

- способностей школьников / В. Н. Дружинин, А. Н. Воронин // Развитие и диагностика способностей / под ред. В. Н. Дружинина, В. Д. Шадрикова. – М., 1991. – С. 126-130.
3. Леднева С. А. Психологические особенности оценки детской одаренности педагогами: дис. ... канд.психол.наук : 19.00.13 / Леднева Светлана Анатольевна. – М., 2003. – 133 с.
 4. Митина Л. М. Учитель как личность и профессионал / Митина Л. М. – М. : Изд-во «Дело», 1994. – 216 с.
 5. Психология одаренности: от теории к практике / под ред. Д. В. Ушакова. – М. : ПЕР СЭ, 2000. – 80 с.
 6. Семчук Л. А. Социально-перцептивные и рефлексивные аспекты конфликта (ученик и учитель) / Семчук Л. А. // Мир психологии. – 2002. – № 1. – С. 208-218.
 7. Творчество: от биологических оснований к социальным и культурным феноменам / под ред. Д. В. Ушакова. – М. : Изд-во «Институт психологии РАН», 2011. – 736 с. (Научные школы ИП РАН).
 8. Туник Е. Е. Оценка способностей и личностных качеств школьников и дошкольников / Е. Е. Туник, В. П. Опутникова. – СПб. : Речь, 2005. – 104 с.
 9. Фримен Дж. Ваш умный ребенок / Фримен Дж. – М. : Семья и школа, 1996. – 192 с.
 10. Щепланова Е. И. Одаренность как психологическая система: структура и динамика в школьном возрасте: дис. ... доктора психол.наук : 19.00.01 / Щепланова Елена Игоревна. – М., 2006. – 311 с.

УДК 159.9:34.01

О. О. Євдокімова

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИНИКНЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У ДІТЕЙ

Анотація.

У роботі розглянуто психологічні особливості виникнення киберадикції у дітей, багатоманітність її проявів, причини та етапи виникнення, можливі наслідки та шляхи подолання. На основі емпіричного дослідження психологічних характеристик та рівня киберзалежності школярів Харківського ліцею №89 визначено теоретичні засади створення профілактичних програм.

Ключові слова: кибераддикція, гемблінг, аддиктивна поведінка, інтернет-залежність, соціальна дезадаптація.

Аннотация.

В работе рассмотрены психологические особенности возникновения кибераддикции у детей во всём многообразии ее проявлений; причины и этапы возникновения, возможные последствия и пути преодоления. На основе эмпирического исследования психологических характеристик и уровня киберзависимости учащихся лицея 89, определены теоретические основы создания профилактических программ.

Ключевые слова: кибераддикция, гэмблинг, аддиктивное поведение, интернет-зависимость, социальная дезадаптация.

Актуальність. За даними досліджень учених різних країн, інтернет-залежними сьогодні є близько 10% користувачів у всьому світі, у тому числі 500 тисяч німців, 30 мільйонів китайців, 4-6% росіян. Опитування AFR виявили залежність від Інтернету у кожного четвертого американця. Поширення цього явища відбувається зі швидкістю, порівняною з поширенням самого Інтернету. За прогнозами фахівців, інтернет-залежність може стати "чумою 21 століття". Комп'ютер стає не тільки робочим інструментом, він починає впливати на поведінку людини, її міжособистісні контакти і відносини. Поступово інформаційне середовище набуває характеру базисного середовища проживання для користувача комп'ютером, а міжособистісні й соціальні взаємодії набувають характеру вторинних, а інколи і малозначущих інтеракцій, тобто соціальне середовище набуває характеру надбудови. Таким чином, система «людина-людина» поступово замінюється системою «людина-машина».

Метою нашої роботи є розгляд основних характеристик виникнення киберадикції у дітей, різноманітності її проявів; узагальнення точок зору на причини її виникнення та етапи формування; визначення можливих шляхів її попередження.

