

УДК 519.9: 37.015.3

Яницька Олена

кандидат педагогічних наук, доцент,
професор кафедри початкової та дошкільної освіти
Міжнародного економіко-гуманітарного університету
імені академіка Степана Дем'янчука
<https://orcid.org/0000-0003-4965-1720>

Іванюта Ольга

кандидат психологічних наук, доцент,
доцент кафедри психології
Міжнародного економіко-гуманітарного університету
імені академіка Степана Дем'янчука
<https://orcid.org/0000-0002-3316-9879>

DOI <https://doi.org/10.35619/praprv.v1i18.298>

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ПРОЯВУ ГЕМБЛІНГУ У ПІДЛІТКІВ

***Анотація.** У статті здійснено огляд теоретичних узагальнень науковців різних галузей щодо видів залежностей та особистісних характеристик осіб з адиктивною поведінкою, докладно висвітлено важливі аспекти формування і виявлення нехімічних («технологічних») залежностей і розглянуто психологічні наслідки надмірного захоплення комп'ютерними іграми (та відеоіграми загалом, з огляду на існуюче різноманіття пристроїв, які використовуються для ігор, зокрема смартфони та планшети) та Інтернетом. Психодіагностичне дослідження школярів з ознаками ігрової залежності і без ознак ігрової залежності реалізовано через аналіз особливостей таких соціально-перцептивних процесів як емпатії, атрибуції та рефлексії. Авторами наведено загальні принципи профілактики адикцій і корекційної (тренінгової) роботи з узалежненими школярами, а також обґрунтовується думка, що розвиток соціально-перцептивних умінь і комунікативної компетентності потребує глибоких особистісних змін.*

***Ключові слова:** гемблінг, залежна поведінка, підлітки*

Постановка проблеми. Психічний розвиток сучасних школярів відбувається в мінливій і суперечливій навколишній дійсності, що часто призводить до дезадаптивної поведінки, однією з форм якої може бути захоплення комп'ютерними іграми (Камінська О. В. (2014), Штонь, І. (2017)). Гра, у розумних межах часу, надає підліткові можливість активної емоційної розрядки. Але в разі проведення занадто великої кількості часу за іграми, це може призводити до негативних наслідків, що зачіпають всі рівні психічної структури особистості підлітка. За даними соціологічних опитувань, щонайменше 4,4 мільйони тинейджерів більшою або меншою мірою страждають від надмірного захоплення комп'ютером та Інтернетом. Уточнюючи цю тезу, можна відмітити, що заняття з комп'ютером – це певна залежність, що виявляється в таких психопатологічних симптомах, як нездатність підлітка переключатися на інші розваги, почуття мнимі переваги над навколишнім світом, так званий синдром «вершителя долі», що здобуває гравець, керуючи «життям» комп'ютерних персонажів.

Найчастіше залежність від Інтернету та комп'ютерних ігор виникає у людей, що мають проблеми у спілкуванні, вікові проблеми, проблеми в родині та занижену самооцінку. Зазвичай саме для таких осіб характерне переживання суб'єктивних труднощів у встановленні взаємин з іншими людьми, особливо з представниками протилежної статі. Таким чином Інтернет дозволяє заглушити дискомфорт від незадоволених реальних потреб, замінюючи сам об'єкт, на який ці потреби були спрямовані. Негативні наслідки

комп'ютерних ігор пов'язані насамперед із фізичним здоров'ям підлітка. Трапляються напади, що індукуються графікою, частотою мерехтіння зображення, виникають проблеми з поставою, м'язовою напругою та деформацією хребта. Зорове і нервово-психічне навантаження від комп'ютерних ігор, окрім порушень зору, може призводити до спазмів мускулатури обличчя, головного болю, що отримали назву «синдром відеоігрової епілепсії».

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На думку Oktan, V. (2011), Штонь, І. (2017), причина такого захоплення – підвищені вимоги дорослих, залежність від однолітків, інформаційне перевантаження тощо. Виділяючи причини і ступінь захопленості комп'ютерними іграми, необхідно визначити мотиви занурення в ігрову діяльність (можливі проблеми у сфері спілкування, в сім'ї, в школі і ін.), що в подальшому дозволить визначити параметри умовної «моделі» підлітка з тенденцією до надмірного захоплення комп'ютерними іграми.

