

## **ІНТЕРНЕТ-ІГРОВА АДИКЦІЯ ЯК НАСЛІДОК РОЗВИТКУ КІБЕРПРОСТОРУ**

Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», Україна

Питання аналізу проблематики та дослідженню впливу соціальних і психологічних факторів, які впливають на формування Інтернет-залежної поведінки особистості в умовах підвищення значення ролі кіберпростору в умовах сьогодення є досить актуальним. Актуальним, сьогодні є дослідження проблематики міжособистісної комунікації в цифровому просторі, що призводить до постійної віртуалізації життєвого простору сучасної людини, викликаючи певну специфічну небезпеку, особливі потреби і залежності. Досить актуальним є дослідження та аналіз результати наукових досліджень в цій області, а саме тих публікацій, що присвячено темі впливу інформаційних технологій на людину, спираючись на специфіку цифровізації освітнього простору, з точки зору сучасного розвитку інформаційного середовища світу. Саме тому нами було поставлено завдання виконати дослідження основних різновидів діяльності користувачів в мережі Інтернет, а саме розглянути основні з них, серед яких слід виділити наступні: пізнавальна, ігрова та комунікативна, які безпосередньо відповідають за конкретні зміни особистості, що постійно відбуваються.

Протягом останніх десятиліть стрімко розвиваються нові інформаційні технології, які використовують персональні комп'ютери і телекомунікаційні засоби. Інформаційною технологією називають процес, що використовує сукупність засобів і методів збору, обробки і передачі первинної інформації для отримання інформації нової якості.

Інтернет сьогодні - це не просто мережа взаємопов'язаних комп'ютерів, але спільнота людей - користувачів інтернету. У зв'язку з цим в науковій літературі заявлений термін «психологія інтернету». Дослідження в цій області, а саме про вплив інформаційних технологій на людину, в основному, психологічні аспекти, ведуться ученими з усього світу. Необхідно виконати аналіз деструктивних процесів, що відбуваються у віртуальному соціалізуючому Інтернет-середовищі, відображено дані дослідження щодо впливу віртуальної реальності на процеси соціалізації молоді, фактори формування Інтернет-залежності, викладені пропозиції стосовно її профілактики.

Виділяються три основні різновиди діяльності в інтернеті: пізнавальна, ігрова та комунікативна, яким відповідають зміни особистості [1]. Коли розвиток інтернету тільки починався, всі були зацікавлені тим, що корисного можна витягти з можливості спілкування за допомогою комп'ютера. Однак настав час подивитися на те, що відбувається як на соціальний процес, так як кожна окрема людина через інтернет може доносити свої думки до величезної кількості людей, які спільно роблять спробу перетворити дійсність. Всесвітня павутина, як називають інтернет, вже зв'язала мільйони користувачів невидимими електронними нитками. Ми сьогодні не знаємо, як вплине на індивідуальну і соціальну поведінку людини комунікація, в яку залучені мільйони людей, але можна з упевненістю сказати, що вплив буде, причому буде помітним. Наприклад, беручи участь в житті

кіберпростору, знаходять силу і вплив соціальні меншини, організуються різні рухи, а країни третього світу здійснюють величезні інформаційні скачки вперед. Тому в усьому світі зараз надають великого значення тим проектам, які пов'язані з організацією доступу широких верств населення до інтернету.

Народження всесвітньої мережі вже сьогодні перетворює світ, змінює свідомість людини - користувача інтернету. При цьому користувачем мережі себе можна називати тільки за умови, що у тебе є дійсно комп'ютер вдома. Насправді, користувач мережі, реально має персональний комп'ютер, не виходячи з дому, в будь-яку хвилину може скористатися скарбами найбагатших музеїв світу і бібліотек, обмінятися думками з колегами, що живуть на різних континентах, та й просто поспілкуватися. У цьому сенсі можливості інтернету не обмежені, тому його справедливо називають трампліном в майбутнє. Дійсно, з одного боку, це сьогодні найбагатша всесвітня скарбничка знань, яка є надбанням всього людства, але з іншого - в інтернеті накопичена величезна кількість негативної інформації, яка також впливає на людину.

Сучасна людина сьогодні вже не класичний Homo Sapiens, а значно віртуалізований біо-соціо-електронний суб'єкт, що направляє свою активність не тільки в соціальну, духовну сферу, навколишню природу і світ культури, а й в нове віртуальне середовище, яке формує його нові можливості і потреби. Життєвий простір особистості, значне місце в якому посідає праця, комунікація, освіта, творчість, дозволя, доповнюється новими можливостями і формами. В силу віртуалізації воно спочатку подвоюється, коли людина поєднує активне життя в двох вимірах (цифровому і реальному), а потім поступово відбувається зсув в напрямку віртуального способу життя (що вимагає менше зусиль і керованого самим індивідом).