Сучасні дослідники прийшли до висновку, що комп'ютерна залежність є проявом аддиктивної поведінки. Аддиктивна поведінка (від англ. addiction - схильність, згубна звичка) характеризується прагненням до відходу від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану хімічним або нехімічним шляхом. Це прагнення стає домінуючим у свідомості людини, її поведінка підпорядкована пошуку засобів, що дозволяють піти від реальності. У результаті людина існує у віртуальному, сюрреалістичному світі. Вона не

тільки не вирішує власних насущних проблем, але й зупиняється у своєму розвитку, деградує. Усі форми аддиктивної поведінки мають, поряд із загальними механізмами, власну специфіку, яка стосовно деяких з них вивчена недостатньо. Телекомунікації за допомогою комп'ютерних мереж є принципово новим явищем соціальної реальності. Дослідження в цій області ведуться порівняно недавно і переважно в рамках зарубіжної психології. Досить активні дослідження в цій галузі ведуться з кінця 90-х років і у вітчизняній психіатрії і психології. І з кожним роком їх інтенсивність зростає паралельно зростанню кількості осіб, що користуються комп'ютерами.

Але вимоги сучасного суспільства такі, що відмовитися від спілкування з комп'ютером неможливо. Знайомство з ним відбувається вже в дитинстві. За опитуванням, проведеним у Харківському ліцеї № 89, знайомство переважної більшості школярів (72%) з комп'ютером відбувається у віці 5-6 років. Учні молодших класів взагалі не пам'ятають життя без комп'ютера. Без комп'ютера неможливо собі уявити навчання у школі та на всіх наступних етапах освіти, вміння працювати з комп'ютером є обов'язковою умовою для переважної більшості видів діяльності в сучасному світі. Тому профілактика комп'ютерної залежності є найактуальнішою проблемою суспільства, заснованого на знаннях. З'являються нові роботи як вітчизняних, так і зарубіжних авторів, які присвячені наступним аспектам:

- проблемі комп'ютерної залежності [7, 8, 9, 14 та ін.];
- впливу віртуальних взаємин на особистість [2, 6, 10 та ін.];
- дослідженню ідентичності у користувачів комп'ютерної мережі та процесів самопрезентації в мережі [5, 12];

- психологічним аспектам комунікативних процесів у мережах [4, 5 та ін.].

У даний час виділяють 5 типів комп'ютерної залежності [6, 7, 10, 14 та ін.]:

- нав'язливий серфінг (подорож в мережі, пошук інформації по базах даних і пошукових сайтів);
- пристрасть до онлайн-ових біржових торгів і азартних ігор;

- віртуальні знайомства;
- киберсекс (захоплення порносайтами);
- комп'ютерні ігри.

В епоху бурхливого розвитку інформаційних технологій комп'ютер сприймається сучасною людиною як невід'ємна частина життя. Більшість сучасних дітей взагалі не уявляють собі без комп'ютера ані навчання, ані дозвілля і годинами просиджують наодинці з монітором. Деякі батьки, з раннього віку привчають дітей до комп'ютера: дитина сидить вдома, не пропадає на вулиці, а тому у них не виникає причин для занепокоєння. На надмірне захоплення комп'ютером батьки, як правило, не звертають уваги до тих пір, поки в поведінці дитини не з'являються яскраво виражені відхилення, такі як крадіжка грошей, прогули шкільних уроків. Але навіть ці симптоми не завжди сприймаються як серйозне порушення в розвитку дитини.

Зміна середовища існування сучасної людини, яка відбувається, супроводжується трансформацією свідомості, раціоналізацією психічної діяльності, емоційним відчуженням, десоціалізацією, деструктивними змінами психіки [5, 12]. Найбільш чутливою до цих змін є психіка дітей, підлітків та осіб молодого віку. За останні 5 років в Україні кількість молодих людей, які мають доступ до комп'ютера, зросла у 32 рази. Пропорційно цьому зросла і кількість осіб цього віку з комп'ютерною залежністю.

Якщо в середині-кінці 90-х у числі найбільш частих занять підлітки називали слухання музики і перегляд телепередач, то тепер захоплення комп'ютером потіснило колишні захоплення.

