

УДК 316.614

Курцева Т.В.

## СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ПІДЛІТКІВ

**Курцева Т.В. Соціально-психологічні аспекти комп'ютерної залежності підлітків.** Статтю присвячено дослідженню формування комп'ютерної залежності підлітків. Розглядаються окремі види комп'ютерної залежності. Визначаються чинники та наслідки виникнення комп'ютерної залежності неповнолітніх, її форми. У контексті запропонованої статті йдеться не лише про комп'ютерну залежність як таку, а й про те, яким чином вона розвивається в підлітковому віці та які існують ризики порушення процесу становлення особистості підлітка за умови надмірного захоплення комп'ютером.

*Ключові слова:* комп'ютерна залежність, ігрова залежність, підлітки, соціальна мережа, інтернет спілкування, комп'ютерні ігри.

**Курцева Т.В. Социально-психологические аспекты компьютерной зависимости подростков.** Статья посвящена исследованию формирования компьютерной зависимости подростков. Рассматриваются отдельные виды компьютерной зависимости. Определяются факторы и последствия возникновения компьютерной зависимости несовершеннолетних, ее формы. В контексте предложенной статьи речь идет не только о компьютерной зависимости, как таковой, но и о том, каким образом она развивается в подростковом возрасте и какие существуют риски нарушения процесса становления личности подростка в условиях чрезмерного увлечения компьютером.

*Ключевые слова:* компьютерная зависимость, игровая зависимость, подростки, социальная сеть, интернет общение, компьютерные игры.

**Постановка проблеми.** Одним із різновидів психічної залежності, що активно розповсюджується в Україні упродовж останніх двадцяти років, є комп'ютерна залежність. Актуальність дослідження цієї проблеми стає все більш важливою у зв'язку зі зростанням кількості користувачів комп'ютерів та Інтернету в усьому світі. Це зумовлено невідповідністю стрімких темпів розвитку Інтернету та наукового аналізу негативних наслідків цього процесу, активного Інтернет-засвоєння. Сутність проблеми полягає в нездатності людей, особливо дітей та підлітків, захистити своє психічне здоров'я від стороннього впливу. Розповсюдження цієї проблеми несе соціальну небезпеку, тому так важливо розвивати наукові уявлення про найбільш типові форми, фактори ризику та негативні наслідки прояву для особистості підлітка надмірного захоплення комп'ютером.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Останнім часом основну увагу дослідників при вивченні психологічних аспектів ігрової комп'ютерної залежності зосереджено на пошуку її причин (Ю.В. Фомічева, А.Г. Шмельов, І.В. Бурмістров), чинників особистісної схильності до ігрової комп'ютерної залежності (О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанін, А.Є. Войскунський, Ю.В. Староверова та ін.).

У науковій літературі проблеми ігрової поведінки та ігрової діяльності вивчались у контексті проблем соціалізації та засвоєння соціальних ролей. Соціокультурні та історичні проблеми виховання у грі розглядалися в працях істориків, культурологів, соціологів культури Ф. Ареса, Г. Дайн, Е.А. Покровського. Унікальне місце в розробці теорії гри та її місця в історії культури, у формуванні соціокультурних норм і традицій в історії людства належить Й. Хейзінгу, який вважається засновником цієї галузі в науці. Соціальні аспекти ігрової поведінки та ігрової діяльності дуже активно вивчались в роботах радянських і російських психологів і педагогів: П.П. Блонського, Л.І. Божович, Л.А. Венгера, Л.С. Виготського, П.М. Єршова, О.В. Запорожця, І.С. Кона, О.М. Леонтьєва, С.Л. Рубінштейна, П.Г. Шедровицького, Д.Б. Ельконіна. Починаючи з кінця ХХ століття деякі аспекти ігрової діяльності старших школярів і молоді розглядалися в контексті проблематики вільного часу і організації дозвілля. Це роботи таких науковців як Л.А. Гордон, Л.Б. Коган, В.А. Лапшов, В.Д. Патрушев, Н.В. Коритнікова, В.В. Москаленко, О.В. Лавренко, Л.А.Найдьонова.

Однак стрімкий розвиток людства в напрямку інформаційної цивілізації викликає необхідність продовжувати наукові пошуки з проблем ігрової поведінки, позаяк досі не вироблено спільних поглядів на ігрову комп'ютерну залежність. Подальшого вивчення потребують діагностичні засоби й індивідуально-психологічні передумови комп'ютерної залежності на різних етапах онтогенезу, зокрема і у підлітковому віці.

