібно забувати про те, що геймер – це не тільки особистість, яка вміє грати у комп'ютерні ігри, а також особистість, яка відноситься до групи ризику, через можливість формування адитивної поведінки.

РОЗДІЛ 2

ТЕХНОЛОГІЇ СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ З ГЕЙМЕРАМИ

2.1 Профілактика ігрової комп'ютерної залежності

Сучасне віртуальне спілкування, що сьогодні досить актуальне, на жаль переважає живу справжню комунікацію, що не може не змінювати образ життя людей, вираження емоцій у спілкуванні, а насамперед віртуальне життя змінює саму особистість.

Особистість, чи то дитина, чи жінка, чи чоловік, чи підліток, котра має будь-які проблеми у реальному світі, має проблеми у спілкуванні з оточуючими, втікає до віртуального світу та відновлює, завдяки йому, свій емоційний баланс.

«Ігрова комп'ютерна залежність або, як її ще називають, геймінговий розлад - розлад ігрової діяльності, що характеризується порушенням контролю над відеоіграми, підвищенням пріоритету гри над іншими інтересами та повсякденною діяльністю, а також продовженням грання та посиленням його інтенсивності, незважаючи на виникнення негативних наслідків»[17].

Відомий у Британії терапевт та науковець Стів Поуп у якості негативних прикладів такої залежності наводить ситуації, коли ігромани відмовляються від друзів, переходять на нездорову їжу, покидають навчання, у них підвищується агресивність, схильність до насильства і ряд інших факторів. «Дослідник виділяє власні критерії «шкідливих» ігор:

- сила ефекту занурення,
- відсутність елемента азарту або значне зменшення його значення».

Лікарі, психологи, педагоги вважають, що залежні геймери потребують психологічної допомоги, бо їх основні проблеми – це незадоволеність собою, власним особистим життям, часто втрата сенсу життя і звичайних людських цінностей. Також поряд із основними проблемами часто зустрічаються й

інші, серед яких знижений настрій, часто погане самопочуття, відсутність активності або дуже низький її рівень, й навпаки, досить підвищений рівень тривожності і часто соціальна дезадаптація [9, с.12].

Науковці, переважно психологи, дотримуються думки, що геймінг або геймінгова залежність чи геймінговий розлад, представляють велику небезпеку для особистості, оскільки процес гри полягає у «входженні» людини безпосередньо у гру, в інтеграції особистості з комп'ютером, втраті особистістю власної індивідуальності і ототожненні себе з ігровим персонажем.

Важливим моментом є те, що ігроманія може спровокувати й інші залежності – хімічні - такі як наркоманія чи алкоголізм. Постійний стрес, який відчувають геймери, – ідеальний ґрунт для розвитку супутніх адикцій.

Сьогодні у ряді країн створюються і функціонують медичні установи і програми, що здійснюють лікування, профілактику та реабілітацію ігрової залежності. У геймерів досить часто простежується проблема інтернет ідентичності, адже у віртуальному світі людина може легко не тільки висвітлювати всі свої сторони, але й навіть змінювати стать, вік, соціальний статус. Це також впливає на способи та засоби інтернет-комунікації, використовуваних різними особами, в тому числі і маніпуляції як способу досягнення певного положення у спілкуванні з іншими.

Надійним захистом особистості від ігрової залежності є її внутрішня психологічна стійкість. Найменшу небезпеку попадання в ігрову залежність мають люди, які володіють такими якостями: самореферентність; комунікативна і соціальна компетентність; здатність конструктивно поводитися в конфліктних ситуаціях; адекватна самооцінка; здатність контролювати афект; здібність до відстроченої розрядки напруги [24, с.43-45]. Тому, у першу чергу, розвиток цих особистісних якостей повинен стимулюватися під час профілактики ігрової залежності.

Важливим етапом розробки профілактичної програми, що є одним із елементів соціальної роботи із геймером, є побудова тренінгових занять, що

сприятимуть розвитку зазначених вище якостей. Також, під час профілактичної роботи, необхідно розвивати у особистості відповідальне ставлення до власного життя і здоров'я, самостійність, вміння конструктивно долати життєві труднощі, обов'язково формувати готовність розв'язувати складні та проблемні ситуації, а не «втікати» чи «ховатися» від них у віртуальний світ гри. Цього можна досягнути шляхом проведення відповідних тренінгових занять, проведення бесід, соціально-психологічного консультування.

Також, спираючись на доробки О.Безпалько, у профілактичній роботі негативних явищ у молодіжному середовищі, зокрема і для профілактики ігрової залежності, можна використати традиційні підходи, серед яких науковцем зазначаються такі: інформаційний і поведінковий підходи [5, с. 100-104].

Постулатом інформаційного підходу є впевненість щодо того, якщо людина розуміє та знає про шкідливість для власного здоров'я певного ризикованого стилю поведінки, то вона свідомо, а іноді, й несвідомо, почне ставитися до такої поведінки негативно і буде намагатися або повністю утримуватися від неї.

У профілактичних програмах, заснованих на інформаційному підході, використовуються модель аморальної поведінки, що ґрунтується на впевненості того, що захопленість гроє є аморальною; модель залякування, котра передбачає впевненість особистості у тому, що захопленість грою може викликати значні порушення психіки; пізнавальна модель, у якій акцент ставиться на інформуванні потенційних ігроманів про вплив гри на психіку людини та ризики, з якими пов'язано зловживання грою.

