

**Ірина Чорна,**  
канд. психол. наук, доцент,  
Тернопільський національний  
педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка  
**Михайло Чорний,**  
студент,  
Тернопільський національний  
економічний університет

### **КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК ФАКТОР НАСИЛЛЯ НАД ПСИХІКОЮ ДИТИНИ**

*У статті розкрито основні психо-технологічні засоби негативного впливу комп'ютерних ігор на психіку дитини. Запропоновано авторську класифікацію типів комп'ютерних ігор за характером впливу на підлітка, що призводить до деградації особистості. Проаналізовано механізм комп'ютерного насилля над психікою дитини та його наслідки.*

**Ірина Чорна,**  
**Mykhailo Chornyi**

### **COMPUTER GAMES AS A FACTOR OF VIOLENCE AGAINST CHILD'S MIND**

*The article outlines basic psycho-technological means of negative influence of computer games on a child's mind. The impact of different types of computer games on teenagers is analyzed. The mechanism of realization of violence on children's minds and its effects are determined.*

Сучасна молодь, діти підліткового віку чимало часу приділяють роботі з комп'ютером. 70% респондентів грають у комп'ютерні ігри. Підлітки проводять за іграми увесь свій вільний час, ігноруючи навчальну діяльність, яка є провідною для їх вікового періоду. Гравці настільки захоплюються віртуальною реальністю, що ризикують втратити контроль над своєю поведінкою в реальному житті. У віртуальному світі гри викривлені уявлення про соціум, проте, вони карбуються в свідомості дитини і стають її переконаннями. Відбувається підміна світоглядних уявлень дитини. За таких обставин дитина поводить не адекватно, здатна скоїти злочин.

Психологію гри та, зокрема, проблему комп'ютерних ігор досліджували О. Белінська, І. Бурлаков, А. Карпов, В. Козлов, Г. Старшенбаум, А. Церковний, С. Шапкін [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7].

Комп'ютерні ігри активно ввійшли в сферу інтересів, захоплень сучасної людини. Під час комп'ютерної гри, людина мимоволі потрапляє під всепоглинаючий вплив гри на його психіку. Результати досліджень свідчать, що людина може годинами сидіти за грою і отримувати задоволення від певних аудіовізуальних засобів гри (красива графіка, реалістична фізика, гарне звукове оформлення), механіки гри (gameplay). Розробники комп'ютерних ігор використовують такі сюжетні дії гравців, від яких психічно здорова людина просто не може отримувати задоволення, тим не менш таке задоволення в процесі гри наступає. Наприклад, гравець, влучивши супротивнику в голову, вигукує: «Headshot!». Або ж один з двох гравців, проходячи по вузькій перекладині, злетів з неї і впав у яму, тим самим вбивши свого віртуального персонажа. Другий гравець при цьому почав реготати з того, що персонаж помер, або ж з того, що його напарник невдаха; або ж, стріляючи у віртуальні трупи, гравцю подобається спостерігати як відриваються шматки тіла і з них витікає велика кількість крові... В процесі комп'ютерної ігрової діяльності особистість деградує, гальмується процес її соціалізації.

Засобами впливу на психіку дитини є інтонаційна стимуляція соціально негативних вчинків геймера, за які в реальному житті передбачається кримінальна відповідальність (Point Blank, Call of Duty, GTA). Зокрема, за більшу кількість вбивств голосовий коментатор захожувальною інтонацією хвалить гравця. Наприклад: «Тройное убийство!», «Мастер ножа!», «Попадание в голову!», попадання одним пострілом у двох персонажів одночасно, – «Бронебойный выстрел!», більше п'яти жертв, – «Отлично!» (Point Blank).

Якщо застосовувати ігри Стрільялки (Shooter) для підготовки солдата до бойових дій, то це формуватиме емоційний компонент психологічної готовності поведінки при бойових діях. А якщо підліток тривалий час гратиме у такі ігри, то у нього також сформується психологічна готовність до фізичної агресії, з'явиться бажання застосувати це в реальному житті, наприклад, вистрелити у людину. Причому, реалізуючи своє бажання дитина віритиме, що наслідки будуть такі ж, як і у грі. За цих обставин вона може не усвідомлювати, що завдає реальної шкоди живій людині і що за такі дії доведеться нести кримінальну відповідальність.