В радянській психології багатьма вченими молодший підлітковий вік вважається критичним періодом розвитку. Приміром, Л.І. Божович пов'язує виникнення такої кризи з тим, що швидкий темп фізичного та розумового розвитку створює передумови для утворення таких потреб, які не можуть бути задоволені в умовах недостатньої соціальної зрілості дітей цього віку. Ступінь сформованості особистісних утворень в молодшому підлітковому віці та їх подальший розвиток визначає життєвий шлях індивіда, є фундаментом для виникнення нових утворень особистості.

**Мета статті:** на основі аналізу доступних джерел висвітлити деякі соціально-психологічні аспекти наукових уявлень про чинники та наслідки виникнення комп'ютерної залежності у підлітковому віці.

**Виклад основного матеріалу і результатів дослідження.** Інтернет – всевітня комп'ютерна мережа, яка об'єднала в останні роки безліч комп'ютерів в єдину інформаційну систему. Він став невід'ємною часткою сучасного суспільства та стрімко захопив сфери освіти, торгівлі, послуг, завдяки цій технології створюються нові форми спілкування та навчання. Звичайно, спочатку комп'ютери розроблялися виключно для робочих цілей, але з часом, завдяки Інтернету та комп'ютерним іграм, вони перетворилися на потужний ресурс для проведення за ними вільного часу. Офіційною датою створення мережі Інтернет вважається 17 квітня 1991 року [7, с.74]. Ця дата свідчить про те, наскільки короткотривалим за своїми часовими рамками є явище, яке наразі вже викликало залежність у мільйонів осіб.

Комп'ютер сьогодні є прикладом речі, без якої не обійтись, тим більше, коли комп'ютер перетворюється на предмет залежності. У 1995 році в Сполучених Штатах Америки було офіційно визнано існування такого явища, як комп'ютерна залежність [2, с.105]. Вона не несе в собі прямої, явної загрози суспільству, та все ж має негативні наслідки для людини і соціуму в цілому. Людина, яка проводить більшість часу за комп'ютером, не заважає і не загрожує оточуючим, але при цьому вона поступово втрачає важливі соціальні контакти, перестає повноцінно виконувати соціальні функції, може деградувати як особистість.

Потужний потік нової інформації, застосування комп'ютерних технологій, саме поширення ігор здійснює значний вплив на виховання сучасних дітей і підлітків. Створення виховного простору – це необхідна умова становлення дитини не тільки у стінах освітнього закладу, але й за його межами. Сьогодні істотно змінюється структура дозвілля дітей і підлітків. І все більше науковців говорять про розвиток такого виду залежності як комп'ютерна.

Комп'ютерна залежність – різновид психічної залежності, що розповсюджується в Україні протягом останніх двадцяти років. Її визначають як патологічну тягу людини до роботи або проведення часу за комп'ютером [6]. На рівні з алкогольною та наркотичною залежностями комп'ютерна є досить поширеною. Сутність проблеми полягає в нездатності людей, особливо дітей та підлітків, захистити своє психічне здоров'я від стороннього впливу.

Підлітковий вік – один із найбільш вразливих періодів життя людини. Підлітки – специфічна соціально-демографічна група. Активне фізичне, статеве, психічне та соціальне формування супроводжується збільшенням прагнення до самоствердження, самопізнання. Ці потреби задовольняються через різного роду комунікативні практики, які підліток самостійно реалізує, починаючи значно більше часу проводити в середовищі однолітків, ніж це було раніше. У цей час роль сім'ї як соціалізуючого чинника втрачає своє колишнє значення та відступає на другий план [5]. Підліток набуває досвіду соціальної поведінки, засвоює норми та цінності суспільства, вчиться виконувати суспільні ролі. На нього покладаються значно більші обов'язки, ніж це було раніше. Тобто, починається етап соціалізації особистості, де підліток може зазнавати зовсім іншого до себе ставлення, ніж це було раніше. У цей час дорослі менше контролюють поведінку підлітків (не мають змоги, або не вважають за потрібне), часто пізно дізнаються про небезпечні форми прояву захопленості, зокрема, комп'ютерної залежності. Інтернет є сьогодні важливим фактором соціалізації великої кількості підлітків. Він здійснює інформаційний та нормативний вплив на їхню особистість [5].