Щодо поведінкового підходу у профілактичній роботі із ігровою залежністю, то такий підхід спирається, в першу чергу, на аналіз причин геймінгу, а не негативних наслідків адиктивної поведінки (як у попередньому - інформаційному підході) [5, с.111]. Тому, зважаючи на зазначені підходи та думки науковців, можна умовно виділити найбільш ефективні профілактичні

програми ігрової залежності, серед яких наступні: програма досягнення соціально-психологічної компетентності, програма навчання життєвим навичкам, програма зменшення факторів ризику та посилення факторів захисту, програми, що базуються на підході альтернативної діяльності (наприклад, хобі, спорт), програми за методом «рівний-рівному». Усі ці програми мають три основних завдання: розвиток соціальної та особистісної компетентності, формування навичок самозахисту, попередження виникнення ігрової залежності.

Цікавими також для нашої роботи стали наукові праці іншого українського науковця – А.Капської, яка надає перелік завдань, що ставиться перед спеціалістом, котрий здійснює профілактичну роботу з геймерами. Серед таких завдань, А.Капська визначає наступні:

1. Спеціаліст повинен бути достатньо поінформованим щодо впливу комп'ютерних ігор на психіку особистості та про можливі наслідки зловживання грою.
2. Спеціаліст повинен бути обізнаним щодо умов і факторів, котрі сприяють виникненню схильності до ігрової адикції.
3. Спеціаліст повинен вміти виявляти індивідуально-психологічні стани особистості, що можуть передувати комп'ютерній залежності від відеоігор.
4. Спеціаліст повинен знати методику виділення умов і факторів виникнення схильності особистості до адиктивної поведінки, до тих станів, що передують залежній поведінці, і на цій основі вміти встановлювати та виокремлювати осіб «групи ризику».
5. Спеціаліст повинен орієнтуватися та використовувати діагностичні методи виявлення причин та мотивів появи ігрової залежності» [22, с. 239].

Спираючись на зазначені вище завдання, виділені А.Капською, можна зробити висновки, що саме вони зумовлюють різноманітність методів психолого-педагогічної діагностики та перелік основних заходів вторинної

профілактики, яка має включати вивчення особових справ геймерів, включаючи довідку про стан здоров'я, вивчення соціально-психологічного клімату в родині.

Вивчивши досвід закордонних країн світу у боротьбі з ігроманією, можна скласти загальну схему загальних методів корекції ігрової залежності, серед яких: «...законодавчі заходи, ліцензування, вікові обмеження, рекламні обмеження, адміністративні заходи, обмеження за сумою і часом гри, медикаментозне і психоневрологічне лікування, лекції і тренінги, освітні програми, випуск книг і лекцій для особистого і сімейного прочитання» [13, с.226-229].

Геймінг не можна розглядати як самостійне захворювання, оскільки він є наслідком серйозних психічних проблем. Важливо знайти першопричину залежності і боротися конкретно з нею. Для лікування ігрової залежності використовується психотерапія, медикаментозні препарати, а також гіпноз. Важливо використовувати усі засоби у комплексі. При ігровій залежності застосовується також аутогенне тренування, психосинтез, сімейна і поведінкова психотерапія.

Треба зважати також, що людину, яка схильна або знаходиться у групі ризику, щодо ігрової залежності необхідно навчити радіти звичайним речам та провокувати позитивний викид адреналіну. Цьому сприяють заняття у спортивному залі, йога, цікаве дозвілля у вигляді спортивних ігор, театру, сауни тощо. Піклування про здоров'я людини, здоровий сон та правильне харчування довершують позитивний вплив на лікування залежності [17, с.23].

2.2 Соціальна реабілітація геймерів

Комп'ютерна ігрова залежність - це вид психологічної залежності, що виражається в неконтрольованому, нестримному бажанні грати у

комп'ютерні відеоігри. Це емоційний розлад, який часто призводить до депресії.

З розвитком цивілізації, компютеризації з'явилося безліч спокус. Багато людей стали дивитися на ігри як на засіб зняття стресу. Але, самі того не помічаючи, вони стають заручниками, у них формується залежність, позбутися якої своїми силами вкрай складно.

У залежності від відеоігор, як і будь-якої залежності, існує кілька стадій.

Перша стадія характеризується тим, що все розпочинається зі звичайного бажання пограти у відеогру. Однак з часом у гравця це бажання, а потім й потреба, виникає все частіше. На початкових етапах суб'єктивно психічна напруга від гри відсутня, гра досі здається нешкідливим заняттям. Пізніше все важче побороти бажання пограти. Спостерігається нестримна тяга до гри, особистість не в змозі зупинитися.

Наступною стадією є момент, коли думки про гру починають займати більшу частину думок та життя гравця. Часто програвши, або вигравши, геймер стає одержимий наступною перемогою або реваншем. На цій стадії може проявитися досить сильна депресія в будь-який момент.

Лікування ігрової залежності - складний і тривалий процес, який потребує застосування різних методик, спрямованих на зміну свідомості пацієнта; зміну його життєвих пріоритетів і позбавлення від потягу до гри.

