

2. Романько И.Н. Изучение организационной партиципации как составляющей процесса коммуникации в организациях [Электронный ресурс] // Психологические исследования: электрон. науч. журн. – 2011. – N 2(16). – URL: <http://psystudy.ru>.
3. SWOT-анализ: полное руководство [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://landmarketing.ru/polnyj-swot-analiz-predpriyatiya-primery-voprosy-tablitsy-shablony/>.

### **Spysok vykorystanyh dzherel**

1. Petrenko I.V. Doslidzhennja procesu dialogichnoї participacii u prostori osviti /I.V. Petrenko// Aktual'ni problemi psihologii: Psihofiziologija. Psihologija praci. Eksperimental'na psihologija: zb. nauk. prac' Institutu psihologii imeni G.S. Kostjuka NAPN Ukraїni/ za red. S.D. Maksimenka. – K.: DP «Informacijno-analitichne agentstvo», 2015. – T.V. – Vip. 15. – S. 183-190.
2. Roman'ko I.N. Izuchenie organizacionnoj participacii kak sostavljajushhej processa kommunikacii v organizacijah [Jelektronnyj resurs] // Psihologicheskie issledovanija: jelektron. nauch. zhurn. – 2011. – N 2(16). – URL: <http://psystudy.ru>.
4. SWOT-analiz: polnoe rukovodstvo [Elektronnij resurs]. Rezhim dostupu: <http://landmarketing.ru/polnyj-swot-analiz-predpriyatiya-primery-voprosy-tablitsy-shablony/>.

**Petrenko I.V. Disclosure by the subjects of communication the authorial intentionality in the process of dialogic interaction.** The article is devoted disclosure to the principle of dialogical participation, according to which the dialogue is considered in view of its cognitive, intentional and pragmatic components. It is shown that the main function of the dialogue is to identify by the subjects of communicate their own intentionality, understanding the problems set before them, and the ways of their solution. Social dialogue is considered as a process of internal preparedness to participation in the form of interactive communication to transform the social environment. Proposed the typology of the authorial intentionality, and highlights those features of communicative intentions that define the peculiarities of social dialogue in education. Substantiate the expediency of using technology SWOT-analysis for the construction of forms of dialogue, which provide an effective communicative interaction between the actors in the education space. In the course of empirical research traced trends of dialogic participation in the system "student – school education". Discovered intentional criteria, which determining the content of dialogic interaction of communication in the area of education: socio-psychological, organizational, communication, professional competence, personality. Moreover, the procedure of investigation within this technology has a constructive impact on subjects, causing their internal transformation. Using this technique confirmed that the process of dialogic participation communicant are positive / negative context in addressing the issue of problem or situation; image modelling the desired result; plan their actions; demonstrate the ability to move in this direction, the implementation of planned activities.

*Key words:* dialogue, partnership, authorial intentionality, communicative interaction, dialogic participation.

**УДК: 159.9.316.6**

*Питлюк-Смеречинська О.Д.*

## **ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ МЕХАНІЗМІВ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

**Питлюк-Смеречинська О.Д. Особливості формування механізмів психологічної залежності від комп'ютерних ігор.** В статті розкрито психологічні особливості особистості залежної від комп'ютерних ігор. Висвітлено різноманітні шляхи розв'язання проблеми первинної та вторинної профілактики адиктивної ігрової поведінки. Описуються чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, кожна з яких має свою специфіку та динаміку.

Розглянуто механізми формування ігрової залежності, засновані на неусвідомлюваних прагненнях і потребах. Висвітлено результати дослідження механізмів формування ігрової

комп'ютерної залежності молоді. Запропоновано рекомендації щодо первинної та вторинної профілактики комп'ютерної залежності.

*Ключові слова:* ігрова комп'ютерна залежність, стадії розвитку психологічної залежності, мотивація ігрової поведінки, механізм формування ігрової залежності, профілактика залежності.

**Питлюк-Смеречинска А.Д. Особенности формирования механизмов психологической зависимости от компьютерных игр.** В статье раскрыты психологические особенности личности зависимой от компьютерных игр. Освещены различные пути решения проблемы первичной и вторичной профилактики аддиктивного игрового поведения. Описываются четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику и динамику.