Близько 76% опитаних школярів, відповідаючи на питання про свої інтереси і захоплення, згадують комп'ютер практично нарівні із заняттями спортом, прогулянками, спілкуванням і з друзями. Цікавим є той факт, що 15% учнів одного з опитаних класів у якості свого улюбленого віртуального героя визначили так званого «наркомана Павліка». Ідеалізація таких героїв підлітками сама собою вже потребує пильної уваги педагогічного та психологічного співтовариства.

У Японії та Англії у кількох дітей, які з раннього дитинства надмірно захоплювалися комп'ютерними іграми, лікарі виявили новий вид захворювання - синдром відеоігрової епілепсії. Це розлад проявляється у вигляді неврозоподібного головного болю, парціальних міоклонічних нападів, зі спазмами м'язів обличчя. Виникають також порушення зору. Синдром хоч і не призводить до згасання розумових здібностей дитини, але сприяє формуванню таких типових для епілепсії негативних рис особистості, як підозрілість, агресивне ставлення до близьких, імпульсивність. Дані більшості досліджень, в яких вивчалось функціонування ЦНС і зорового аналізатора при роботі з комп'ютерами, достовірно свідчать про процеси перенапруження. Це може призводити і до перевтоми, тобто патологічних змін у корі головного мозку і зоровому аналізаторі.

Ігрова або комп'ютерна залежність розглядається психологами і психіатрами як одна з форм адиктивної поведінки [7,8, 9, 14 та ін.]. Встановлено, що азартні ігри можуть викликати залежність, яка певною мірою нагадує алкогольну або навіть наркотичну. У дитячому віці ігрова залежність зазвичай розвивається щодо комп'ютерних ігор. При цьому така корисна і необхідна річ, як комп'ютер, несе в собі ще небезпеку - залежність від нього самого. Вперше про комп'ютерну залежність заговорили американці в кінці 80-х рр. минулого століття. На їхню думку, її симптомами є: нав'язливе бажання перевірити свою поштову скриньку в Інтернеті, постійне очікування чергового виходу в мережу, пристрась до роботи (ігор, програмування або інших видів діяльності) і непереборна тяга до пошуку інформації в мережі. Через необмежений доступ до інформації це нерідко створює ілюзорне відчуття всесильності. Особлива небезпека стати залежним від Інтернету підстерігає тих, для кого комп'ютерні мережі виявляються майже єдиним засобом спілкування зі світом.

Іншим проявом комп'ютерної залежності є патологічне прагнення грати в мережеві ігри, прихильність до онлайн-аукціонів або електронних покупок в Інтернеті. Побічним ефектом відеоігор стає надмірна залученість, наростання агресивності (особливо у дітей) [5, 12] . Фахівці в області інтернет-залежності

окремо виділяють захоплення спілкуванням он-лайн з друзями по мережі. Це небезпечно, оскільки може спричинити за собою бажання замінити реальне життя, сім'ю, друзів віртуальним життям, що задовольняє практично будь-яким критеріям.

Якщо людина позбавляється можливості користуватися комп'ютером і виходом в Інтернет, у неї виникає пригнічений настрій, все інше в житті втрачає свій сенс. У запущених випадках залежний перестає звертати увагу не тільки на оточуючих, а й на себе, на свій зовнішній вигляд, перестає виконувати елементарні гігієнічні процедури [5, 12] . Самостійні спроби позбавитися від залежності найчастіше призводять до розвитку депресивного стану, який проходить, коли хворий повертається до звичного заняття.

Основна проблема позбавлення від будь-якої залежності полягає в тому, що особистість залежної людини є спотвореною, дисгармонійною, а тому навіть при активному бажанні вилікуватися, закріпити досягнутий результат буває дуже непросто. У психіатричній практиці неодноразово зустрічалися випадки, коли позбавившись від наркотичної залежності люди ставали ігроманами. На думку лікарів, тяга до гри набагато сильніше і позбутися її важче, ніж від наркотиків.

В тій чи іншій мірі такого роду залежністю можуть страждати всі люди. На її розвиток можуть вплинути навіть зміни політичного ладу, матеріального добробуту. Ігрова залежність характерна для інфантильного суспільства: надія на удачу, гра, щасливий випадок звільняють від відповідальності, від необхідності самостійно приймати серйозні рішення.