Основними принципами реабілітації при ігроманії є всебічне відновлення усіх потерпілих сфер життя, наскільки це можливо; а також першочерговим завданням спеціалістів є максимальне відновлення здоров'я та психіки пацієнта; усунення причин захворювання, профілактика можливого рецидиву, поступова ресоціалізація пацієнта. Але на жаль, це можливе лише у межах спеціалізованого закладу - клініки або реабілітаційного центру - можливо мобілізувати клієнта для подолання залежності та повноцінного життя у соціумі. В закладах для геймерів застосовують комплексну фізичну та психологічну реабілітацію клієнта.

Одним із таких закладів за кордоном, наприклад, є клиника «Мацпен» в Ізраїлі, яка здійснює лікування та реабілітацію різних залежностей, зокрема ігрової комп'ютерної залежності [26].

Основними етапами реабілітації осіб, котрі мають комп'ютерну залежність є [36]:

1) Первинна консультація – зазвичай безкоштовна - дозволяє визначити рівень потреби в допомозі та спланувати початкові кроки. Звернутися можуть близькі, навіть без самого залежного.

Найчастіше необхідність допомоги фахівців бачать рідні та близькі тієї людини, якій ця допомога необхідна. Сам же пацієнт не вбачає своєї залежності, часто відмовляється від допомоги та лікування, вважаючи, що не потребує його або просто не бажає змінювати звичний спосіб життя. Заперечення власної залежності є частиною хвороби. Тому часто у таких випадках необхідно проведення мотиваційних заходів, які фахівці можуть провести як на базі спеціалізованого закладу, так і у домашніх умовах.

2) Діагностування рівня залежності – етап, на якому проводиться лікарська і психологічна діагностика: визначається тяжкість та рівень залежності, пропонуються індивідуальні види допомоги, покликані для ефективного і достатнього лікування у конкретному випадку. На цьому етапі, за необхідності, може бути введена початкова медикаментозна корекція на початковому етапі. Часто на перших етапах реабілітації залежна людина відчуває сильні негативні емоції, вираз яких може важко піддаватися свідомому контролю: сильна тривога, агресивна поведінка тощо. У таких випадках під контролем лікаря призначаються препарати для стабілізації емоційного стану на перших етапах терапії.

3) Етап індивідуальної та групової психотерапії. На цьому етапі індивідуальна робота спрямована на досягнення відмови залежного від гри, на рішення глибинних особистісних проблем клієнта, на лікування дезадаптації тощо. На пізніших етапах психотерапії, індивідуальна робота спрямована на подолання наслідків травмуючих подій в минулому.

Групові форми роботи, що використовуються на даному етапі, вважаються найбільш ефективними в реабілітації залежних і є провідними протягом усього процесу реабілітації. Завдяки груповій терапії залежний може підвищити власну самооцінку, навчитися будувати здорові приємні відносини з оточуючими, усвідомити свою відповідальність та можливості. Саме це дозволяє людині жити повноцінним життям, отримувати задоволення від життя, позбавитися саморуїнівних форм поведінки.

4) Етап підтримки близького оточення або сімейної психотерапії. Участь членів родини у реабілітації геймера є досить ефективною, тому є вкрай бажаною для лікування. Сімейна психотерапія дозволяє покращити взаємовідносини у родині між членами сім'ї, виявити і змінити звичні форми взаємодії, які сприяють залежній поведінці клієнта, опрацювати болючі спогади зі спільного минулого, залишити позаду образи, біль, гнів, тривогу.

Члени родини, так само як і геймер, потребують допомоги спеціалістів. Групові заняття з психологом для родини клієнта в групі з людьми, які зіштовхнулися з такими ж проблемами, дозволяють отримати інформацію явище ігроманії, зняти емоційну напругу, зрозуміти правила поведінки в різних ситуаціях, пов'язаних із залежністю близької людини.

5) Соціальна адаптація та післятерапевтична підтримка - етап, який передбачає прийняття та пристосування до способу життя у власному домі, поза стінами медичного чи реабілітаційного центру, що сприяє змінам, яких досягнув залежний за час перебування в спеціалізованому центрі. Такі зміни у способі життя не формуються самостійно.

Спираючись на багаторічний та вдалий досвід закордонних центрів у напрямі реабілітації адикцій, зокрема ігрової залежності, можна побачити, що система реабілітації геймера включає, по-перше, правильне діагностування проблеми, по-друге, клінічне інтерв'ю з геймером, проведення об'єктивних досліджень щодо клієнта та його проблеми, по-третє, інтерпретацію зібраних даних.

Розпочинається процес реабілітації геймера з обережної та вдумливої діагностики. Часто клієнт сам намагається поділитися із спеціалістом, будь то лікар, реабілітолог або психолог, поставленим самостійно діагнозом. Це доволі часто буває, коли залежний до того лікувався в інших закладах «не від того». Діагноз у реабілітаційному центрі зазвичай ставить добре освічений психіатр, психотерапевт або невролог.

Для вивчення симптоматики залежного використовується клінічне інтерв'ю, яке представляє собою досить тривале опитування пацієнта, а при можливості і його родичів. На даному етапі також передбачаються зустрічі з психіатром і психотерапевтом, які ухвалюють рішення щодо залучення додаткових фахівців. У центрах зазвичай для таких випадків працюють: терапевт, ендокринолог, невропатолог і нейрохірург. Фахівці інших напрямків залучаються, якщо в цьому виникає необхідність.

Лікарі клініки призначають, в залежності від рівня захворюваності, дослідження, серед яких можуть бути як функціональна діагностика, так і лабораторні аналізи, з метою виключення органічних причин захворювання.