Рассмотрены механизмы формирования игровой зависимости, основанные на неосознаваемых стремлениях и потребностях. Представлены результаты исследования механизмов формирования игровой компьютерной зависимости молодежи. Предложены рекомендации по первичной и вторичной профилактики компьютерной зависимости.

*Ключевые слова:* игровая компьютерная зависимость, стадии развития психологической зависимости, мотивация игрового поведения, механизм формирования игровой зависимости, профилактика зависимости.

**Вступ.** Сучасний розвиток цифрового ринку зробив комп'ютерні ігри таким самим звичним середовищем людського існування, як література, кіно, медіа.

Комп'ютери стрімко впроваджуються в людське життя, займаючи своє місце в нашій свідомості. З кожним стрибком в галузі комп'ютерних технологій зростає кількість людей, яких у народі називають "комп'ютерними фанатами" або "геймерами" (від англійського 'game' - гра) [7]. Основною діяльністю цих людей є гра на комп'ютері, коло соціальних контактів у них дуже вузьке, вся інша діяльність спрямована лише на виживання, на задоволення фізіологічних потреб, а головне - на задоволення потреби в грі на комп'ютері.

Саме тому важливо дослідити психологічні особливості особистості залежної від комп'ютерних ігор та висвітлити їх з точки зору опису різноманітних шляхів, способів та варіантів розв'язання проблеми первинної та вторинної профілактики адиктивної ігрової поведінки.

**Вихідні передумови.** Питанням адиктивної (залежної) поведінки займалися: Ільїн Є.П., Сельє Г., С.Л. Рубінштейн, І.П. Павлов, Короленко Ц.П., Акопов А.Ю., К. Хорни, З. Фрейд, Іванов М.В., Рожнов В.Є. та інші [1, 4, 7, 8].

**Формулювання цілей.** У сучасних літературних джерелах недостатньо чітко розроблене питання дослідження психологічних особливостей особистості залежної від комп'ютерних ігор. Тому постає необхідність проаналізувати та узагальнити вже сформований теоретичний та практичний досвід.

**Виклад методики і результатів досліджень.** Перш за все доцільно зконцентрувати увагу на психологічній класифікації комп'ютерних ігор.

На сучасному етапі існує єдина класифікація комп'ютерних ігор, розроблена психологом А.Г. Шмельовим, створена ним в 1988 році [5]. Однак це здебільшого жанрова класифікація. Вона включає наступні компоненти:

I. Рольові комп'ютерні ігри (ігри з видом "з очей" комп'ютерного героя; ігри з видом ззовні на "свого" комп'ютерного героя; керівні ігри); II. Нерольові комп'ютерні ігри (аркади; головоломки; ігри на швидкість реакції; азартні ігри);

Далі приведемо деякі пояснення до запропонованої класифікації.

*I. Рольові комп'ютерні ігри.* Основна їхня особливість -- найбільший вплив на психіку граючого, найбільша глибина "входження" у гру, а також мотивація ігрової діяльності, заснована на потребах прийняття ролі й відходу від реальності. Тут виділяється три підтипи переважно за характером свого впливу на граючого, силі "затягування" у гру, і ступеня "глибини" психологічної залежності [4].

*Ігри з видом "з очей" "свого" комп'ютерного героя.* Цей тип ігор характеризується найбільшою силою "затягування" або "входження" у гру. Специфічним є те, що вид "з очей" провокує граючого до повної ідентифікації з комп'ютерним персонажем, до повного входження в роль. Через кілька хвилин гри (час варіюється залежно від індивідуальних психологічних особливостей й ігрового досвіду гравця) людина починає губити зв'язок з реальним життям, повністю зосереджуючи увагу на віртуальному світі. З'являється мотиваційна включеність у сюжет гри.