Сильний вплив на психіку дитини геймера має музичний супровід, ретельно підібраний розробниками гри для провокації прояву відповідного виду емоцій, як правило, негативних (агресія, злість, страх, азарт). Часто шокує враження справляє на не сформовану психіку підлітка реалістична фізика, красива графіка гри, яка захоплює та допомагає маніпулювати його психоемоційним станом. Найбільше приваблює підлітків в комп'ютерних іграх механіка гри. Ігри із категорії Жахи (Horror) із застосуванням, ні з чим не схожого,

ефекту присутності, справляють вражаючу дію на психіку дитини. При тривалій ігровій активності у геймера розвивається синдром нічних страхів, підвищується рівень тривожності, спостерігаються приступи панічної атаки, дратівливість, істерики тощо.

Через програш у грі в геймера може виникнути неконтрольована вербальна та фізична агресія, спрямована на віртуального, чи реального напарника у грі, переможця. Фізична агресія може спрямовуватися на предмети (розбивання монітора, клавіатури, предметів побуту).

Програш провокує розвиток злісної заздрості, що переростає у ненависть до переможця. Переможцю дорікають тим, що він використовує чіти (шахрайські програми, які дають функціональні переваги над іншими гравцями). Зазвичай, чіти можна придбати лише за реальні кошти, а це може дозволити собі не кожен підліток, - звідси і заздрість. Чітерство забезпечує можливість легко та швидко отримати те, на досягнення чого чесним способом, зазвичай, піде багато часу та зусиль. Придбання та використання чітерських програм розвиває у особистості навички шахрайської поведінки. У свідомості формується та закріплюється стійке переконання, що будь-який бажаний результат можна отримати за гроші.

Результати поведеного нами дослідження свідчать, що 60% респондентів віддають перевагу агресивним типам комп'ютерних ігор. Улюбленими іграми підлітків є ігри із сценами насильства, жахів. Улюбленими персонажами 40% респондентів є негативні персонажі. 46,6% респондентів віддають перевагу іграм типу симулятори (імітація процесу певного виду діяльності), 40% – обирають стрілялки. 36,6% – бійки, 35,3% – стратегії, 33,3% – грають в ігри жахів, 26,6% обирають дійові ігри (насильство, стрілянина, ненормативна лексика), 24% квести (вирішення розумових задач), 13,3% обирають рольові ігри, 6,6% – головоломки, 6% – тактичні, карточні ігри.

86% респондентів вибирають комп'ютерні ігри як «спосіб проведення вільного часу. 40% – грають для того, щоб «набити фраги (набрати багато балів за вбивства)». 36,6% респондентів вибирають комп'ютерні ігри тому, що там «можна робити все, що захочеш», «без зайвих зусиль стаєш тим, ким хочеш бути». 35,5% – «не несеш відповідальності за те, що накоїв», 34% – отримуєш «можливість мати перевагу над іншими гравцями (чітерство)» і стільки ж за «можливість розробляти власну стратегію дій». 33,3% «можливість командної гри». 31,3% вибирають комп'ютерні ігри тому, що в них «можна бути ким завгодно». 30% отримуєш можливість «руйнувати». 26,6% стільки ж за «можливість познайомитися із гравцями з інших країн», «погратися, не виходячи з дому». Підлітки, які віддають перевагу можливості «погратися, не виходячи із дому» відрізняються або ж раціональним мисленням (отримати результат за коротший проміжок часу і затративши менше зусиль), або ж у них недостатньо розвинуті комунікативні здібності і тому вони уникають живого спілкування. 25% респондентів обирають комп'ютерну гру тому, що в ній можна «вбивати безкарно», це підлітки, у яких є потенційний, або ж уже сформований нахил до агресивної поведінки. «Здобувати досягнення» часто дуже сумнівні в сенсі загальнолюдських цінностей, як правило, це ті підлітки, які у реальному житті не відрізняються особливими досягненнями. 14,6% опитаних – «Можливість самоствердження», якого, зазвичай, не можуть досягнути у реальному житті. «Можливість прокачуватися (розвивати віртуального персонажа)» оскільки у підлітків у силу різних обставин ( не знають як, або ж лінуються), не займаються власним саморозвитком. Лише 13,3% грають у комп'ютерні ігри з метою хоча б віртуально щось створювати, «конструювати». Стільки ж грає, бо гра дає можливість «отримати другий шанс», що в реальному житті практично не буває. Грають заради можливості «заробляти гроші. 6,6% грає тому, що любить заважати іншим героям в грі. Стільки ж – заради можливості «кастомізації (зміни зовнішнього вигляду героя, техніки)» – це підлітки, ймовірно, з дизайнерськими здібностями; або ж такі, що відчувають потребу змін у реальному житті. Улюбленими іграми підлітків є ігри зі сценами насильства, жахів. 25% респондентів готові піти на компроміс заради можливості пограти в комп'ютерну гру. 25% – готові позбутися того, хто заважає грати; готові на все, лиш би пограти. 20% – готові не спати вночі; обдурити батьків. 10% – готові вдарити того, хто заважає грати. 20% готові не робити уроки; пропустити заняття у школі.