Фахівці, що працюють з дітьми, значну небезпеку бачать в зростаючій комп'ютерній залежності дітей і підлітків. Тут кожен випадок вимагає особливого вивчення: часто за уявною комп'ютерною залежністю можуть ховатися психологічні проблеми, такі як неуспішність дитини в реальному житті, невміння спілкуватися, соціальна дезадаптованість.

Як правило, комп'ютерними адиктами стають діти та підлітки, які мають нестабільні й конфліктні сімейні або шкільні відносини, без серйозних захоплень. Дослідження, проведене у харківському ліцеї 89 показало, що саме

вони знаходять у віртуальному світі віддушину і вважають своє перебування в мережі або успіхи в комп'ютерній грі достатніми для самоствердження і для поліпшення психологічного стану. Фахівцям, які працюють з дітьми, треба добре розуміти ті почуття, які відчуває дитина під час захопленої гри на комп'ютері: Гра дає дитині ті емоції, які може, але не завжди дає дитині життя - від позитивних емоцій до негативних: захоплення, задоволення, досада, гнів, роздратування. І все це можна випробувати, не встаючи з місця! Є й інший важливий аспект: дитина в грі отримує владу над світом. Комп'ютерна мишка - аналог чарівної палички, завдяки якій, практично не докладаючи зусиль, дитина стає володарем світу. У неї створюється ілюзія оволодіння цим світом. Програвши, вона може переграти, повернутися назад, щось переробити, заново прожити невдалий шматок життя. Це особливо засмоктує дітей, які болісно відчувають свою неспішність, дітей, яким у силу тих чи інших причин не вдається крокувати у життя шляхом «радісного дорослішання».

Хлопчиків привертає реалізація їх агресивних тенденцій. Адже практично всі підліткові комп'ютерні ігри побудовані на агресії і вбивствах. Адже рольова гра це не просто розвага: у такого роду іграх швидко засвоюються моделі поведінки. Тому в ряді країн дітям до 18 років заборонено грати в деякі особливо агресивні комп'ютерні ігри, оскільки вони можуть спровокувати незрілу, нерозвинену особистість на реалізацію агресивних імпульсів вже не в грі, а в житті.

З точки зору психології найбільш цікавими та небезпечними для дітей є рольові ігри (RPG - рольові ігри). За результатами досліджень цілого ряду зарубіжних і українських психологів, саме рольові ігри здатні більше всіх інших комп'ютерних ігрових програм сформувати стійку психологічну залежність. Тільки у випадку з RPG-іграми можна поспостерігати розпад особистості на «Я ідеальне» і «Я реальне», наростання розриву між якими призводить до посилення дезадаптації і порушення психічного стану.

Не меншу небезпеку для незміцнілої психіки дітей, вважають фахівці, таїть і, здавалося б, невинне спілкування в Інтернеті. Бувають випадки, коли у деяких

психічно нестійких підлітків, що «приміряли» на себе різні віртуальні образи, виникають проблеми з самоідентифікацією - відбувається відчуження «я», починається роздвоєння особистості на кшталт комп'ютерної шизофренії.

Але навіть якщо комп'ютер дитини не підключений до Інтернету, це не означає, що багатогодинне сидіння корисно для дітей. Комп'ютер спотворює мислення дитини, вчить мислити не творчо, а технологічно. Є завдання, підсумок і комплекс засобів, за допомогою яких можна вирішити цю задачу. Все! Таким чином, мислення дитини програмується, творчі здібності не розвиваються. Відбувається роботизація мислення, йдуть емоції, співчуття, людяність - те, що раніше завжди було притаманне дітям. Тому, для дитини, що розвивається, комп'ютер є шкідливим.

Дитячі психологи і психіатри впевнені, що єдиним на сьогоднішній день перевіреним способом профілактики комп'ютерної залежності у дитини є захоплення діяльністю, не пов'язаною з частим використанням комп'ютера, щоб він не став заміною реальному життю [7, 8, 9, 14 та ін.]. Завдання дорослих - показати маленькій людині, що існує маса цікавих занять, зокрема спорт, туризм, які не тільки дозволяють пережити різноманітні гострі відчуття, але також тренують тіло і нормалізують психологічний стан.