*Ігри з видом ззовні на "свого" комп'ютерного героя.* Цей тип ігор характеризується меншою в порівнянні з попередньою силою входження в роль. Граючий бачить "себе" з боку, керуючи діями цього героя. Ототожнення себе з комп'ютерним персонажем носить менш виражений характер, у наслідок чого мотиваційна включеність й емоційні прояви також менш виражені в порівнянні з іграми з видом "з очей". Якщо у випадку з останніми люди у критичні секунди життя свого героя можуть проявляти негативні фізіологічні реакції, то у випадку виду ззовні такі реакції більше помірні, однак невдачі або загибель "себе" у вигляді комп'ютерного героя переживається граючим не менш сильно [5].

*Керівні ігри.* Тип названий так тому, що в цих іграх граючому надається право керувати діяльністю підлеглих йому комп'ютерних персонажів. У цьому випадку граючий може виступати в ролі керівника всілякої специфікації: командир загону спецназу, головнокомандуючий арміями, глава держави, навіть "бог", що 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 граючим [5]. У наслідок цього "глибина занурення" у гру й свою роль буде істотною тільки в людей з високим розвитком уяви. Акцентування геймерів на іграх цього типу можна розглядати як компенсацію потреби в домінуванні й владі.

*II. Нерольові комп'ютерні ігри.* Підставою для виділення цього типу є той факт, що граючий не приймає на себе роль комп'ютерного персонажа, у наслідок чого психологічні механізми формування залежності й вплив ігор на особистість мають свою специфіку й у цілому менш сильні. Мотивація ігрової діяльності заснована на азарті "проходження" й (або) набирання очок. Виділяється кілька підтипів [5]:

*Аркадні ігри.* Цей тип збігається з аналогічним у жанровій класифікації. Такі ігри ще називають "префіксальними", тому що, у зв'язку з невисокою вимогливістю до ресурсів комп'ютера, широко поширені на ігрових префіксах. Сюжет, як правило, слабкий, лінійний. Усе, що вимагається від гравця - швидко

пересування, збирання призів. Психологічна залежність від такого типу ігор найчастіше носить короткочасний характер.

*Головоломки.* До цього типу ігор відносять комп'ютерні варіанти різних настільних ігор (шахи, шашки, нарди й т.д.), а також різного роду головоломки, реалізовані у вигляді комп'ютерних програм. Мотивація, заснована на азарті, сполучена тут з бажанням обіграти комп'ютер, довести свою перевагу над машиною.

*Ігри на швидкість реакції.* Сюди відносяться всі ігри, у яких граючому потрібно проявляти спритність і швидкість реакції. Відмінність від аркад у тому, що вони зовсім не мають сюжету й, як правило, зовсім абстрактні, ніяк не пов'язані з реальним життям. Мотивація, заснована на азарті, потребі "пройти" гру, набрати більшу кількість очок, може формувати цілком стійку психологічну залежність людини від цього типу ігор.

*Традиційно азартні ігри.* Сюди відносять комп'ютерні варіанти карткових ігор, рулетки, імітатори ігрових автоматів, одним словом - комп'ютерні варіанти ігрового репертуару казино. Психологічні аспекти формування залежності від цих комп'ютерних ігор й їхніх реальних аналогів досить подібні.

В науковій літературі описано чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор, кожна з яких має свою специфіку та динаміку. [3].

*Стадія легкої захопленості.* Виникає після нетривалого захоплення комп'ютерною грою. Розпочинається із реалізації неусвідомлюваної потреби в прийнятті ролі. Супроводжується позитивними емоціями [20]. У наслідок цього прагнення до ігрової діяльності приймає деяку цілеспрямованість. Однак специфіка цієї стадії в тому, що гра носить скоріше ситуативний ніж систематичний характер. Стійка потреба в грі на цій стадії не сформована, гра ще не є значимою цінністю для особистості.

*Стадія захопленості.* З'являється прагнення до гри, яке психологи отожднюють з мотивацією, детермінованою потребами втечі від реальності й прийняттям ролі. Гра в комп'ютерні ігри на цьому етапі приймає систематичний характер. Якщо людина не має постійного доступу до комп'ютера, тобто задоволення потреби фруструється, можливі досить активні дії по усуненню фруструючих обставин.