Керуючись засобами соціально-психологічної рефлексії та психоаналізу, ми класифікували типи комп'ютерних ігор. В основі класифікації покладено вид впливу на особистість геймера з метою деструкції його особистості:

1. Формування стереотипів негативної поведінки (пропаганда використання наркотиків, алкоголю GTA).
2. Формування психологічної готовності до соціально неприйнятних способів поведінки (можливість вбивати, руйнувати, завдавати шкоду безкарно Counter Strike, S.T.A.L.K.E.R. Point Blank, Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield, APB Reloaded, GTA, Saints Row, Tomb Raider, Max Pain, Serious Sam, Painkiller, Left 4 Dead, Duke Nukem).
3. Деморалізація особистості (насильство, розпуста, ненормативна лексика, пошлий інтимний гумор, GTA, Saints Row, порнографічний контент GTA, Saints Row, Mass Effect).

4. Формування фізичної агресії (Mortal Combat, Tekken, Street Fighter, Devil May Cry, Manhunt, Hitman, Prototype).

5. Провокація психічних розладів, зокрема, фобій (Doom, Resident Evil, Alone in the Dark, The Suffering, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Amnesia: The Dark Descent, Slender: The Arrival, House of Dead, Silent Hill, Dead Space, Outlast).

Комп'ютерні ігри стимулюють прояви негативних емоцій через невдачі, аж до вербальної та фізичної агресії. Гравці вміють технічно встановлювати соціальні контакти в грі, проте, не можуть налагоджувати комунікативні зв'язки в реальному житті. Завдається шкода здоров'ю через фізичну пасивність. Наступає психологічна залежність від ігрової діяльності. Для геймерів характерною є соціальна пасивність, пропадає інтерес до реального життя. Гальмуються процеси соціалізації, інтелектуального та духовного розвитку. Звуження кола інтересів лише до комп'ютерних ігор. Через заборону чи обмеження часу гри, у підлітків виникають конфлікти із батьками. Гальмується розвиток здібностей. Зазнають деформації світоглядні уявлення дитини. Закони віртуальної реальності екстраполюються в реальне життя, що часто призводить до психоневрологічних розладів, інколи і трагічних наслідків.

Таким чином, засобами комп'ютерних ігор здійснюється процес цілеспрямованого насилля над психікою дитини.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Белінська О. Дитина і комп'ютер : психологічні реалії віртуального світу / О. Белінська // Психолог. Шкільний світ. – 2006. – № 46. – С. 27–29.
2. Бурлаков И. Homo Gamer : Психология компьютерных игр / И. Бурлаков. – М. : Независимая фирма «Класс», 2000. – 64 с.
3. Козлов В. Психология игровой зависимости / В. Козлов, А. Карпов. – М. : Психотерапия 2011. – 336 с.
4. Старшенбаум Г. Аддиктология : психология и психотерапия зависимостей / Г. Старшенбаум // Когито – Центр. – 2005. – 367 с.
5. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор / А. Церковний // Соціальна психологія. – 2004. – № 3 (5). – С. 163–169.
6. Шапкин С. Компьютерная игра : новая область психологических исследований / С. Шапкин // Психологический журнал. – 1999. – Т. 20, № 1. – С. 86–102.
7. Эльконин Д. Психология игры / Д. Эльконин. – М. : Гуманит. ВЛАДОС. – 1999. – 360 с.