Багато дорослих і дітей, захоплених комп'ютером, потребують серйозної психологічної допомоги. Порушення психічних станів у них помітні неозброєним оком: понижений настрій, самопочуття, активність, погіршення самопочуття аж до депресії, підвищений рівень тривожності. Для таких людей реальний світ нудний, нецікавий і повний небезпеки. Внаслідок цього вони намагаються жити в іншому світі - віртуальному, де все дозволено, де вони встановлюють правила гри. Деадаптація, неадекватне сприйняття себе і навколишнього світу - основна ознака залежності від комп'ютерних ігор. При цьому дану залежність усвідомлюють оточуючі людину друзі, родичі, знайомі, але аж ніяк не вона сама. Основними критеріями, що визначають дану залежність, фахівці вважають наступні: небажання відволіктися від гри; роздратування при вимушеному відверненні; нездатність спланувати закінчення

сеансу гри; витрачання великих грошей на забезпечення постійного оновлення ігор і пристроїв комп'ютера; забування про домашні справи, службові обов'язки, навчання, зустрічі і домовленості в ході гри на комп'ютері; нехтування власним здоров'ям, гігієною і сном на користь проведення більшої кількості часу за комп'ютером; зловживання кавою та іншими подібними психостимуляторами; готовність задовольнятися нерегулярною, випадковою і одноманітною їжею, не відриваючись від комп'ютера; відчуття емоційного підйому під час гри; обговорення ігрової тематики з усіма мало-мальськи обізнаними в цій галузі людьми [7, 8, 9, 14 та ін.]. Залежність від ігор проявляється набагато швидше, ніж будь-яка інша традиційна залежність: паління, наркотики, алкоголь і т.д. В середньому потрібно не більше півроку-року для її формування.

Фахівці виділяють чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, кожна з яких має свою специфіку [8,14 та ін.]. 1. Стадія легкої захопленості. Після того, як людина один або кілька разів пограв у рольову комп'ютерну гру, вона починає "відчувати смак", їй починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя чи якихось фантастичних сюжетів. 2. Стадія захопленості. Фактором, що свідчить про перехід людини на цю стадію, є поява в ієрархії потреб нової потреби - гри в комп'ютерні ігри. 3. Стадія залежності. Сюди потрапляють не всі - тільки 10-14% гравців є "завзятими", тобто перебувають на стадії психологічної залежності від комп'ютерних ігор. Більшість зупиняються на другій стадії або відразу переходять на четверту. 4. Стадія прихильності. Ця стадія характеризується згасанням ігрової активності людини, зрушенням психологічного змісту особистості в цілому в сторону норми. Тобто людина «тримає дистанцію» з комп'ютером, однак повністю відірватися від психологічної прихильності до комп'ютерних ігор не може. Це найтриваліша з усіх стадій - вона може тривати все життя, залежно від швидкості згасання прихильності.

Узагальнена класифікація комп'ютерних ігор виглядає таким чином:

I. Рольові комп'ютерні ігри. 1. Ігри з видом "з очей" "свого" комп'ютерного

героя. 2. Ігри з видом ззовні на "свого" комп'ютерного героя. 3. Керувальні ігри.

II. Рольові комп'ютерні ігри. 1. Аркади. 2. Головоломки. 3. Ігри на швидкість реакції. 4. Традиційно азартні ігри.

Психологи стверджують: всі ігри не однакові за задіяними у їх процесі психічним функціям, за силою і глибиною впливу на особистість людини, за психологічними механізмами формування залежності. У цьому відношенні найнебезпечнішими є рольові ігри. Рольові комп'ютерні ігри - це ігри, в яких гравець приймає на себе роль комп'ютерного персонажа, тобто сама гра зобов'язує того, хто грає, виступати в ролі конкретного або уявного комп'ютерного героя. Тільки під час гри в рольові комп'ютерні ігри можна спостерігати процес "входження" людини в гру, свого роду інтеграції людини з комп'ютером, а в клінічних випадках - процес втрати індивідуальності й ототожнення себе з комп'ютерним персонажем. Рольові комп'ютерні ігри породжують якісно новий рівень психологічної залежності від комп'ютера.