Третя складова системи реабілітації - це інтерпретація усіх зібраних даних. Проводиться консилиум всіх лікарів, які брали участь в діагностиці пацієнта, робляться висновки щодо результатів досліджень і лабораторних аналізів. Підсумком інтерпретації зібраних даних є висновок щодо діагнозу пацієнта та рекомендації щодо його лікування [12].

Методика лікування від ігрової комп'ютерної залежності будується, по-перше, на роботі з психотерапевтом, по-друге, на медикаментозній підтримці, по-третє, на роботі з інструктором, по-четверте, на сімейній психотерапії та по-п'яте, використовуючи популярний метод у роботі із залежностями – метод «12 кроків».

Робота з психотерапевтом є незамінним методом лікування ігрової залежності, яка ведеться протягом усього курсу й має на меті що пацієнт повністю змінить свій світогляд, усвідомить власну проблему, руйнівний вплив ігрової залежності на його життя. Психотерапія дозволяє геймеру

позбавитися причин, що провокують розвиток ігроманії, самостійно боротися із стресом, замінювати негативні думки на оптимістичні, позитивні.

Медикаментозна підтримка геймерів направлена, в першу чергу, на придушення депресивних станів та підвищеної тривожності, якими зазвичай супроводжується ігрова залежність. У таких випадках клієнту, в залежності від симптомів, можуть призначатися антидепресанти та препарати, що підвищують настрій, але тільки під наглядом лікаря й з мінімальною кількістю побічних ефектів. Ліків, які б безпосередньо лікували ігрову залежність, не існує.

Зазвичай, самостійно впоратися з ігровою залежністю пацієнт не в змозі. Тому крім психотерапевта в роботу включаються досвідчені інструктори. Протягом всього курсу лікування вони надають усіляку підтримку і допомагають позбавитися бажанням грати. Інструктори – це переважно такі самі геймери, які успішно впоралися зі своєю залежністю і пройшли спеціальну професійну підготовку.

Часто, поки геймери перебувають у залежності від гри, псується їх відносини із рідними та близькими їм людьми. Тому реабілітаційні центри для геймерів передбачають допомогу не тільки залежному, але й його близьким засобами сімейної психотерапії. Це допомагає рідним позбутися старих неприємних образів, вирішити конфліктні ситуації, відновити та нормалізувати відносини у родині, що майже завжди сприяє скорішому одужанню самого клієнта.

Популярною у лікуванні осіб із залежністю є програма «12 кроків», яка є дуже сильним інструментом для впливу на проблему залежного. Всі кроки програми побудовані таким чином, щоб пацієнт послідовно, але повністю, змінив своє ставлення до гри [32].

«Для фізичного відновлення геймерів регулярно проводяться наступні процедури [35, с.141–147]:

1. Масаж та рефлексотерапія
2. Нейродинамічну аудіопсихокорекцію та електросон

3. Галотерапію (соляна кімната)
4. Інфрачервону випромінювальну терапію
5. Ароматерапію
6. Гепатопротекторну терапію».

Психологічне відновлення - це система терапевтичних послуг, котрі надають досвідчені спеціалісти, зокрема психолог, психотерапевт та лікар нарколог-психіатр. До них відносяться:

1. Психологічні консультації та психотерапія в індивідуальній та груповій формах.
2. Розвиток особистості (за Стівеном Кові).
3. Робота з відчуттями та емоціями, практики внутрішньої саморегуляції.
4. Медикаментозна підтримка за потребою.

На сьогоднішній день залежність від комп'ютерних ігор є серйозною проблемою, як у житті самих геймерів, їх родин, так і суспільства загалом. Реабілітацію при геймінгу важливо здійснювати так само, як і у випадку будь якої іншої залежності - комплексно та завдяки професіоналам [49, с.412-414].

2.3 Обґрунтування проведення соціального дослідження щодо виявлення геймерів та визначення рівня їх залежності від комп'ютерних відеоігор серед студентів

Сучасне демократичне суспільство, яке сьогодні розбудовує Україна, потребує здійснення соціального контролю щодо девіантної та адиктивної поведінки як окремих індивідів, так і соціальних груп. Асоціальна поведінка, така як наркоманія, алкоголізм, зазвичай перебувають під контролем суспільства, а така адикція як ігроманія, котра не несе прямої, явної загрози суспільству залишається латентною, та все одно має негативні наслідки для самої людини і суспільства в цілому.

Геймінг – патологічне захоплення комп'ютерними відеоіграми – це не погана поведінка особистості, це хвороба, яка характеризується зазвичай спотвореною реальністю й потребою жити й функціонувати у віртуальній реальності, вона як й інші адикції, формує співзалежність близьких людей.

За даними аналітичної агенції NewZoo у світі близько 2,3 млрд. геймерів [44].

Ігроманія, зокрема й компютерна залежність від відеоігор — захворювання, від якого останніми роками починає страждати все більше і більше українців. Видання medic-info.com.ua наводить наступні цифри: із 48,5 млн українців більше чотирьох мільйонів - гравці.

Україна знаходиться на 11 місці у загальному рейтингу країн по кількості ігор на одну людину та часу, проведеного у грі [21].

За прогнозами аналітиків, кількість геймерів у 2019 році збільшилася до 15,5 мільйонів осіб [48].