Розповсюдження комп'ютерної залежності несе соціальну небезпеку, тому доцільно розглянути її найбільш типові форми, фактори ризику та негативні наслідки прояву для особистості підлітка. На основі аналізу низки джерел [1;8;10] ми узагальнили погляди соціальних психологів на цю проблему. Отже, основні негативні прояви комп'ютерної залежності такі.

1. Надмірне спілкування он-лайн в соціальній мережі. Соціальні мережі – особливий тип соціальних відносин або зв'язків великих груп людей, що виникають для обміну різного роду інформацією за допомогою Інтернету. Тут не існує ієрархії, формальних обов'язків, а має місце лише власне бажання спілкуватися [1].

Спочатку цю залежність підлітки не відчують, але як тільки вони втрачають доступ до соціальної мережі, то відразу виникають симптоми залежності: проблеми зі сном, відчуття тривоги або страху, незадоволеність, роздратованість, перепади настрою тощо.

Соціальні мережі можна класифікувати за функціональною приналежністю: для розшуку людей, для розваг та спілкування; для роботи та бізнесу; спеціалізовані соціальні мережі для тематичного спілкування особливих соціальних груп та категорій людей (людей з функціональними обмеженнями, батьків з малими дітьми, людей з нетрадиційною сексуальною орієнтацією, програмістів тощо) та глобальні. Соціальна небезпека для підлітка виявляється в заміні безпосереднього спілкування віртуальним. Підліток має обмежену аудиторію для потенційного спілкування та великі можливості для самовираження. Шкода для особистості виявляється в невмінні та небажанні здійснювати реальне спілкування, побоюванні його, втечі в світ ілюзій. Ще однією небезпекою є те, що в цих мережах можливе спілкування з кіберзлочинцями, психічно хворими людьми та збоченцями, які видають себе за однолітка, наполягають на спілкуванні та

зустрічі. До груп ризику належать саме підлітки, тому що в них найбільш актуальною є потреба в самоствердженні, спілкуванні з однолітками, пошуку нових емоцій, демонстрації себе, та разом з цим недосвідченість, бажання ризикувати [3, с. 220].

2. Захоплення в пошуку інформації. Соціальна небезпека виявляється в необмеженій втраті часу з метою пошуку цікавої інформації, що створює ілюзорне відчуття власної значущості. Особлива небезпека стати залежним від Інтернету підстерігає тих, для кого комп'ютерні мережі стають основним засобом комунікації зі світом. Для особистості шкода виявляється в безцільному накопиченні начебто корисної інформації, недоцільній витраті часу, порушенні режиму сну тощо. Для підлітка в першу чергу небезпечним є неконтрольований доступ до небезпечної для психіки інформації [6]. Це – матеріали антигуманного та порнографічного змісту, пропаганда насилля та наркотиків. Для підлітка це нова інформація, що містить елементи «дорослого життя», яка потрібна для задоволення цікавості, самоствердження. Це може призвести до дефектів самосвідомості, засвоєння соціально-небезпечної інформації, недостовірних фактів.

3. 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 [6]. Її умовно можна поділити на залежність від азартних та неазартних ігор.

Азартні ігри – різновид ігор, в яких виграш і програш залежать головним чином від випадку, удачі і набагато менше – від уміння гравця та, як правило, змістом виграшу чи програшу є гроші. Прикладами є комп'ютерні варіанти карткових ігор, рулетка, лотерея, імітатори ігрових автоматів, тобто комп'ютерні варіанти ігрового репертуару казино.

Соціальна небезпека полягає в збільшенні матеріальних витрат на гру та ризик програшу, уникнення реалій, підміна реального життя нереальним світом гри, підштовхування особи до будь-яких шляхів (у тому числі злочинних) отримання необхідних коштів для гри, небезпека реальних психічних розладів (захворювання на гемблінг – патологічний азарт).

Неазартні комп'ютерні ігри умовно поділяють на рольові та не рольові. Рольові мають найбільший вплив на психіку гравця, характеризуються найбільшою глибиною «входження» в гру, а також мотивацією ігрової діяльності. До не рольових комп'ютерних ігор відносять аркадні, головоломки та «квести», ігри на швидкість реакції або «симулятори». Гравець не бере на себе роль комп'ютерного персонажу, тобто формування залежності і вплив ігор на особу людини не такі значні.