Ігри з видом "з очей" "свого" комп'ютерного героя характеризуються найбільшою силою "затягування" чи "входження" у гру. Специфіка у тому, що вид "з очей" провокує гравця до повної ідентифікації з комп'ютерним персонажем, до повного входження в роль. Через кілька хвилин гри (час варіюється в залежності від індивідуальних психологічних особливостей і ігрового досвіду граючого) людина починає втрачати зв'язок з реальним життям, повністю концентруючи увагу на грі, переносячи себе у віртуальний світ. Людина, що грає, може зовсім серйозно сприймати віртуальний світ і дії свого героя вважає своїми. У людини з'являється мотиваційна включеність в сюжет гри.

Ігри з видом ззовні на "свого" комп'ютерного героя характеризуються меншою силою входження в роль. Гравець бачить "себе" з боку, керуючи діями цього героя. Ототожнення себе з комп'ютерним персонажем носить менш виражений характер, внаслідок чого мотиваційна включеність й емоційні прояви

також менш виражені в порівнянні з іграми з видом "з очей".

Керувальні ігри названі так тому, що в них гравцеві дається право керувати діяльністю підлеглих йому комп'ютерних персонажів. У цьому випадку гравець може виступати в ролі керівника самої різної специфікації: командир загону спецназу, головнокомандувач арміями, глава держави, навіть "бог", який керує історичним процесом. При цьому людина не бачить на екрані свого комп'ютерного героя, а сама придумує собі роль. Це єдиний клас рольових ігор, де роль не задається конкретно, а уявляється гравцем. Тому "глибина занурення" у гру та у свою роль буде істотною тільки у людей з гарною уявою. Але мотиваційна включеність в ігровий процес і механізм формування психологічної залежності від гри тут є не менш сильними, ніж у випадку з іншими рольовими іграми.

Як визначити, чи є у людини залежність або комп'ютерна гра є для неї звичайною розрядкою? Процес благотворного впливу рольових ігор виглядає таким чином: людина на час "іде" у віртуальність, щоб зняти стрес, відволіктися від проблем і т. ін. Але в патологічних випадках залежності все відбувається навпаки: людина на час "виходить" з віртуальності в реальний світ, щоб не забути, як він виглядає, і задовольнити фізіологічні потреби. Решта потреб зрушені у віртуальну реальність і задовольняються там. Реальний світ починає здаватися чужим і повним небезпек, тому що людина не може в реальному світі робити все те, що їй дозволено у віртуальному.

Висновки. Таким чином комп'ютерна залежність є проявом аддиктивної поведінки та характеризується прагненням до відходу від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану. Це прагнення стає домінуючим у свідомості людини, її поведінка підпорядкована пошуку засобів, що дозволяють піти від реальності. У результаті людина існує у віртуальному, сюрреалістичному світі. Вона не тільки не вирішує власних насущних проблем, але й зупиняється у своєму розвитку, деградує. Наслідком комп'ютерної залежності може стати повна соціальна дезадаптація особистості. Надмірне користування Інтернетом провокує

почуття самотності і пригніченості, а також призводить до важких психічних захворювань. У корекції інтернет-залежності головне - довести людині, що живе спілкування є більш привабливим ніж віртуальне, підвищити її самооцінку. Важливим є також створення і впровадження у школах навчально-виховних курсів з попередження киберзалежності.

Відзначивши всю небезпеку ігрової залежності як у дітей, так і у дорослих, необхідно зазначити, що до вирішення цієї проблеми потрібно підходити комплексно, залучаючи до роботи всі суспільні інститути. Необхідні серйозні зміни в законодавчій сфері, що регулює гральний бізнес, виробництво і реалізацію комп'ютерних ігор, а також контроль за їх виконанням. Робота з залежними людьми повинна носити комплексний характер: тут необхідна взаємодія медиків, психологів, педагогів, соціальних працівників.

Summary

The paper deals with the psychological characteristics of the emergence of children's cyber addiction in a variety of its manifestations, causes and stages of the possible consequences and ways to overcome. The theoretical basis for the creation of prevention programs defined on the basis of empirical study of the psychological characteristics and the level of cyber addiction of the students of Lyceum 89.

