УДК 159.99

РЕАЛЬНІ ТА ВІРТУАЛЬНІ ІГРИ, ЇХ ВПЛИВ НА ПСИХІКУ ТА ПОВЕДІНКУ ЛЮДИНИ

Шайдаюк Ю.В.
Науковий керівник – доц., к.ф.н. Мацко Л. А.

Незважаючи на те, що гра – унікальне явище людського буття, конче необхідне як інструмент розвитку не лише дітей, а й дорослих, – вона стала серйозною проблемою психології і педагогіки.

В загальному ігри можна поділити на реальні та віртуальні. Останнім часом все більше занепокоєння викликають саме віртуальні, комп’ютерні ігри.

Виділяють чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, кожна з яких має свою специфіку.

Стадія легкої захопленості. Комп'ютер дозволяє людині з досить великою наближеністю до реальності здійснити її мрії. Починає реалізовуватися несвідома потреба в прийнятті ролі. Людина отримує задоволення, граючи в комп'ютерну гру, чому супроводжують позитивні емоції. Специфіка цієї стадії в тому, що гра в комп'ютерні ігри має ситуаційний, ніж систематичний характер. Стійка, постійна потреба в грі на цій стадії не сформована, гра не є значущою цінністю для людини.

Стадія захопленості**.** Фактором, що свідчить про перехід людини на цю стадію формування залежності є поява в ієрархії потреб нової потреби - гри в комп'ютерні ігри. Гра на цьому етапі приймає систематичний характер. Якщо людина не має постійного доступу до комп'ютера, тобто не задовольняє свої потреби у грі, можливі досить активні дії з усунення обмежувальних обставин.

Стадія залежності**.** Ця стадія характеризується не тільки зрушенням потреби в грі на нижній рівень піраміди потреб, але і зміною самооцінки і самосвідомості. Залежність може оформитись в одній з двох форм: соціалізованої та індивідуалізованої. Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою соціальних контактів із соціумом. Ця форма залежності менш згубна у своєму впливі на психіку людини, ніж індивідуалізованої. Індивідуалізована – це крайня форма залежності, коли порушуються не тільки нормальні людські особливості світогляду, а й взаємодія з навколишнім світом.

Стадія прихильності**.** Ця стадія характеризується згасанням ігрової активності людини, зрушенням психологічного змісту особистості в цілому, в бік норми. Людина «тримає дистанцію» з комп'ютером, проте повністю відірватися від психологічної прихильності до комп'ютерних ігор не може. Це найтриваліше з усіх стадій - вона може тривати все життя, в залежності від швидкості згасання прихильності.

Таким чином, на відміну від віртуальних, реальним іграм характерні: розважальна, комунікативна, пізнавальна, діагностична функції, що здійснюють позитивний вплив на психічний стан людини. Такі ігри викликають позитивні

емоції та сприяють розвитку людини в цілому.