Основними мотивами комп'ютерних ігор є: азарт досягнення мети; психічне розвантаження або прагнення гострих відчуттів, пошук дефіцитарних емоцій; «проходження» гри для самоствердження, бажання обіграти комп'ютер; розвага, структурування вільного часу; цікавість; прагнення слідувати за модою; корисні цілі; навчання [6].

Схильність до комп'ютерної залежності визначається явищем, що зумовлюється багатьма чинниками. Однак система взаємопов'язаних чинників лише в певних умовах може виступати причиною певної залежності. Отже, головне завдання як теоретичного, так і практичного аналізу порушеної проблеми полягає у тому, щоб визначити, який саме чинник чи їх система та у співвідношенні з якими умовами відіграє роль причини виникнення залежності від комп'ютера.

Чинники виникнення комп'ютерної залежності традиційно поділяються на [2, с. 128]:

- Психологічні чинники (тип акцентуації характеру, привабливість відчуттів і переживань, які виникають, вироблення гедоністичних настанов, відсутність соціальних інтересів, прагнення до самоствердження);

- Соціальні чинники (доступність, ступінь можливої відповідальності, вплив однолітків);

- Біологічні чинники (обтяжена спадковість, хронічні хвороби, органічні ураження мозку та ін.)

Соціальна небезпека для гравця, що виникає внаслідок комп'ютерної залежності, на думку деяких авторів [2, с. 130], характеризується наступним:

- наростання агресивності завдяки наявності в цих іграх жорстокості, великої кількості крові та переоцінка моральних цінностей (можливість робити те, що не дозволено в реальному житті, можна приймати будь-яке рішення і не боятися відповідальності). Це відбувається завдяки процесу співучасті та активного ототожнення гравця з героєм;

- втрата часу, потрібного на соціально-корисні справи (навчання, спорт, спілкування) та виконання своїх обов'язків (сімейних, дружніх, професійних), викликає проблеми в реальному житті. Виникають труднощі в міжособистісних стосунках, порушення дисципліни на виробництві та в закладах освіти, конфлікти та розлучення. Людина зупиняється в особистому розвитку, навіть деградує;

- дискомфорт, невпевненість у собі, навіть можливі напади депресії у гравця, якщо він протягом якогось часу не мав змоги грати у комп'ютерну гру;

- нездатність досягти позитивних емоцій та задоволення поза грою, постійне бажання змінити реальний світ на віртуальний для отримання необхідного відчуття повноти існування. Виникає неможливість перемкнути свою увагу на щось інше;

- порушення режиму сну, виникнення хронічної втоми, підвищеної дратівливості, конфліктності гравця внаслідок перенесення часу перебування за комп'ютером з денних і вечірніх на нічні години для

отримання можливості виконання сімейних, учбових та професійних обов'язків. З метою подолання сонливості гравці нерідко непомірно вживають каву, міцний чай, сигарети та інші тонізуючі речовини, у тому числі й наркотики;

- фізіологічні зміни (порушення кровообігу, перепади тиску, головний біль), навіть виникнення захворювань опорно-рухового апарату, шлунково-кишкового тракту (надмірна вага, відсутність апетиту, нерегулярне харчування) або їх загострення завдяки тривалому статичному перебуванню за комп'ютером. Концентрація погляду на екрані монітора й неправильне освітлення негативно впливають на зір гравця.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Аналіз підходів до вивчення залежної поведінки дозволяє констатувати, що одним із механізмів комп'ютерної залежності є перенесення емоційного ставлення з живого об'єкта на неживий. Ризик формування комп'ютерної залежності виникає саме у молодшому підлітковому віці, для якого властиві відповідні підліткові реакції. Комп'ютерна залежність виникає у підлітків у результаті взаємодії майже усіх перелічених чинників, що в цілому складають цілий комплекс несприятливих факторів, а мотиви поступово закріплюються і стають чинниками поведінки, пов'язаної з комп'ютерною залежністю.

Подальші наукові розробки проблем комп'ютерної залежності неповнолітніх потребують, на наш погляд, дослідження щодо розповсюдження окремих видів комп'ютерної залежності серед підлітків в нашому суспільстві; особливостей сімейного виховання, зокрема, ставлення батьків до означеної проблеми та вплив цих особливостей на виникнення різних видів комп'ютерної залежності у неповнолітніх.