*Стадія залежності.* За даними Д. Шпанхеля, усього 10-14% гравців перебувають на стадії психологічної залежності від комп'ютерних ігор. [8]

Ця стадія характеризується серйозними змінами - у цінносносисловій сфері особистості. За даними А.Г. Шмельова відбувається інтерналізація локусу контролю, зміна самооцінки й самосвідомості. Залежність може формуватися у в одній із двох форм: соціалізованій й індивідуалізованій. Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою контактів із соціумом (хоча й в основному з такими ж ігровими фанатами). Переважає бажання грати за допомогою комп'ютерної мережі групами. Ігрова мотивація в основному носить змагальний характер. Ця форма залежності менш згубна у своєму впливі на психіку людини, ніж індивідуалізована форма. Остання передбачає занурення гравця у віртуальний світ [2]. Це крайня форма залежності, коли порушується взаємодія з навколишнім світом. Порушується основна функція психіки - вона починає відо-

бразати не вплив об'єктивного світу, а віртуальну реальність. Потреба в грі перебуває в таких осіб на одному рівні з базовими фізіологічними потребами [8].

Стадія прихильності. Ця стадія характеризується згасанням ігрової активності людини, змінами психологічної сутності особистості в цілому убік норми. Ще існує значна психологічна прихильність до комп'ютерних ігор, проте відновлюються соціальні потреби. Це найтриваліша стадія - вона може тривати все життя, залежно від швидкості згасання прихильності. Варто зауважити і такий факт, як можливе короткочасне зростання ігрової залежності, у наслідок появи нових цікавих ігор. Після того, як гра "осягається" людиною, сила залежності повертається на вихідний рівень. [6].

Зменшення ступеня залежності може бути пов'язане з різними факторами. Самі гравці пояснюють такий факт із процесом дозрівання, становлення як особистості, підвищенням освітнього рівня й життєвого досвіду (вік досліджуваних 18-23 роки). Однак цікавим є той факт, що навіть після усвідомлення практичної марності ігрової діяльності, людина не може повністю відмовитися від неї, що говорить на користь досить високої стійкості психологічної залежності від комп'ютерних ігор, хоча її "глибина" і сила впливу на людину після проходження "кризи" уже не такі істотні.

Науковці вважають, що механізм формування ігрової залежності заснований на частково неусвідомлюваних прагненнях, потребах: відхід від реальності й прийняття ролі. Ці механізми працюють незалежно від свідомості особистості й характеру мотивації ігрової діяльності, включаючись відразу після знайомства з рольовими комп'ютерними іграми [5]. Отже, розглянемо послідовно кожний із цих механізмів.

Психологічні аспекти механізму засновані на природному прагненні особистості позбутися від різного роду проблем і неприємностей, пов'язаних з повсякденним життям. Рольова комп'ютерна гра - це простий і доступний спосіб моделювання іншого світу або таких життєвих ситуацій, у яких особистість ніколи не була й не буде в реальності. Це найлегший спосіб пожити в іншому світі за відсутності проблем. У цьому сенсі рольові комп'ютерні ігри, на початковому етапі, служать засобом зняття стресів, зниження рівня депресії, тобто свого роду терапевтичним методом. Однак, зловживаючи цим способом відходу від реальності, втрачається почуття міри. Як наслідок, виникає небезпека не тимчасової, а повної відмови від реальності, утворення дуже сильної психологічної залежності від віртуального світу [3].

Зацитуємо висловлювання одного із досліджуваних, який захоплювався тривимірними іграми типу «3D-Action» ("тривимірна дія", вид "з очей"): "Коли я виходжу на вулицю, відчуваю, що мені не вистачає зброї, яка є в мене в грі. Без неї я почуваюся беззахисним, тому намагаюся швидше прийти додому й знову сісти грати" Тому можемо зауважити, що постійний відхід від реальності призводить до посилення цього прагнення, до появи такої стійкої потреби.