Переважаюча частина досліджень мають спеціалізований характер і однобічно оцінюють наслідки захоплення підлітків комп'ютерними іграми. Більше того, на даний час представлено ряд досліджень, що доводять позитивний ефект комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри використовуються як засіб допомоги підліткам з порушеннями навичок письмової мови, у зв'язку з труднощами навчання, порушеннями просторової роздільної здатності, для компенсації мовних порушень, поліпшення координації рухів, діагностики дисфункцій пам'яті, просторових здібностей. Комп'ютерні ігри можуть бути корисні в оцінці гіперактивності за параметрами селективної уваги, часу простої реакції та реакції вибору домінантної рукою. Багато дослідників вважають, що позначена проблема за своєю природою не дозволяє виявити однозначні причинно-наслідкові зв'язки (Oktan, V., 2011; Петрунько О., 2014) І в цьому випадку можливий тільки описовий або порівняльний аналіз психічних особливостей підлітків, захоплених комп'ютерними іграми.

Різноманітність досліджень і суперечність їх результатів є передумовою комплексного аналізу проблеми захоплення підлітків комп'ютерними іграми, що враховує особливості підліткового віку, характеристики особливостей їх мотиваційно-емоційної сфери.

Мета статті – теоретичне та емпіричне розкриття типових причин виникнення та психологічних наслідків ігрової залежності.

У дослідженні перевірялось припущення (на вибірці досліджуваних старшого шкільного віку), що існують суттєві відмінності соціально-перцептивних процесів осіб із ознаками ігрової залежності та осіб без ознак ігрової залежності.

Виклад основного матеріалу дослідження. Узалежнена (адиктивна) поведінка є однією з форм деструктивної поведінки, при якій відхід від реальності відбувається за допомогою штучної зміни свого психічного стану з метою стимулювання й підтримки інтенсивних емоцій шляхом прийому певних речовин або постійної, хворобливої фіксації уваги на певних видах діяльності.

Менделевич (2007) відзначає, що нехімічні поведінкові адикції можуть поєднуватися з афективними, обсессивно-компульсивними розладами, розладами особистості, неврозами й хімічними залежностями. Подібною думки дотримуються й інші автори (Печнікова, 2009). Вони зауважують, що особи, які відчувають Інтернет-залежність, мають досить високий рівень обсессивно-компульсивних розладів, а також афективних розладів з перевагою депресії. Чудова. виділяє в осіб, що страждають залежністю, сукупність специфічних рис : труднощі прийняття власного тіла, схильність до інтелектуалізації, негативізму, емоційну напруженість, нетовариськість, почуття самотності, занижену самооцінку, гіперболізовані уявлення про ідеальне «Я», схильність до відходу від проблем й уникання відповідальності, існування однієї або більше фрустрованих потреб.

Поведінка людини, як відомо, зумовлюється не лише сталими факторами (особливості нервової системи, темперамент, особистісні риси, виховання та ін.), а й конкретною ситуацією, в якій вона знаходиться. А відносно сильна зумовленість ситуативними факторами (соціальне оточення, настрої і самопочуття та ін.) виступає однією з особливостей

поведінки у підлітковому і ранньому юнацькому віці (внаслідок того, що їх особистісна структура все ще знаходиться в процесі формування). Саме ці фактори у вигляді різних міжособистісних конфліктів, провокацій відіграють важливу роль у виникненні залежності.

За Рубінштейном, самосвідомість – це перш за все визначення свого способу життя, усвідомлення своїх потенційних можливостей, перспективи особистісного росту, що спонукає до постійного експериментування, тобто до творчого пошуку, до вирішення проблем соціального росту: робити вибір – відчувати свободу, з одного боку, і бути відповідальним за все, що відбувається і буде відбуватися – з іншого. У підлітковому і ранньому юнацькому віці групи однолітків стають джерелом формування навичок самооцінки на основі зворотнього зв'язку. Саме це часто служить причиною неадекватної самооцінки. Вирізняють два типи самооцінки: базову, або загальну, і парціальну, або конкретну. Оскільки перша часто ототожнюється з самоповагою, самоприйняттям (її змістом є переживання власної цінності, тобто глобальне позитивне чи негативне ставлення до всього що входить у сферу «Я»). У сфері психології «Я» часто використовують ряд понять для позначення самооцінки, а саме: «довіра до себе», «усвідомлення себе», «погляд на себе», «задоволення собою», «оцінка себе» та ін., об'єднуючи всі ці поняття терміном «self-esteem», що у перекладі на українську мову, як повага до себе, почуття власної гідності.