Значні зміни, пов'язані з впровадженням інформаційних технологій у навколишній сучасний світ, у його комунікацію, освіту, працю, відпочинок, призводять до того, що в сфері цінностей виникають нові орієнтири: інформація, мобільність, доступність, швидкість взаємодії і т.д. У пошуку джерел спілкування, творчості, знання, самовираження людина все більше звертається не до реальної, а до віртуальної сфери, яка вже домінує в його свідомості і життєдіяльності по ряду параметрів. У зв'язку з цим перед людиною виникають проблеми, породжені залежністю від електронного середовища, такі як інтернетадикції, геймерство, втрата зв'язку з реальним світом. Безпосередньо проблемами вивчення залежності людини від інформаційних ресурсів займаються з 80-х років минулого століття. У 1983 році була опублікована одна з перших доповідей про виникнення відеоігрової залежності, яка розглядалася спочатку як проблема серед студентів. Перш за все, дана проблема потрапила в поле зору медиків і психологів, оскільки наслідки надцінності віртуального спілкування і комп'ютерних ігор в деяких випадках приводили до руйнівних для особистості ефектів. Так, серед фахівців-медиків утвердився підхід, що людина, проводячи весь вільний час за комп'ютерними іграми, відчуває задоволення, аналогічне наркотичному. Наприклад, П. Уайброу вважає інтернет-залежність новою небезпекою для людини, подібно наркотичної, прояв якої виражається як у посиленні збудження, так і в поглибленні наступних депресивних станів користувача. Новий тип залежності проявляється в бажанні постійної присутності у віртуальному світі (грайливому або комунікативному), нехтуванні реальними соціальними зв'язками, ослабленні пізнавальної, творчої активності, посилення пасивної [1]. Соціальні фактори формування адикцій також мають істотне значення: це прагнення до комунікації з іншими, соціалізація, яка в умовах високотехнологічного суспільства переміщується в інформаційний простір. Якщо сучасна молода людина не приймає ці умови (самостійно роблячи такий вибір або під заборорою батьків), то неминуче виявляється в ізоляції, оскільки більшість молодих людей належать інтернет-поколінню, грають в відеоігри, спілкуються в соціальних мережах. Віртуальна комунікація в силу дистанційності дозволяє людині бутнодчасно в декількох місцях (фізично він присутній в одному місці, подумки - проводить час в іншому), перебуваючи в несприятливих соціальних умовах, відчуваючи свою непотребу оточуючим, труднощі в реальному спілкуванні, людина шукає взаємодії з віртуальними

друзями і партнерами, що формується у сучасного покоління в нову соціальну потребу. Більшість геймерів і адикторів мають проблеми з реальним спілкуванням, хоча це не є загальним правилом. В сучасних умовах гіперактивні і занадто комунікативні люди знаходять реалізацію для себе також у віртуальній взаємодії, збираючи велику кількість «друзів», «послідовників», читачів своїх блогів, меседжів в мережах.

Таким чином, проблеми віртуалізації життєвого простору людини, складання інформаційного соціуму, потужного сектора сфери послуг та розваг стають об'єктивними факторами розвитку нових адикцій і несвободи сучасної людини. Найбільш значущі суб'єктивні чинники пов'язані з психологічними, екзистенційними, особистісними особливостями, до об'єктивних чинників слід віднести соціальні, культурні та економічні. Це означає, що рішення виникаючих проблем не може лежати тільки в площині медицини і психології і навіть в області виховання. Протистояти зусиллям бізнес-спільноти інформаційного світу навряд чи вдасться, або це буде носити локальний і приватний характер. Однак для суспільства важливо саме усвідомлення цієї проблеми як загрози особистості (оскільки в більшості країн все ще переважає нехтування даною проблемою) і створення правового поля, що регламентує використання реклами в інформаційному просторі, його поступову регламентацію з метою захисту людини від маніпулятивного впливу (пов'язаного не тільки з фізичними погрозами, але і з погрозами культурі, свободі, інтелекту і т.д.). Свого часу для пояснення феноменів пізнання відомий філософ Карл Поппер запропонував ідею трьох світів: світ I - світ фізичних речей, світ II - світ наших усвідомлених переживань, світ III - світ логічних змістів, зібраних в книгах. А інтернет, за аналогією, можна назвати світом IV, або так званою «кнопковою культурою». Для опису діяльності в світі IV інший філософ, В.В.Тарасенко, ввів термін «людина клацає», що позначає жителя світу медіа, на протилежність «людина читає» - людині світу бібліотек (світу III).

Сучасний інформаційний простір досить стійкий, цілісний і навіть самодостатній. Він відділений від самотньої людини, яка пізнає його за допомогою комп'ютера і реалізує свої потреби в спілкуванні. Застосування нових інформаційних технологій в принципі не відрізняється від інших форм людської діяльності. Але в результаті їх застосування можлива деяка маргіналізація особистості, відчуження від свого соціального середовища. Тому, кажучи, що інтернет об'єднує людей, можна сказати, що він же і роз'єднує їх, тобто може привести до самотності – фізичної та моральної. Адже «самотність - спосіб захисту від страждань, що виникає від взаємини з іншими людьми» і сприймається більш болючо, ніж будь-які інші страждання. Сучасна людина, що відірвалася від свого середовища, шукає собі подібних у віртуальному світі, де і знаходить їх. «Людина – чутлива і мисляча істота», а «історія людства - це історія постійного розвитку людини й одночасно зростаючого відчуження». Людина висловлює і стверджує себе через діяльність, як особливої форми ставлення до світу, але ступінь активності її життєдіяльності в деяких ситуаціях набуває свою протилежність: відбувається процес відчуження людини від самої себе, від праці, її засобів і результатів, аж до відчуження від самого життя. Залишившись наодинці з комп'ютером, людина відривається від реальності: весь величезний простір для нього стискається до простору, займаного його комп'ютером на столі. Для користувача починається справжнє і віртуальне життя в інтернеті, він в реальному конструює себе і свій світ [2].