Рольові ігри, особливо в дитячому віці, є частиною пізнавальної діяльності людини. Всі діти грають в ігри, свідомо приймаючи на себе роль дорослих, задовольняючи несвідому потребу в пізнанні навколишнього світу. З віком ро-

льові ігри заміщаються інтелектуальними й людина дуже рідко має можливість прийняти на себе роль іншої людини, хоча підсвідома потреба в цьому зберігається: водій хоче глянути на світ очами льотчика, чоловік - побути у ролі жінки, відкинутий суспільством невдаха мріє хоча б хвилину побути лідером. Потреба в пізнанні світу - це видозмінений дослідницький інстинкт, успадкований людьми від тварин. Ця потреба перебуває у сфері несвідомого, тому що в більшості випадків частково або повністю не усвідомлюється особистістю [2]. Однак неусвідомленість потреби не говорить про її відсутність або слабкість як мотивуючого фактора; скоріше навпаки, несвідомі потреби впливають на нашу поведінку ще більшою мірою ніж усвідомлювані.

Таким чином, існує два основних психологічних механізми утворення залежності від рольових комп'ютерних ігор: потреба у відході від реальності й у прийнятті ролі іншого. Вони завжди працюють одночасно, але один з них може переважати по силі впливу на формування залежності. Обидва механізми засновані на процесі компенсації негативних життєвих переживань, а отже є підстави припустити, що вони не будуть працювати, якщо особистість зріла, задоволена власним життям, і вважає його щасливим й продуктивним.

Доцільним є висвітлення результатів експериментального дослідження механізмів формування ігрової комп'ютерної залежності. Вибірку склали дві гетерогенні групи осіб віком 18-25 років. Група 1 – незалежні від комп'ютерних ігор, група 2 – залежні від комп'ютерних ігор.

Після первинної обробки даних і підрахунку t-критерію ми отримали наступні результати: «Тривожність» та «Агресивність» у двох групах вірогідно не відрізняються. «Ригідність» та «соціальна фрустрованість» статистично вірогідно відрізняються одна від одної. Досліджувані першої групи властиві такі психологічні особливості як ригідність, соціальна фрустрованість, пасивність, уповільненість, довірливість, важкість адаптації, легкість впадання у відчай, сумнівність, старанність, високоморальність, невпевненість у собі, боязливість, тривожність, нерішучість, суміжність підвищеної чутливості із емоційною холодністю та відчуженністю в міжособистісних відносинах.

Звичайно, говорити про те, що саме є причиною, а що результатом (чи залежність від комп'ютерних ігор розвиває у особистості такі властивості, чи навпаки, наявність саме таких психологічних характеристик особистості є передумовою розвитку комп'ютерної ігрової адикції) достовірно не можна.

Це потребує подальшого, більш детального вивчення та дослідження.

Кореляційний аналіз дозволив встановити прямий зв'язок симптомів комп'ютерної залежності із ригідністю, соціальною фрустрованістю, часом проведеним за комп'ютерною грою.

Методи раннього або своєчасного виявлення фактів появи ігрової комп'ютерної залежності можуть істотно вплинути на подальший її розвиток завдяки своєчасному втручанням.

Сучасна первинна профілактика передбачає три основних методи:

1. Систему заборон і покарань.
2. Санітарне просвітництво.

3. Виявлення контингентів високого ризику розвитку залежної поведінки (проте А. Є. Личко і В. С. Бітенський вважають останній лише допоміжним прийомом) [4, 7, 8].

Первинну профілактику ще називають «соціальною профілактикою», тому що вона впливає на комплекс соціальних умов, які сприяють збереженню і розвитку здоров'я, запобігаючи несприятливому впливу чинників соціального та природного середовища. Таким чином, до первинної профілактики можна відносити як заходи, які запобігають виникненню залежності, так і заходи, які підвищують власний опір особистості до залежності.

Вторинна профілактика спрямована на затримку розвитку залежності. Е. А. Бабаян вважає вторинну профілактику умовною, тому що вона спрямована вже на виявлення ранніх стадій проблеми. У класифікації за полем діяльності до вторинної профілактики відносять заходи, спрямовані на виявлення групи ризику.

Третинна профілактика спрямована на запобігання інвалідності головним чином шляхом реабілітаційних заходів.

Залежно від покладених у основу принципів, можна визначити декілька класифікацій профілактики залежності.