Найбільш загальною класифікацією узалежнень є поділ їх – залежно від агента адикції – на хімічні (залежність від наркотичних речовин, їжі, алкоголю тощо) та нехімічні. Нехімічну залежність може викликати будь-яка діяльність, для якої, по-перше, характерним є прагнення відходу від реальності за допомогою зміни свого психічного стану без застосування хімічних речовин (тобто об'єктом якої є певний поведінковий патерн), яка, по-друге, займає домінуюче місце в житті й свідомості індивіда, і, по-третє, яка здійснюється на шкоду соціальним зв'язкам та іншим життєво важливим сферам. Критерії діагностики нехімічних залежностей було запропоновано Ісааком Марксом:

- наявність потягу (спонукання) до контрпродуктивної поведінкової діяльності;
- зростаюча напруга аж до завершення діяльності;
- тимчасове зняття напруги внаслідок завершення діяльності;
- симптоми абстиненції (повторний потяг, виникнення й посилення напруги через певний час);
- унікальність зовнішніх проявів, які є характерними для даного синдрому адикції;
- виникнення внутрішніх і зовнішніх проявів (дисфорія, тривога), якими згодом визначається існування індивіда;
- ранні стадії адикції мають гедоністичний характер.

Ігрова залежність являє собою один з варіантів нехімічної залежності і, в свою чергу, може приймати різні форми, оскільки видів діяльності, які називають «іграми» існує дуже багато. В цілому, ігрову залежність поділяють на дві великі групи, а саме: лудоманія і гемблінг. Лудоманія (ludo – лат. гра) являє собою невротичний стан, за якого людина не в змозі контролювати свій потяг до гри і потребує багато зусиль, аби змусити себе відірватись від неї. Гемблінг – це хворобливий стан, що характеризується низкою симптомів клінічного характеру і потребує лікування (Лукашук-Федик, 2015).

Процес гри значною мірою сприяє підвищенню мотивації людини. У випадку надмірного залучення до гри в корі й інших структурах головного мозку людини виникають осередки застійного збудження, що мають властивість «лійки Шерингтона» – нейтральні подразники набувають значущості, при цьому втягуючись в процеси самопідтримки домінантного центру. Цей ефект не лише посилює генералізований мотиваційний процес, але і призводить до функціональної самоізоляції від мотивацій іншої модальності. У деяких випадках, штучне мотивування викликають спеціальним прийомом: людині пропонують задачу, що на перший погляд обіцяє легкий вигреш, однак в підсумку «затягує» гравця, призводячи до повного програшу.

Термін «ігрова залежність» вперше було використано у 1990 році. Психологи відносять її до нехімічних залежностей та пов'язують з емоційними реакціями, маючи на увазі емоційну залежність (Oktan, 2011). Для адикта важливим є сам процес гри, а не результат і в той самий час він втрачає контроль над часом. У 1962 вийшла перша комп'ютерна гра – Spasewar (Зоряні війни). У процесі гри необхідно було відбивати астероїди і протистояти нападам ворожих космічних кораблів. У 1970-ті та 1980-ті роки почали поширюватись потужніші персональні комп'ютери, що викликало появу все більшого числа різноманітних ігор – пригодницьких, головоломок, стратегічних, «action», а також таких, що імітували різноманітні види спорту.

Велика кількість комп'ютерних ігор здобула високу оцінку громадськості через цікаві сюжети, процес гри чи пізнавальні моменти, які могли допомогти у навчанні. Водночас, ігри в жанрі «action», тобто бойовики, викликали також чимало критики через їхню жорстокість та насильницький характер. Ігри приваблюють людей різного віку і професій, але основною їхньою аудиторією залишаються підлітки. Закордонні дослідження вказують, що відсоток гравців серед них досить високий. Зазвичай хлопці захоплюються комп'ютерними іграми набагато більше, ніж дівчата, витрачаючи на це в середньому в два рази більше часу. Частота і тривалість гри знижується з віком і при підвищенні освітнього рівня (Штонь, 2020), що дозволяє виокремити певну групу дітей з особливо чутливою до зовнішніх впливів психікою. Інтенсивне користування комп'ютером підлітками також можна назвати своєрідною залежністю, яка виражається в таких психопатологічних симптомах, як нездатність переключатися на інші розваги, почуття мнимої вищості над оточенням, так званий синдром «вершителя доли», викликаний керуванням «життями» комп'ютерних персонажів.