Комунікативну діяльність в інтернеті можна умовно розділити на три види: спілкування в режимі реального часу (це так звані чати), коли користувач з'єднується з одним або декількома користувачами; електронна пошта (E-mail - електронний лист, який влаштовано так само, як звичайне: текст «вкладений» в «конверт», в спеціальних місцях якого вказані адреси одержувача і користувача); телеконференції (групи новин).

Спілкування за допомогою інтернету в цілому розширює сферу взаємодії людей, воно характеризується пошуком нових знайомств, встановленням кола друзів і однодумців. Цей процес пов'язаний з природною для людини потребою обміну знаннями, думками, емоціями. Робота в інтернеті дає людині можливість проявити себе і отримати оцінку з боку інших користувачів інтернету. З 1993 р ведеться щорічне дослідження користувальницької

популяції. Було встановлено, що збільшилася кількість користувачів, для яких мотивами виходу в інтернет були міжособистісна комунікація і пізнання; зменшилася питома вага ділових мотивів, пов'язаних з професійною діяльністю. При цьому користувачі відзначали, що відчують свою включеність в глобальний інформаційний процес, для них звичайне спілкування з людьми втрачає свою привабливість. Це підтверджує той факт, що використання комп'ютерних мереж веде до змін в діяльності людини.

Спілкування в інтернеті одному дозволяє виділитися з натовпу, стати впізнаваним, іншому, навпаки, - приєднатися до референтної групи, сховатися, розчинитися в ній, відчутти себе захищеним. Тобто комп'ютер допомагає йому змінити умови емоційного життя так, що він стає нездатним до сприйняття неприємного.

Таким чином, розвиток інтернету та сфери високих технологій висувують чимало проблем однією з яких, на мій погляд, є проблема самотності та відчуження. Інтернет-ігрова адикція в даний час кваліфікується як психічний розлад тільки в контексті геймерства (як ігрова залежність), інтернет-залежність як психічний розлад більшістю дослідників кваліфікується, хоча і викликає значні побоювання. Потенційними адикторами, що відносяться до групи ризику, як правило, виступають люди, схильні до інших видів залежності, що мають схильність до депресій, фобій, а також зазнають труднощів у соціальній сфері, в реалізації саморозвитку. Перехід залученості в форми адикції посилюється при наявності екзистенціальних, соціокультурних і психологічних факторів. У той же час формування інтернетігрової залежності стає і наслідком розвитку суспільства споживання, реклами ігрових та медійних товарів, нав'язаних з боку виробників інформаційних продуктів і ресурсів потреб.

Отже, щоб усунути вище зазначені проблеми, необхідно насамперед осмислити причини і зміст відчуження на сучасному етапі, усвідомити сутність ймовірних нових форм прояву відчуження в житті суспільства і шляхів його подолання в зв'язку з розвитком і використанням інтернету; з'ясувати, в чому специфіка відчуження в сучасних умовах та чи можна її подолати. Саме тому доцільно ретельно вивчити цю проблему з метою подальшого її аналізу та вдосконалення шляхів усунення негативного її впливу на розвиток особистості в умовах посилення цифровізації усіх сфер сучасного сьогодення.

#### **Перелік джерел посилання.**

1. A. Kapiton, R. Baranenko, D. Tyshchenko, A. Kytsenko Prospects for the cyberspace development and its social and psychological consequences // Системи управління, навігації та зв'язку. – 2021 – Вип. 3. – С. 89-91.

2. Гафіяк А.М. Інформаційні технології, як складова підготовки майбутніх фахівців у закладах вищої освіти / А.М. Гафіяк, Бородина О.О., Альошин С.П. // «Інфраструктура ринку». – 2019. – №31. – Одеса: Електронне наукове фахове видання "Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій.", 2019.

3. Гафіяк, А.М. (2019). Педагогічні умови формування професійної компетентності майбутніх фахівців з інформаційно-комунікаційних технологій. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського». № 3 (128). С. 84-91. Hafiak A.M. Modern information technologies as the basis of the educational informatization process / A.M. Hafiak, S.P. Alyoshin, E.A. Borodina, A.O. Diachenko-Bohun // Системи управління, навігації та зв'язку. – 2019 – Вип. 3(55). – С. 84-89

4. Hafiak A.M. Formation of professional competence of future it specialists in institutions of higher education / A.M. Hafiak, E.A. Borodina, O.V. Shefer, S.P. Alyoshin // Системи управління, навігації та зв'язку. – 2021 – Вип. 4(56). – С. 40-42.