#### Список використаних джерел

1. Войскунский А.Е. Психологические исследования феномена интернет-аддикции /А.Е. Войскунский // 2-я Российская конференция по экологической психологии: Тезисы докладов. - М.: Эксписцентр РОСС, 2000.
2. Войскунский А.Е. Феномен зависимости от Интернета. / А.Е.Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете. – М.,2000, с. 100-131.
3. Вintiuk Ю. Узалежнення від комп'ютера: формування і можливості протидії / Ю.Вintiuk // Вісник Львівського національного університету. – Львів,2010. – Вип.13. – С.215-226.
4. Гоголева А.В. Аддиктивное поведение и его профилактика. / А.В. Гоголева - Воронеж, 2003.
5. Гришина А. В. Психологические факторы игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте. / А.В. Гришина // Вестник КГУ. – 2009- №4
6. Гордеева А.В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект./ А.В. Гордеева - К. - 2004.
7. Кorytnikova Н.В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий / Н.В. Кorytnikova // Социологические исследования.- 2010. - № 6.- С. 70-79.
8. Москаленко В.В. Соціальна психологія: підручник./ В.В.Москаленко // 2-е вид., випр., та доп.- К.: Центр учбової літератури, 2008. – 688с.
9. Платов А. Дети, Сеть и родители. / А. Платов – Мир компьютеров – № 3. - 2004.
10. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С.А. Шапкин // Психологический журнал – 1999 - том 20 - №1

#### Spysok vykorystanykh dzherel

1. Vojskunjij A.E. Psihologicheskie issledovanija fenomena internet-addikcii /A.E. Vojskunjij // 2-ja Rossijskaja konferencija po jekologicheskoj psihologii: Tezisy dokladov. - M.: Jekopsicentr ROSS, 2000.
2. Vojskunjij A.E. Fenomen zavisimosti ot Interneta. / A.E.Vojskunjij // Gumanitarnye issledovanija v Internetе. – M.,2000, s. 100-131.
3. Vintiuk Iu. Uzalezhnennia vid komp'utera: formuvannia i mozhlyvosti protydii/ Iu.Vintiuk // Visnyk Lvivskoho natsionalnoho universytetu. – Lviv,2010. – Vyp.13. – S.215-226.
4. Gogoleva A.V. Addiktivnoe povedenie i ego profilaktika. / A.V. Gogoleva - Voronezh, 2003.
5. Grishina A. V. Psihologicheskie faktory igrovoj komp'juternoj zavisimosti v mladshem podrostkovom vozraste. / A.V. Grishina // Vestnik KGU. – 2009- №4
6. Gordееva A.V. Uvlechennost' komp'juternymi igrami: psihologicheskij aspekt./ A.V. Gordееva - K. - 2004.
7. Korytnikova N.V. Internet-zavisimost' i deprivacija v rezul'tate virtual'nyh vzaimodejstvij / N.V. Korytnikova // Sociologicheskie issledovanija.- 2010. - № 6.- S. 70-79.
8. Moskalenko V.V. Sotsialna psykholohiia: pidruchnyk./ V.V.Moskalenko // 2-e vyd., vypr., ta dop.- K.: Tsentr uchbovoi literatury, 2008. – 688s.
9. Platov A. Deti, Set' i roditeli.. / A. Platov – Mir komp'juterov – № 3. - 2004.
10. Shapkin S.A. Komp'juternaja igra: novaja oblast' psihologicheskikh issledovanij / S.A. Shapkin // Psihologicheskij zhurnal – 1999 - tom 20 - №1.

**Kurtseva, T.V. Social and psychological aspects of teenagers' computer addiction.** The article deals with teenagers' computer addiction. This problem is becoming increasingly important due to the growing number of computer and Internet users worldwide. The problem arises from the inability of people, especially children and adolescents, to protect their mental health from outside influence.

Recently the focus of researchers in studying the psychological aspects of video game addiction has been focused on the search for the causes and determinants of personal predisposition to video game addiction. Since the end of the twentieth

century, some aspects of high school students and young people's gaming have been considered in the context of peoples' pastime and leisure.

Internet is a global computer network which brings together computers in a single information system. It has become an integral part of modern society and rapidly spread across education, trade and services creating new forms of communication and learning. The powerful flow of new information, use of computer technologies and spreading of games have a great impact on the education of children and adolescents. Computer addiction, as a psychological addiction, is rapidly spreading across Ukraine. It can be defined as an individual's pathological craving for work and / or time spending with the computer. Due to the fact that computer addiction presents a social danger, the author considers its common forms, risks and negative consequences for teenagers.