Відеоігри є зручним засобом швидкого формування різноманітних емоційних станів з певною інтенсивністю та тривалістю. Також гра дозволяє індукувати емоції, пов'язані з дійсною діяльністю людини, навіть якщо ця діяльність відбувається у віртуальному ігровому просторі. Такі емоції, хоча і частково дублюють ті, що виникають під час виконання певних дій у реальному житті, все ж є лише заміниками, що виникають виключно з суб'єктивних причин, зумовлених попереднім досвідом проживання подібних ситуацій. Все це створює особливий емоційний фон, який сприяє розвитку надмірної чутливості до певних інформаційних впливів.

Метою дослідження було вивчення впливу залежності від комп'ютерних ігор на розвиток соціально-перцептивних можливостей підлітків. Для виявлення школярів з ознаками ігрової залежності було використано опитувальник із визначення потенційної схильності до гемблінгу Ципоркіної, Кабанової, який складається з 20 запитань. Якщо досліджуваний позитивно відповідає принаймні на 7 запитань, можна припускати у нього наявність залежності. Дослідження проводилось на базі одного із Рівненських навчально-виховних комплексів (НВК№12). У дослідженні брали участь 30 учнів школи: із них 15 школярів 8-му класу (вік на момент дослідження становив 13-14 років) та 15 учнів 9-го класу (віком 14-15 років). Серед досліджуваних було 17 учнів, які регулярно грали у відеоігри. У 5 із них було діагностовано ознаки ігрової залежності (4 хлопців і 1 дівчина)..

Відповідно до мети, нами було проведено також діагностику сформованості у наших респондентів соціально-перцептивних процесів: емпатії (здатності відчувати переживання інших людей); атрибуції (приписування соціальним об'єктам властивостей, не представлених у сприйманні: мотивів, рис характеру); рефлексії (сприйняття власного Я в якості об'єкту соціального аналізу, прогнозування власного майбутнього). У роботі використовувалися також «Методика визначення індивідуальної схильності до атрибутивних перекручень у соціальному сприйманні»; «Шкала емоційного відгуку Меграбяна-Епштейна»; «Опитувальник рівня самооцінки онтогенетичної рефлексії». Статистична обробка даних дослідження проводилась за допомогою t-критерія Ст'юдента для оцінки значущості різниці між середніми двох вибірок.

При вивченні атрибутивних процесів пропонується короткий список психологічних поведінкових характеристик людини (наполеглива, спокійна, говірка, імпульсивна, добра,

оптимістична, цинічна, самовпевнена). Досліджуваному потрібно оцінити, наскільки ці характеристики підходять: йому самому; конкретній людині, яка йому подобається (подумати про цю людину, а потім дати їй оцінку); конкретній людині, яка йому не подобається. Можливі варіанти оцінки: так (така поведінка явно характерна); частково (залежно від ситуації); ні (така поведінка явно не характерна).

Висновки щодо індивідуальних особливостей атрибутивних процесів можна зробити на підставі аналізу співвідношення кількості оцінок (окремо для кожного з трьох об'єктів оцінки): переважання варіантів так-ні свідчить про схильність до категоричності, до приписування стабільних особистісних характеристик; переважання варіанту оцінки коли як – про гнучкість у соціальному сприйманні, розуміння вагомості впливу на поведінку кожної людини ситуативних чинників.

Шкала емоційного відгуку Меграбяна-Епштейна забезпечувала встановлення рівневих характеристик розвитку емпатії. Опитувальник рівня самооцінки онтогенетичної рефлексії - рівневих характеристик сформованості рефлексивних процесів.

Варто зазначити, що учасники з цікавістю поставилися до запропонованого дослідження. Їхня зацікавленість, на нашу думку, може бути інтерпретована як вагомий індикатор на користь достовірності даних, зібраних у ході дослідження.

З метою порівняльного аналізу результатів двох груп було обраховано середні значення отриманих «сирих» балів.

Таблиця 1.1.