Спираючись на зазначені у роботі дані щодо середнього віку геймерів, від 18 до 25 років, ми вважаємо за необхідне та актуальним провести соціальне дослідження серед студентів щодо виявлення серед них геймерів, вивчення рівня їх залежності та у подальших дослідженнях, на аналізі отриманих результатів, розроблення методичних рекомендацій щодо профілактики геймінгу серед молоді.

Актуальність дослідження полягає у швидкому збільшенні комп'ютерної залежності серед українського населення, зокрема серед молоді. Ігрова залежність сприяє втраті частиною населення сімейних, професійних та інших цінностей, вона, акумулюючись, викликає у суспільстві соціальні, економічні та кримінальні проблеми. Саме тому, зараз як ніколи, постає питання про профілактичну роботу з особами які мають ігрову залежність.

Проблемна ситуація. Одним із найчисельніших видів адиктивної поведінки в Україні, як і у всьому світі, є комп'ютерна залежність. А сьогодні переважає такий її різновид як комп'ютерна ігроманія.

Ігрові залежності, зокрема геймерство, не пов'язані з прийомом психоактивних речовин, але мають певні характерні ознаки, серед яких постійна потреба у збільшенні часу для гри; зниження або повне витіснення колишніх інтересів, нав'язливі думки про процес гри і нездатність вчасно припинити гру; відчуття дискомфорту поза ігровою ситуацією, поява або загострення фізичних недуг, поступове частішання ритму ігрової активності, поява ризикованої поведінки та здатності до ризику; зниження здатності чинити опір фатальним упередженням.

Переважає кількість залежних від комп'ютерних відеоігор в усьому світі це молодь. Основними проблемами залежної молоді є: зниження активності, не зосередженість, часті пропуски занять або, навіть, роботи, неможливість зупинитися й приборкати своє захоплення, зменшується коло інтересів, спілкування цікаве лише при розмові стосовно комп'ютерної теми, перевагу у виборі віддають діяльності, пов'язаній із комп'ютером, часті проблеми труднощі із засипанням та сном, бурхлива реакція на заборону гри або користування компютером, по закінченню комп'ютерної гри виникає почуття самотності та нудьги, постійні думки про минулу гру і мрії про майбутню, втрата контролю над часом, відсутність почуття реальності. Звідси впливає розуміння того, що необхідно боротися з наслідками такої залежності та проводити профілактичну роботу щодо даної проблеми.

Об'єкт: студентська молодь.

Предмет: визначення рівня залежності від комп'ютерних відеоігор.

Мета: виявлення геймерів та визначення рівня їх залежності від комп'ютерних відеоігор серед студентської молоді

Дана мета конкретизується у вирішенні таких завдань:

- виявити кількісну частину студентської молоді, яка багато часу приділяє відеоіграм;
- охарактеризувати відеоігри, яким надають перевагу молоді люди;
- простежити основні причини та мотиви занурення молоді у комп'ютерні відеоігри;

- виявити скільки часу присвячують студенти комп'ютерним іграм;
- співвіднести наслідки багаточасових щоденних ігор із погіршенням фізичного та психологічного здоров'я студентів.

Гіпотези базуються на припущенні, що:

- студентська молодь вільний час переважно проводить граючи у відеоігри на комп'ютері або гаджетах;
- більшість студентів, що грають у відеоігри, мають проблеми у спілкуванні з близькими та оточенням;
- серед студентів, що грають у відеоігри, більшість присвячує цьому процесу більше ніж 10 годин на тиждень;
- більшість геймерів завдяки відеоіграм намагаються «втекти» від реальності;
- студенти, котрі багато часу проводять за відеоіграми відчують погіршення фізичного здоров'я та зниження психологічної активності.

Інтерпретація та уточнення основних понять.

Інтернет-залежність – це психологічний феномен, який полягає у тому, що у людини виникає нав'язливе бажання постійно перебувати у всесвітній мережі.

Патологічне використання комп'ютера – інтернет адикція, специфіка якої полягає у використанні комп'ютера для встановлення соціальної взаємодії.

Комп'ютерна ігроманія - це патологічна пристрасть людини до постійного проведення часу за комп'ютером, з метою зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах комп'ютерних ігор.

Геймінговий розлад - розлад ігрової діяльності, що характеризується порушенням контролю над відеоіграми, підвищенням пріоритету гри над іншими інтересами та повсякденною діяльністю, а також продовженням гри та посиленням його інтенсивності, незважаючи на виникнення негативних наслідків.

Геймінг – залежність від комп'ютерних ігор - це патологічна схильність до відеоігор.

Геймер - людина, яка не може уявити своє життя без комп'ютерних ігор.

Субкультура геймерів – одна з найнепомітніших субкультур у всьому світі, але й сама найбільша за кількістю. Специфіка цієї групи у тому, що часто ті особистості, які до неї належать, навіть не підозрюють й не усвідомлюють своєї приналежності.

Методи дослідження: анкетне опитування, аналіз документів.

ВИСНОВКИ

Комп'ютерна ігроманія, у тому числі геймінг – патологічне захоплення комп'ютерними відеоіграми – як різновид адиктивної поведінки, залежить від психологічного стану особистості, взаємовідносин з близькими, рідними, зовнішнім оточенням, а також, доволі часто, від освіти, соціального стану, і, навіть, від певного роду діяльності.

Субкультура геймерів зародилася не так давно, наприкінці ХХ ст. З появою комп'ютерних ігор, а пізніше й з доступом до Інтернету, люди стали активно використовувати віртуальні зв'язки та комунікацію.