*За економічними механізмами:* зниження пропозиції адиктивних подразників; зниження попиту на них;

*За методами:* освітні – спрямовані на підвищення рівня поінформованості різноманітних груп населення про несприятливі (соціальні, медичні й інші) наслідки залежної поведінки; бар'єрні – спрямовані на утруднення і припинення надходження в життєве середовище споживачів адиктивних об'єктів;

*За загальними принципами впливу на соціум:* конструктивні – спрямовані на формування «таких установок і значенневої орієнтації особистості, при яких адиктивні об'єкти не є цінностями»; деструктивні – спрямовані на руйнацію або зміну соціальних установок (спонтанних атитюдів), тобто ті, що поменшують вплив «чинників ризику».

**Висновки і подальші перспективи досліджень.** Участь у громадському житті сприяє ефективності профілактичної роботи, надаючи людям позитивні рольові моделі.

Культурна релевантність (адекватність) є невід'ємною умовою для програм, побудованих за інтернаціональними зразками. Подібні програми потребують обов'язкової культурної і мовної адаптації.

Ціннісні орієнтації властиві будь-якій програмі, і всі учасники повинні собі уявляти ціннісну основу реалізовуваної ними програми.

Не рекомендується одразу віддаляти від звичної ігрової діяльності – відвікання повинно проходити з поступовим скороченням часу знаходження у віртуальній реальності. В більшості випадків необхідним є одночасний курс психотерапії.

Доцільно виділити такі рекомендації щодо профілактики комп'ютерної ігрової залежності:

1. Вчасно відмітити і попередити появу і розвиток комп'ютерної залежності легше, ніж потім з нею боротися.

2. Постійно проявляти увагу до розвитку інтересів і схильностей особистості, заохочувати її творчі починання.
3. Варто пам'ятати, що комп'ютерна залежність рідше з'являється у осіб, що займаються спортом.
4. Культивування відчуття родинної, колективної спільності.
5. Коректно використовувати право на заборону, оскільки «заборонений плід завжди солодкий».
6. Необхідно шукати можливість підкреслити повноту життєвих проявів в реальності і однокітність переживань в режимі «on-line».
7. Особистий приклад у широкому використанні можливостей комп'ютера в реальному житті.

Основним методом боротьби з залежністю є пропаганда. А також важливу роль відіграє сімейна профілактика та робота з близьким оточенням.

### **Список використаних джерел**

1. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопросы психологии, 1993, № 3, С.62-69. 4
2. Бодкер С. Взаимодействие человека с компьютером с позиции теории деятельности // Психол.журнал, 1993, Т.14, № 4, С.71-81.
3. Боровиков А.М. «Модус контроля как фактор стрессоустойчивости при компьютеризации профессиональной деятельности». Психологический журнал т.21, №1, 2000г., стр.75-68.
4. Гурьева Л.П. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, онтогенетический и исторический аспекты // Вопросы психологии, 1993, № 3, С.5-16. 20
5. Викентьева Е. Компьютер как диагноз. Эпидемия электронной наркомании // Ежедневная газета интеллигенции. № 12 (7220) 6 - 12 апреля 2000 г. 25
6. Мельник Э.В. О природе болезней зависимости (алкоголизм, наркомания, «компьютеромания» и другие), Одесса, 1998, -- 246 с. 40
7. Психология зависимости: Хрестоматия/ Сост. К.В. Сельченко. – Мн.: Харвест, 2004. – 592 с. 52
8. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1, с 86-102. 65