Середньогрупові бали за результатами психодіагностики особливостей соціально-перцептивних процесів

Підгрупи респондентів	Оцінка залежності	Атрибуція щодо себе	Атрибуція щодо людини, яка подобається	Атрибуція щодо людини, яка не подобається	Емпатія (емоційний відгук)	Онтогенетична рефлексія
Підгрупа з ознаками ігрової залежності	11,7	3/7	2/8	1/9	38,8	53,0
Підгрупа без ознак ігрової залежності	4,3	4/6	4/6	3/7	75,1	64,5

Якісний і кількісний аналіз отриманих результатів щодо особливостей соціального сприймання двох досліджуваних груп дозволяє стверджувати наступне. Показники емпатійності суттєво відрізняються: в осіб із наявністю ознак гемблінгу вони є значно нижчими, ніж у тих, у кого таких ознак немає (темп. = 7.32 перевищує ткрит. = 2.02; $p \leq 0.05$, тобто між середньогруповими показниками емпатійності наявна значуща відмінність).

Досліджуваним без ознак залежності притаманні чутливість до потреб і проблем оточення, великодушність, вони багато що можуть пробачити; ставляться до людей зі справжнім інтересом; емоційно чутливі, товариські, швидко встановлюють контакти і знаходять спільну мову. Їм подобається «читати» інших за обличчям і передбачати їхні майбутні вчинки. Оточення цінує їхню душевність, молодші також тягнуться до них. Досліджувані намагаються не допускати конфліктів і приймати компромісні рішення. Добре сприймають критику на свою адресу. Оцінюючи події, більше довіряють власним почуттям та інтуїції, а не аналітичним висновкам. Надають перевагу працювати з людьми, а не на самоті. Постійно потребують соціального схвалення своїх дій.

Тих же, у кого виявлено ознаки гемблінгу, можна охарактеризувати так: оточення не може назвати таких досліджуваних байдужими, проте й надмірною чутливістю вони не відзначаються. У міжособистісних відносинах більше схильні судити про інших людей за їх

вчинками, менше спираючись на власні враження. Вони достатньо емоційні, проте частіше тримають емоції під самоконтролем. У спілкуванні уважні, намагаються зрозуміти більше, ніж сказано словами, але від надмірного вияву почуттів співрозмовником втрачають терпіння. Не висловлюють свою думку, не будучи впевненими, що інші її приймуть. Читаючи книги чи переглядаючи фільми, більше слідкують за діями, а не за переживаннями героїв. Не можуть прогнозувати розвиток відносин між людьми, тому їх вчинки іноді видаються оточуючим несподіваними. Не відзначаються розкутістю почуттів, і це заважає їхньому повноцінному сприйняттю людей.

Виявлено також відмінності в атрибуції рис характеру. У соціальній психології термін «атрибуція» позначає оцінку поведінки інших людей і спроби віднайти причини, які могли би її пояснити. Причини зазвичай поділяють на два типи – зовнішні та внутрішні. До зовнішніх причин, що вплинули на ті чи інші вчинки людини, відносять чинники, які не залежали від самої особи, примусивши її щось зробити, неважливо, «хороше» чи «погане». До внутрішніх причин відносять індивідуальні характеристики людини, переважно – стабільні, якими є і риси характеру.

Зрозуміло, що реальна поведінка людини в конкретній ситуації детермінується обома типами чинників, хоча ступінь сформованості кожного може варіюватися. Проте у повсякденному спілкуванні суб'єкт соціальної перцепції з тих чи інших особистих причин часто переоцінює один чинник і не враховує інший, що призводить до атрибутивних перекручень. Схильність до такого роду перекручень було виявлено у нашому дослідженні атрибуції. У суб'єктивному психологічному портреті іншої людини, як тієї, що не подобається, так і тієї, що подобається, ігромани вбачають значно більше стабільних рис, ніж ситуативних. Така категоричність, безумовно, призводитиме до перекручень у соціальному сприйманні, до зменшення його точності. Цей результат можна пояснити обмеженістю досвіду спілкування з різними людьми в різних ситуаціях, і тут, швидше за все, утворюється «зачароване коло»: недостатній досвід призводить до помилок у судженнях про інших людей, непорозуміння, неефективної, незадовільної взаємодії, що, у свою чергу, провокує втечу від реальних контактів у зрозумілий і підконтрольний віртуальний світ. У школярів без ознак ігрової залежності виявлено достатню гнучкість у сприйнятті приємних і неприємних для них осіб, тобто на підставі наявного в них досвіду спілкування вони вже спромоглися усвідомити важливу закономірність, згідно якої за певних обставин людина може поводитися у не зовсім характерний для неї спосіб, а також те, що приємні нам люди можуть демонструвати негативні риси, а неприємні – мати позитивні.