Комп'ютерні мережеві ігри для особистості - це можливість спілкуватися у дії: разом з іншими, навіть іноземними однолітками, проходити важкі, але цікаві завдання та, що найголовніше, перемагати ворогів. Існують також і немережеві ігри, у яких чисто розважальна функція.

Сьогодні у всьому світі дуже мало залишилося людей, які жодного разу в житті не сідали за комп'ютерну гру або не грали на мобільному гаджеті. Але є такі, і сьогодні це досить велика кількість осіб у кожній країні, які буквально живуть в цій віртуальній реальності. Іноді ігри негативно діють на психіку особистості, але все ж більшість з захоплених знає міру.

Геймери - це прихильники комп'ютерних ігор, які вбачають в іграх сенс свого життя. Найчастіше геймерами є підлітки та молодь. Фактично гра у них займає увесь вільний від навчання час, за грою вони, майже завжди, проводять власне дозвілля.

Геймери за зовнішнім виглядом нічим не відрізняються від звичайних людей. У геймерів свій жаргон, свої інтереси, свій кінематограф, бо останнім часом, досить часто популярні ігри серед геймерів, екранізують.

Однією із найпоширеніших класифікацій геймерів сьогодні є розподіл їх на наступні різновиди: казуали, громадські геймери-діячі(або геймери-суспільники), тру-геймери, гіки, хардкорщики.

Завдяки опитуванню, яке було проведено українським сайтом для геймерів Opengamer, ми змогли дізнатись яким же є український геймер, ознайомитися із портретом українського геймера. Було опитано понад тисячу українських гравців, що дає можливість вважати результати опитування точними (понад 95%). За результатами дослідження 98,25% українських геймерів - представники чоловічої статі, середній вік українського геймера - 21-25 років, а найменшу частку становлять діти та підлітки до 15 років.

Більшість українців, які люблять комп'ютерні відеоігри, почали грати у відеоігри ще в дитинстві, саме тому 55% учасників зазначили, що грають більше ніж 10 років .

Українці в ігри люблять пограти подовше – 41,1% учасників визнали, що більше 10 годин присвячують грі щотижня, ще 29,4% у середньому витрачають 5-10 годин, але не менше 5 годин на тиждень, і лише 3,6% геймерів грають до години часу на тиждень

Найважливішими елементами в іграх для українських геймерів є саме сюжет та геймплей, які в сумі обрали майже 94% геймерів та Графіка, яку обрали 4,5% .

Геймінг – явище, яке охопили увесь світ. Сьогодні в Україні досить сильні гравці й команди, які беруть участь у міжнародних змаганнях із геймінгу.

Але, ігрова залежність, акумулюючись, викликає у суспільстві соціальні, економічні та кримінальні проблеми. Саме тому, зараз як ніколи, постає питання про профілактичну роботу з особами які мають ігрову залежність. Важливе значення тут відіграє співпраця державних і громадських установ, різних спеціалістів між собою, в тому числі, і соціальних працівників.

Потреба у соціальній роботі із геймерами визначається також постійним збільшенням користувачів комп'ютерними іграми серед дітей, неконтрольованим часом користування ним як у домашніх умовах, так і в

комп'ютерних клубах, а також особливим репертуаром ігор, встановленими фактами жорстокої поведінки підлітків після комп'ютерних ігор.

Профілактика геймінгу – це система профілактичних, соціальних, виховних, педагогічних та психологічних заходів, котрі направлені на забезпечення стійкості індивіда щодо впливу інформаційного середовища та дозволяють розпізнати загрозу формування ігрової залежності.

Соціальна профілактична робота з геймерами може бути представлена єдністю 3-х компонентів: когнітивного (інформаційного), емоційного (емоційно-оцінного), поведінкового.

Профілактика геймінгу повинна відбуватися завдяки формуванню педагогічних, психологічних та соціально сприятливих умов життєдіяльності; завдяки інформуванню щодо наслідків геймінгу для особистого здоров'я та здоров'я близьких; через проведення профілактичних заходів, котрі спрямовані на зміцнення психологічного здоров'я.

Соціальна робота щодо ігрової залежності повинна включати первинну, вторинну і третинну профілактики.

Ефективними методами у соціальній роботі з геймерами можуть бути бесіди, круглі столи, тренінги, лекції, рольові ігри, дискусії. На перспективу доречним та актуальним було б створення системи закладів та інститутів, які б вивчали проблему ігрової залежності та медичних установ, які б могли надавати не тільки профілактичні послуги, а й лікувати залежних. Необхідним вбачається також створення служби психологічної і соціально-педагогічної допомоги ігроманам. Також необхідні, за допомогою ЗМІ, масові рекламні кампанії щодо пропаганди без наслідків звикання до гри.

Геймінг, як і будь-яка інша залежність, є не тільки адиктивною, але й дезадаптаційною формою поведінки. Геймер не хоче або не може, без сторонньої допомоги, пристосуватися до реального життя. Наприклад, особистість, яка "не хоче" дорослішати, або не може прийняти на себе відповідальність за будь-яку період свого життя. Вибір професії, необхідність переходу у "доросле життя", народження дитини, конфлікти у відносинах,

конфлікти в родині – ці, і не тільки, причини можуть спонукати людину шукати "притулку" в комп'ютерних іграх.