Analysis of different approaches to the study of addictive behaviors allows concluding that one of the mechanisms of computer addiction is transference of emotional relationships from the living object to the unanimated object. The risk of computer addiction arises in early adolescence that is characterized by teenagers' peculiar reactions.

*Keywords:* computer addiction, game addiction, adolescents, social network, online communication, video games.

#### Відомості про автора

**Курцева Тетяна Володимирівна**, пошукач кафедри прикладної психології Харківського Національного Університету імені В.Н. Каразіна, м. Харків, Україна.

**Kurtseva, T.V.**, PhD student, Dept. of applied psychology, V.N. Karazin National University of Kharkiv, Kharkiv, Ukraine.

E-mail: [tatianakurceva@mail.ru](mailto:tatianakurceva@mail.ru)

УДК 32.019.5.372.881.1.59.99

*Луньов В.Є.*

### ПСИХОЛОГІЯ ЕТНО-СОЦІАЛЬНОЇ ДИСТАНЦІЇ ГРУП ПІВДЕННО-СХІДНОГО ПОРУБІЖЖА УКРАЇНИ В КОНТЕКСТІ УСВІДОМЛЕННЯ ПРОБЛЕМИ БЕЗПЕКИ

**Луньов В.Є. Психологія етно-соціальної дистанції груп південно-східного порубіжжя України в контексті усвідомлення проблеми безпеки.** У статті наведено результати дослідження зміни соціальної дистанції в усвідомленні жителів зони проведення Антитерористичної операції (АТО) та вимушених переселенців по відношенню до окремих регіонів України та інших країн. Питання про зміну соціальної дистанції розглядається в контексті переживання проблеми безпеки. Автор висловлює думку про те, що в часи проведення військових дій та в конфліктах з ознаками громадянського протистояння питання соціально-культурної, релігійної, мовної та іншої детермінації мають, ймовірно, декларативний характер, у той час як групова поведінка регулюється переважно питаннями усвідомлення безпеки групи, з якою у індивіда існує усталена позитивна ідентифікація.

Результати спостережень та аналізу досліджень дозволяють дійти висновку про існування специфічної порубіжної етнічної ідентичності та локусу орієнтації етносу у порубіжних (прикордонних) регіонах.

*Ключові слова:* порубіжна психологія, соціальна дистанція, жителі АТО, вимушені переселенці, східне українське порубіжжя, південне українське порубіжжя.

**Лунев В.Е. Психология этно-социальной дистанции групп юго-восточного пограничья Украины в контексте осознания проблемы безопасности.** В статье приведены результаты исследования изменения социальной дистанции в осознании жителей зоны проведения антитеррористической операции (АТО) и вынужденных переселенцев в отношении отдельных регионов Украины и других стран. Вопрос об изменении социальной дистанции рассматривается в контексте переживания проблемы безопасности. Автор высказывает мнение о том, что при проведении военных действий и в конфликтах с признаками гражданского противостояния вопросы социально-культурной, религиозной, языковой и другой детерминации имеют, вероятно, декларативный характер, в то время как групповое поведение регулируется в основном вопросами осознания безопасности группы, с которой у индивида существует устоявшаяся положительная идентификация.

Результаты наблюдений и анализа исследований позволяют сделать вывод о существовании специфической пограничной этнической идентичности и локуса ориентации этноса в пограничных регионах.

*Ключевые слова:* пограничная психология, социальная дистанция, жители АТО, вынужденные переселенцы, восточное украинское пограничье, южное украинское пограничье.

**Постановка проблеми.** Буття особистості та групи завжди протікає в просторі між певними межами: межами тіла, території, зрештою в екзистенціальних межах. Пограничність людського буття вдало висвітлено Г. Зіммеlem: «Цінність і зміст життя і кожної його години ... лежать між тим, що вище, і тим, що нижче; кожна думка знаходиться між мудрішою і більш дурною, всяке володіння чимось між тим, що було більшим і більш обмеженим, будь-яке діяння між більшим і меншим за значущістю, достатністю, моральністю. Ми постійно орієнтуємося ... на те, що «над нами» і «під нами», на праве або ліве, більше чи менше, сильне або слабке, краще або гірше. Межа вгору і межа вниз є для нас орієнтирами в нескінченному просторі нашого світу» [1].