Key words: Cyber Disorder, gambling, addictive behavior, internet addiction, social exclusion.

Список використаних джерел:

1. Алтухов Н. И., Галкин К. Ю. Зависимость от компьютерной виртуальной реальности // XIII съезд психиатров России: (материалы съезда). - М., 2000. - С. 285-286.
2. Белавина И.Г. Восприятие ребёнком компьютера и компьютерных игр // Вопр. психологии. - 1993. - №3. -С. 62-69.
3. Войскунский А. Е. Зависимость от Интернета: актуальная проблема // Журн. неврологии и психиатрии. - 2002. -№ 3. - С. 79.
4. Войскунский А.Е. Общение, опосредованное компьютером: Автореф. дис... канд. психол. наук. - М., 1990. - 25 с.
5. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета // Труды по социологии образования. — 2000. — Т. 5, вып. 7. — С. 34-40.
6. Иванов М. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера // Психол. журн. - 2003. — Т. 24, № 2. — С. 10-14.
7. Лоскутова В. А. Интернет-зависимость - патология XXI века?// Вопр. ментальной медицины и экологии. - 2000. — Т. VI, №1.-С. 11-13.
8. Мулик Е. О., Коломиец А. А., Мулик Ю. В. Пограничные психические расстройства у подростков, возникшие в результате компьютерной зависимости // Матеріали наукового симпозиуму. - Л., 2003, С. 73-74.

9. Griffiths, M.D. Internet «addiction»: an issue for clinical psychology? // Clin. Psychology Forum. - 1996. — N 5. — P. 97:32-3.
10. Goldberg I. Internet addiction disorder // CyberPsychol. Behavior. - 1996. - Vol.3, N 4. - P. 403-412.
11. Hall A., Parsons J. Internet Addiction: Student case study using best practices in cognitive behavior therapy // Journal of Mental Health Counseling. - 2001. - Vol 23, N 4. -P. 312-327.
12. Kandell J. J. Internet addiction on a college campus: The vulnerability of college students //CyberPsychol. Behavior.- 1998.-Vol.3, N2.-P. 1:11-17.
13. Kelly P. Human Identity Part 1: Who are you? / Netropolitan life. E- lecture from the University course about the net. - 1997. — 78 p.
14. Young K. S. Caught in the Net. How to Recognize the signs of Internet Addiction — And a Winning strategy for Recovery. - New York: John Wiley and Sons, Inc., 1998. - 55 p.

Н. І. Жигайло

ГЕНЕТИЧНА ТЕОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ І ЗДІЙСНЕННЯ ОСОБИСТОСТІ В НАУКОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ АКАДЕМІКА С.Д. МАКСИМЕНКА

Анотація

Стаття присвячена проблемі генетико-психологічного погляду на особистість. Особистість представлено як складну відкриту систему, що саморозвивається. Автором зацентовано, що розвиток особистості полягає в організації та інтегруванні людиною свого внутрішнього світу. Це є шлях до себе, шлях самопізнання й самоусвідомлення, самоздійснення.

Ключові слова: особистість, генетико-психологічна теорія, відкрита система, саморозвиток, онтогенез, філогенез, нужда.

Аннотация

Статья посвящена проблеме генетико-психологической точки зрения на личность. Личность представлено как сложную открытую систему, саморазвивающуюся. Автором акцентировано, что развитие личности заключается в организации и интегрировании человеком своего внутреннего мира. Это путь к себе, путь самопознания и самосознания.

Ключевые слова: личность, генетико-психологическая теория, открытая система, саморазвитие, онтогенез, филогенез, нужда.

Постановка проблеми. Видатний вчений сучасності, доктор психологічних наук, професор, академік НАПН України, директор Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України, декан медико-психологічного факультету Національного медичного університету ім. О.О. Богомольця, дійсний член Міжнародної Ради психологів (США), закордонний член Російської академії освіти, дійсний член Європейської академії природничих наук - Сергій Дмитрович Максименко своєю науковою діяльністю вносить