Дещо меншою є різниця між особами із ознаками ігрової залежності та особами без таких у сприйманні власних рис: в обох групах співвідношення у визначенні ситуативних і стабільних рис щодо власної особистості було приблизно однаковим. Цей результат підтверджується вивченням рівня рефлексії: різниця між середніми показниками двох досліджуваних груп є статистично незначущою (за t-критерієм). Отже, надмірне захоплення комп'ютерними іграми та, як наслідок, обмеження реального спілкування більшою мірою чинить негативний вплив на точність соціального сприймання інших людей, їх почуттів, мотивації поведінки, рис характеру. Нарешті, можливий і такий варіант, коли людина примушує себе обходити гострі кути в спілкуванні і конфліктних ситуаціях, вміє вчасно сказати собі: «не конфліктуй зі своїм Я».

Висновки. Наразі ігри не розглядаються як щось саме по собі «погане» або «хороше». «Поганим» є залежність, ігроманія, коли стан гравця не великою мірою або ж повністю визначається результатами або ж самим процесом гри. «Хороше» – це коли гравець позбувається агресії, скидає поганий настрій, заспокоюється і веселішає. «Погані» ігри негативно впливають на гравців і можуть стати причиною фізичних і психічних розладів, проблем агресивності. «Хороші» ігри можуть використовуватись як тренажери і засоби навчання при порушеннях в сенсомоториці, просторових функціях, увазі, мисленні, комунікативних навичках. Обидва типи ігор впливають на приховані здібності, сфери мотивації, інтересів, спілкування, когнітивну сферу.

Комп'ютерні ігри, зокрема рольові, виступають одним зі способів відходу від реальності. Повністю занурюючись у гру і досягаючи в ній певних успіхів, людина таким чином віртуально реалізує меншу частину наявних потреб і ігнорує більшу. «Відхід» дітей в ігровий простір є типовою сімейною подією: дитина звернена усередину себе, не помічає або ігнорує зовнішні події, погано адаптується до реального життя. У середньому підліток-геймер проводить за монітором від 4 годин в день і більше. В разі, якщо середовище віртуального світу є агресивним, в дитині підсилюється тривожність і очікування небезпеки. Підлітки нерідко починають сприймати реальний навколишній світ як ворожий. В такому випадку ворогами здаються навіть близькі люди і батьки. Поведінково ігрова залежність виявляється в тому, що люди надають перевагу життю у віртуальному світі настільки, що фактично починають відмовлятися від свого «реального» життя, проводячи до 18 годин на день у віртуальній реальності та не менше 100 годин на тиждень.

Проблема, пов'язана з комп'ютерною залежністю, має вирішуватися спільно: розробниками ігор, психологами, медиками, педагогами. Варто також наголосити на необхідності посилення державного контролю за обігом названих форм деструктивних інформаційних засобів. У свою чергу, на педагогів та батьків покладається завдання посилення уваги до підлітків у період їхнього формування як повноцінних особистостей, не полишаючи їх сам на сам із потужним інформаційним апаратом. Вкрай важливо, щоб найголовніша потреба дітей, зокрема підлітків – потреба у спілкуванні – задовольнялася не через спілкування у Мережі і взаємодію з «віртуальними співрозмовниками», а в процесі живого спілкування з близькими й люблячими дорослими.

Отримані результати можуть стати основою профілактичного та психокорекційного впливу на розвиток комунікативної компетентності та міжособистісних стосунків підлітків. Особи, що страждають на комп'ютерну залежність, мають порушення в емоційно-вольовій і комунікативній сферах та проблеми соціальної адаптації. Гіперболізований інтерес до певної діяльності чи об'єкту з наступним формуванням до неї (до нього) емоційних відносин, замінює нормальні міжособистісні стосунки й, у підсумку, здатний остаточно блокувати всі інші сфери діяльності, які раніше були значущими. Перспективи подальших розвідок вбачаються в тому, що для проведення психокорекційної роботи з ігровими адиктами варто застосовувати методи як індивідуальної, так і групової психокорекції.