Принципами реабілітації при ігроманії є всебічне відновлення усіх потерпілих сфер життя, а також максимальне відновлення здоров'я та психіки залежного, діагностика та усунення причин залежності, попередження рецидиву, ресоціалізація пацієнта.

В спеціалізованих (медичних або реабілітаційних) закладах для геймерів застосовують комплексну фізичну та психологічну реабілітацію клієнта.

Основними етапами реабілітації геймерів є: первинна консультація, діагностика рівня залежності, медикаментозне лікування, індивідуальна робота, групова психотерапія, програма підтримки для близьких, соціальна адаптація та післятерапевтична підтримка.

Комп'ютерна залежність від відеоігор — захворювання, від якого останніми роками починає страждати все більше і більше українців, а середній вік їх - від 18 до 25 років, томи ми вважаємо за необхідне, провести соціальне дослідження серед студентів щодо виявлення серед них геймерів, вивчення рівня їх залежності та у подальших наших наукових дослідженнях, на аналізі отриманих результатів, розробити методичних рекомендацій щодо профілактики геймінгу серед молоді.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Мотивация пользователей Интернета [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.relarn.ru/human/motivation.txt>
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Интернет: воздействие на личность // *Психология зависимости: Хрестоматия* / Сост. К.В. Сельченко. Мн.: Харвест, 2004. С. 175–222.
3. Бажин Павло // *Ігроманія*. [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://www.igromania.ru/author/612/54/0/Pavel_Bazhin.html
4. Бажин П. В'єтнам обирає здоровий сон // *Ігроманія* [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://www.igromania.ru/author/612/54/0/Pavel_Bazhin.html
5. Безпалько О. В. Соціальна педагогіка в схемах і таблицях. Навч. посіб. / О. В. Безпалько. К.: Центр навчальної літератури, 2008. 134 с.
6. Бондарчук О.І. Психологія девіантної поведінки: курс лекцій / О.І. Бондарчук. К.: МАУП, 2009. 186 с.
7. Боротьба з ігровою залежністю [Электронный ресурс] / Режим доступа: https://www.webcitation.org/65AIF3Wvp?url=http://www.igromania.ru/news/23069/Borba_s_igrovoi_zavisimostyu.htm
8. Войскунский А.Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета // *Психологический журнал*. 2004. № 1. С. 90-100.
9. Гаджетоманія: чи варто переживати за молоде покоління: Методичний посібник / О.М.Бондар. Рівне: РУГ, 2019. 46 с.
10. Геймер [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://drama.kropuva.ch/Геймер>
11. Дворяк С. Соціально-психологічна реабілітація людей із залежністю / С. Дворяк. К.: Граффіті Груп, 2005. 56 с.
12. Диагностика геймеров [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://matzpen.ru/diagnosis/>

13. Дідик Н.М. Соціально-педагогічна профілактика ігрової залежності // *Молодий вчений*. № 2 (17), лютий, 2015 р. с.226-229.
14. Дрепа М. И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов / М. И. Дрепа. Текст.: диссер. ...канд. псих. наук. Ставрополь, 2010. 277 с.
15. Енциклопедія для фахівців соціальної сфери / І. Д. Зверева. Київ, Сімферополь: Універсум, 2012, с. 9-10.
16. Звонецька І. Гемблінг у підлітковому середовищі [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.chnu.edu.ua/res/chnu.edu.ua/BinderPed.pdf>
17. Змановская Е. В. Девиантология: Психология отклоняющегося поведения / Е. В. Змановская. М.: Академия, 2006. 288 с.
18. Ільницька Л. А. Психологічні особливості особистості Інтернет-залежних юнаків / Л. А. Ільницька // *Соціальна робота в Україні: теорія і практика*. – 2008. – № 5. – С. 124–137.
19. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.sanaris.com.ua/experts_and_services/info/specialist/psihoterapevt/2005/09/14/psihologicheskie_asp_2030.html
20. Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития / сост. и ред. А. Е. Войскунский. Москва: Акрополь, 2009. 279 с.
21. Как играют украинские геймеры: статистика из Steam [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://ain.ua/2015/06/23/kak-igrayut-ukrainskie-gejmery-statistika-iz-steam/>
22. Капська А. Й. Соціальна педагогіка: підручник / А. Й. Капська. К.: Центр навчальної літератури, 2003. 256 с.
23. Карп'як Вадим. Молодіжні субкультури // *Спілка української молоді* [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.cym.org/ua/content/subcult1.asp>

24. Келеман А.Д. Профілактика ігрової залежності підлітків // *Юність науки – 2018: соціально-економічні та гуманітарні аспекти розвитку суспільства: збірник тез Міжнародної науково-практичної конференції студентів, аспірантів і молодих вчених (м. Чернігів, 11-12 квітня 2018р.)* : у 2-х ч. / Чернігів: Черніг. нац. технол. ун-т, 2018. Ч. 2. 320 с.
25. Кирсти Аалто. Лечение игровой зависимости [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://paihdelinkki.fi/ru/bank-informacii/informacionnye-izdaniya/gambling-other-behavioural-addictions-and-their-treatment-0>
26. Клиника «Мацпен» - психиатрия и неврология в Израиле [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://matzpen.ru/>.
27. Комп'ютерна ігрова залежність: головні ознаки. Залежність від комп'ютерних ігор у дорослих: серйозні наслідки ігроманії. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://tixas.ru/uk/kompyuternaya-igrovaya-zavisimost-glavnye-priznaki-zavisimost-ot/>
28. Комп'ютерна ігроманія / укладач Г.А.Побєдаш. Краматорськ, ЦМПБ, 2019. 24 с .
29. Косован А. Женщинам дороги нет: как работает сексизм в компьютерных играх [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://screenlifer.com/trends/zhenshinam-dorogi-net-kak-rabotaet-seksizm-v-kompyuternyx-igrax/>
30. Корытникова Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий // *Социологические исследования*. 2010. № 6. С.70-79.
31. Леонова Л.Г., Бочкарева Н.Л. Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте // *Психология зависимости: Хрестоматия* / Сост. К.В. Сельченков. Мн.: Харвест, 2004. С. 449-501.
32. Лечение игровой зависимости [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://matzpen.ru/services/addictions/igromaniya/>