### **Spysok vykorystanyh dzherel**

1. Belavyna Y.N. Vospriyatye rebenkom kompiutera y kompiuternykh yhr // Voprosy psykholohyy, 1993, № 3, S.62-69. 4
2. Bodker S. Vzaymodeistvye cheloveka s kompiuterom s pozytsyy teoryy deiatelnosty // Psykhol.zhurnal, 1993, T.14, № 4, S.71-81.
3. Borovykov A.M. «Modus kontrolya kak faktor stressoustoichyvosty pry kompiuteryzatsyy professyonalnoi deiatelnosty». Psykholohycheskyi zhurnal t.21, №1, 2000, -- S.75--68.
4. Hureva L.P. Psykholohycheskye posledstvyia kompiuteryzatsyy: funktsyonalnyi, ontohenetycheskyi y ystorycheskyi aspekty // Voprosy psykholohyy, 1993, № 3, -- S.5-16. 20
5. Vykenteva E. Kompiuter kak dyahnoz. Эпидемия електронной наркоманы // Ezhenedelnaia hazeta yntellyhentsyy. № 12 (7220) 6 -- 12 aprelya 2000 h. 25
6. Melnyk Э.V. О pryrode boleznei zavysymosty (alkoholyzm, narkomanya, «kompiuteromanya» y druhye), Odessa, 1998. - 246 s. 40
7. Psykholohyia zavysymosty: Khrestomatyia/ Sost. K.V. Selchenok. – Мн.: Kharvest, 2004. – 592 s. 52
8. Shapkyn S.A. Kompiuternaia yhra: novaia oblast psykholohycheskykh yssledovanyi -- 1999, том 20, №1, S. 86--102. 65

**Pytliuk-Smerechynska O. Mechanisms of formation of psychological dependence on computer games.** The article reveals the psychological characteristics of a person dependent on computer games. Various solutions for the issue of primary and secondary preventive measures against addictive gaming behaviour are discussed. Four stages of psychological dependence on computer games are described, each of which has its own peculiarities and dynamics.

The mechanism of game addiction formation based on unconscious aspirations and needs is described. The study of mechanisms of computer game addiction formation of young people is presented. Some recommendations are proposed as for primary and secondary preventive measures against addictive gaming behaviour.

*Key words:* computer game addiction, stage of psychological dependence, motivation of gaming behaviour, the mechanism of formation of game addiction, prevention of addiction.

*Пірен М.І.*

## **ШЛЯХИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЄВРОПЕЙСЬКИХ ЦІННОСТЕЙ У КАДРОВУ ПОЛІТИКУ УПРАВЛІНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ: СОЦІО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД**

**Пірен М.І. Шляхи впровадження європейських цінностей у кадрову політику управлінської культури в сучасному українському суспільстві: соціо-психологічний підхід.**

У статті зроблено аналіз проблем, що запотребвані змінами в Україні на вектор європейського розвитку й змінами психології політико-владної еліти та українського народу на психологію державного народу. Україна отримала незалежність, постало питання загальнонаціонального порядку – побудувати незалежну, самостійну державу на основі європейських цінностей демократичного типу. Проблеми модернізації держави та утвердження громадянського суспільства не можуть бути реалізовані без демократизації сучасної кадрової політики в системі управлінської культури.

*Ключові слова:* Європейські цінності, політико-владна еліта, демократія, кадри, світоглядні засади, еліта, поліетнічне суспільство, управління, кадрова політика, громадянськість, психологічні установки.

**Пірен М.И. Пути внедрения европейских ценностей в кадровой политике управленческой культуры в современном украинском обществе:социо-психологический подход.** В статье сделан анализ проблем, запотребваны изменениями в Украине на вектор европейского развития и изменения психологии политико-властной элиты, и украинского народа на психологию государственного народа. Украина получила независимость, встал вопрос общенационального порядка - построить независимую, самостоятельную государство на основе европейских ценностей демократического типа. Проблемы модернизации государства и утверждения гражданского общества не могут быть реализованы без демократизации современной кадровой политики в системе управленческой культуры.

*Ключевые слова:* Европейские ценности, политико-властная элита, демократия, кадры, мировоззренческие принципы, элита, полиэтничное общество, управления, кадровая политика, гражданственность, психологические установки.

**Постановка проблеми.** Аналіз сучасного етапу державотворення в Україні надзвичайно актуалізує оздоровлення кадрової політики європейськими цінностями демократичного характеру.

Перехід від адміністративно-командної до демократичної системи управління має базуватися з одного боку на доборі нових, молодих управлінських кадрів, здатних діяти професійно з метою гуманізації та модернізації суспільства, а з іншого – у спрямуванні старих кадрів на шлях осмислення й реалізації нових, європейських цінностей направлених в систему сучасного державотво-