Насамперед варто зазначити, що розвиток соціально-перцептивних умінь і комунікативної компетентності неможливий без глибоких особистісних змін і позбавлення від залежності. Тренінгова (корекційна) робота повинна скеровувати особистісні зміни адикта.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Камінська, О. В. (2014). Аналіз результатів емпіричного дослідження інтернет-залежності підлітків та юнаків. *Проблеми сучасної психології*, 24, 339-349.
- Лукашук-Федик, С. (2015). *Безпека життєдіяльності*. Тернопіль: ТНЕУ.
- Менделевич, В. (2007). *Руководство по аддиктологии*. Речь.
- Петрунко, О. *Дитина в інтернет-просторі: ймовірні наслідки і відповідальність дорослих*. Взято з http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gumNsspp/2009_21/Petrunko.htm.
- Штонь, І. (2017). *Кіберзалежність – хвороба епохи інформаційних технологій*. Взято з <https://ns-plus.com.ua/2017/03/29/kiber-zalezhnist-hvoroba-epohy-infor/>.
- Oktan, V. (2011). The Predictive Relationship Between Emotion Management Skills and Internet Addiction. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 10(39), 1425-1430(6).

REFERENCES

- Kaminska, O. V. (2014). Analiz rezultativ empirychnoho doslidzhennia internet-zalezhnosti pidlitiv ta yunakiv [Analysis of the results of an empirical study of Internet addiction of adolescents and young people]. *Problemy suchasnoi psykholohii*, 24, 339-349. [in Ukrainian].

- Lukashchuk-Fedyk, S. (2015). *Bezpeka zhyttiediialnosti [Life Safety]*. Ternopil: TNEU. [in Ukrainian].
- Mendelevych, V. (2007). *Rukovodstvo po addyktolohyy [Guide to Addictology]*. Rech. [in Russian].
- Oktan, V. (2011). The Predictive Relationship Between Emotion Management Skills and Internet Addiction. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 10(39),1425-1430(6). [in English].
- Petrunko, O. (2009). *Dytyna v internet-prostori: ymovirni naslidky i vidpovidalnist doroslykh [The child in the Internet space: the likely consequences and responsibilities of adults]*. Vzyato z http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Nsspp/2009_21/Petrunko.htm. [in Ukrainian].
- Shton, I. (2017). *Kiberzalezhnist – khvoroba epokhy informatsiinykh tekhnolohii [Cyberdependence is a disease of the information technology age]*. Vzyato z <https://ns-plus.com.ua/2017/03/29/kiber-zalezhnist-hvoroba-epohy-infor/>. [in Ukrainian].

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL ASPECTS OF GAMBLING AMONG ADOLESCENTS

Olena Yanytska

Candidate of Pedagogical Sciences,
Professor at the Department of Primary and Preschool Education
Academician Stepan Demyanchuk
International University of Economics and Humanities
<https://orcid.org/0000-0003-4965-1720>

Olga Ivanyuta

Candidate of Psychological Sciences,
Associate Professor at the Department of Psychology,
Academician Stepan Demyanchuk
International University of Economics and Humanities
<https://orcid.org/0000-0002-3316-9879>

DOI <https://doi.org/10.35619/prapr.v1i18.298>

Abstract. *The article reviews the theoretical approaches to the issue of the types of addictions and their correlation with individual characteristics of people with addictive behavior. The particular attention was paid to the highlighting the important aspects of the formation and detection of non-chemical ("technological") dependencies and considering the psychological consequences of excessive obsession with computer games and video games in general, taking into account the variety of devices used for gaming.*

In our research we divided the participants (30 adolescents) into 2 groups: with indications of game addiction and without it. We compared the features of social-perceptual processes, such as empathy, attribution and reflection, among the children of those groups.

The authors presented the general principles for preventing addictions and described corrective techniques for work with addicted students. They substantiated the opinion that the development of social-perceptual skills and communicative competence requires profound personal changes.

Modern technologies have a significant impact on the personality formation. If the information field is The cruel and aggressive social network, in which the adolescents are socialized, has a significant impact on both their mental state and the ways they interact with others.

The lack of censorship in the media makes it possible to manipulate the needs of the individual for commercial purposes. Thus, the media and, in particular, the Internet (in a veiled form, and sometimes directly) can promote the laziness, violence, cynicism or crime. Adolescents

and young people who have not yet had time to get acquainted with the true cultural values of mankind, instead, are immersed in the information space of culture in its plebeian transcription.

Computer games, as a special form of virtual reality, are based on a variety of plots, which can sometimes carry messages that have nothing to do with the real state of affairs or openly negative views of reality and destructive ways of interacting with the world. At the same time, taking into account the diversity of existing games, we can say that many of them still do not have overtly destructive features.

Key words: *gambling, addictive behavior, adolescents*

Стаття надійшла до редакції 2.05.2022 р