33. Ліки від захоплення (поради досвідченого священика. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://hram.lviv.ua/2901-liky-vid-zahoplennya-poradi-dosvidchenogo-svyaschenika.html>)
34. Лоскутова В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств / В. А. Лоскутова. Текст.: диссер. ...канд. мед. наук: 14.00.18. - психиатрия. Новосибирск, 2004. 157 с.
35. Марченко Н. В. Особливості впливу комп'ютерних ігор на соціальні орієнтації підлітків / Н. В. Марченко // *Теоретико-методичні основи виховання творчої особистості в умовах позашкільних навчальних закладів* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф., 30–31 берез. 2006 р. / М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання [та ін.] ; редкол. : І. Д. Бех, Г. П. Пустовіт, А. Й. Сиротенко [та ін.]. К., 2006. Ч. 3. С. 141–147.
36. Мойсеєва О.Є. Психологічна корекція агресивності у дітей і підлітків.: Навчально-методичний посібник / О.Є. Мойсеєва. К.: КММ, 2010. 170 с.
37. Особливості соціально-педагогічної роботи з дітьми, схильними до девіантної поведінки / В. І. Співак // *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка* / Кам'янець-Поділ. нац. ун-т ім. Івана Огієнка. - Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2009. Сер. соціально-педагогічна, Вип. 11. С. 132.
38. Одержимость, гнев и бедность: как видеоигры испортят тебе жизнь. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://nv.ua/techno/technoblogs/oderzhimost-hnev-i-bednost-kak-videoihry-isportjat-tebe-zhizn-bloh-ihorja-nikitina--2495376.html>
39. Проблеми девіантної поведінки у сучасному молодіжному середовищі [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://dogoluybov.ucoz.ru/publ/problemi_deviantnoji_povedinki_v_suchasnomu_ukrajinskomu_molodizhnomu_seredovishhi/1-1-0-15].

40. Ріпа В. Комп'ютерна залежність як фактор формування девіантної поведінки підлітків // Збірник наукових доробків студентів-дослідників факультету психології та соціальної роботи / за заг. ред. А. І. Конончук. Ніжин : НДУ ім. М.Гоголя, 2012. Вип. 4. С.141-143.
41. Сексизм у сучасних відеоіграх [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.lgbt.org.ua/news/show_1548/
42. Смагин С. Ф. Аддиктивное поведение / С. Ф. Смагин // Нева, 2006. С. 158.
43. Соціальна педагогіка: мала енциклопедія / І. Д. Зверева. К.: Центр учбової літератури, 2008. 336 с.
44. Статистика геймерів [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://luckyea77.livejournal.com/2938502.html>
45. Татаркова Д. Почему в видеоиграх так много сексизма и что с этим делать [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.wonderzine.com/wonderzine/entertainment/games/202433-sexism-lies-and-videogames>
46. Терещук Н. В. Ігрова залежність у підлітковому віці як форма адиктивної поведінки / Н. В. Терещук // *Практична психологія та соціальна робота*. 2009. № 5. С. 19-25.
47. Український геймер [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.opengamer.com.ua/ukrajinskyj-hejmer-rezultaty/>
48. Українцы потратят на видеоигры более 200 миллионов долларов в 2019 году [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.epravda.com.ua/rus/news/2019/06/25/649063/>
49. Федоренко Л. М. Система профілактики комп'ютерної ігроманії неповнолітніх / Л. М. Федоренко // *Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України* / за ред. С. Д. Максименка. К., 2011. Т. XIII, ч. 1. С. 407–414.

50. Чайка Г. В. Вплив комп'ютерних ігор як нового чинника культури на становлення особистості / Г. В. Чайка // *Актуальні проблеми психології*, 2006. Т. 3. Вип. 3. С. 218-296.
51. Юрьева Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: монография / Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Больбот. Днепропетровск: Пороги, 2006. 196 с.
52. Янг К. Диагноз - Интернет-зависимость // *Mup Internet*, 2000. №2. С. 24-29.
53. Bróna Nic Giolla Easpaig. An Exploratory Study of Sexism in Online Gaming Communities: Mapping Contested Digital Terrain. *Community Psychology in Global Perspective*. 2018. Vol 4. Issue 2. P. 119–135., p. 121–123
54. Sarkar P. Girls Gamers: Why Women Are Ignored By Gaming Companies, And Why It Has To Stop. URL: <https://vocal.media/gamers/girl-gamers-why-women-are-ignored-by-gaming-companies-and-why-it-has-to-stop>].

ДОДАТКИ

Додаток А

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, _____, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
- надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

_____ (дата)

_____ (підпис)

_____ (ім'я, прізвище)

