

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І  
СПОРТУ УКРАЇНИ  
ТРЕНЕРСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня магістра  
за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт  
освітньою програмою: «Кіберспорт (eSports)»

**на тему: «КІБЕРСПОРТ ЯК ОСОБЛИВА ФОРМА ПСИХОЛОГІЧНОЇ  
ТА СОЦІАЛЬНОЇ АДАПТАЦІЇ ПІДЛІТКІВ ТА МОЛОДІ З  
ДЕВІАНТНОЮ ПОВЕДІНКОЮ»**

Здобувач вищої освіти  
другого (магістерського) рівня  
ЛЕОНТІЄВА  
ОЛЕКСАНДРА ЮРІЇВНА

Науковий керівник: Шинкарук О.А.  
д.фіз.вих., професор

Рецензент: Воронова В.І.  
к.пед.н., професор

Рекомендовано до захисту на  
засіданні кафедри  
(протокол № 6 від 02.12.2021 р.)  
Завідувач кафедри: Шинкарук О.А.  
д.фіз.вих., професор

---

**Київ – 2021**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1 АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЗАЛУЧЕННЯ ОСІБ З ДЕВІАНТНОЮ ПОВЕДІНКОЮ ДО ЗАНЯТЬ КОМП'ЮТЕРНИМИ ІГРАМИ</b>	7
1.1 Характеристика кіберспорту як соціального явища та адаптації молоді в суспільстві	7
1.2 Психологічна та соціальна адаптація осіб з девіантною поведінкою	9
1.3 Проблема девіантної поведінки молоді в суспільстві	12
1.4. Характеристика осіб з девіантною поведінкою та досвід залучення їх до комп'ютерних ігор	15
Висновки до розділу 1	18
<b>РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	19
2.1. Методи дослідження	19
2.1.1 Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет	19
2.1.2 Опитування	20
2.1.3 Педагогічне спостереження та педагогічний експеримент з використанням методів психодіагностики	21
2.1.4. Метод експертних оцінок	22
2.1.5. Методика оцінки стану агресії	23
2.1.6 Методи математичної статистики	25
2.2 Організація дослідження	25

<b>РОЗДІЛ 3</b>	<b>ВПЛИВ ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТИВНИМИ</b>	<b>27</b>
	<b>ДИСЦИПЛІНАМИ НА ПСИХОЛОГІЧНУ ТА</b>	
	<b>СОЦІАЛЬНУ АДАПТАЦІЮ ПІДЛІТКІВ</b>	
	<b>ТА МОЛОДІ</b>	
3.1	Характеристика контингенту з девіантною поведінкою	27
3.2	Визначення психологічних особливостей осіб з девіантною поведінкою	28
3.3	Експертна оцінка впливу комп'ютерних ігор як інструменту соціалізації підлітків і молоді	31
3.4	Оцінка впливу комп'ютерних ігор на рівень агресії підлітків та молоді	35
	Висновки до розділу 3	50
<b>РОЗДІЛ 4</b>	<b>АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ</b>	<b>51</b>
	<b>ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	
	<b>ВИСНОВКИ</b>	<b>54</b>
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	<b>56</b>
	<b>ДОДАТКИ</b>	<b>65</b>

## ВСТУП

**Актуальність.** Трансформація різних сторін життя, насамперед, молоді, призвели до зміни соціокультурної ситуації в напрямку дозвілля, однією з форм якого є комп'ютерні ігри [16]. Комп'ютер є не тільки розвагою, але й засобом спілкування, самовираження та розвитку особистості. Використання комп'ютерних ігор по-різному впливає на психіку людей і, в першу чергу, на дітей та підлітків [73]. Є. Імас зазначає, що динамічний розвиток кіберспорту в сучасному суспільстві як соціальне явище і самостійний вид спорту дозволив зайняти свою нішу серед різних сфер діяльності людини. Цьому процесу сприяють розвиток цифрових технологій, зміна культури користувачів, за рахунок яких у свою чергу удосконалюються всі складові кіберспорту [18]. Фахівці визначають низку позитивних рис, які впливають на розвиток особистості: креативність, дисциплінованість, організованість, логічне та абстрактне мислення тощо.

Останній час констатується збільшення кількості проявів девіантної поведінки серед неповнолітніх. Хоч у багатьох випадках порушення норм не становлять суспільної небезпеки, оскільки характеризуються примітивністю способів вчинення, часто мають виражену дитячу мотивацію, але є небезпечними і в разі відсутності своєчасного реагування вихователів можуть привести до деформації особистості. Вивчення та аналіз існуючих думок, поглядів, теорій щодо проблеми відхилень у поведінці дає можливість визначити основні причини виникнення девіантної поведінки.

Фахівці визначають, що кіберспорт як популярний напрямок серед молоді може позитивно впливати на поведінку індивідуума в суспільстві [27]. Вище зазначене обумовило актуальність досліджень.

**Мета роботи** – дослідити особливості девіантної поведінки та визначити вплив занять кіберспортивними дисциплінами на психологічну та соціальну адаптацію підлітків.

**Завдання роботи.**

1. Дослідити актуальні питання залучення осіб з девіантною поведінкою до занять комп'ютерними іграми за даними літературних джерел та мережі Інтернет.

2. Визначити психологічні особливості осіб з девіантною поведінкою та їх мотиви занять кіберспортивними дисциплінами

3. Дослідити вплив занять кіберспортивними дисциплінами на психологічну та соціальну адаптацію осіб з девіантною поведінкою.

**Методи дослідження:** аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет, опитування, педагогічне спостереження та педагогічний експеримент з використанням психологічних методик, методи експертної оцінки, методи математичної статистики.

**Об'єкт досліджень** – девіантна поведінка підлітків.

**Предмет досліджень** – вплив занять кіберспортом на психологічну та соціальну адаптацію осіб з девіантною поведінкою.

**Новизна роботи** полягала в тому, що:

- доведено, що комп'ютерні ігри позитивно впливають на емоційний стан підлітків, а саме на загальне самопочуття, зменшують рівень агресії, знижують рівень образ та почуття провини, на психологічну та соціальну адаптацію осіб з девіантною поведінкою;
- визначено характеристики та якості гравця, що змінюються під впливом гри;
- визначено ознаки кіберспортивних дисциплін та комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток підлітків та молоді, та формування їх поведінки: визначено мотиви занять кіберспортивними дисциплінами осіб з девіантною поведінкою;

— доповнено дані щодо соціальної та психологічної адаптації осіб з девіантною поведінкою.

**Теоретична та практична значущість.** Теоретична значущість роботи полягала в систематизації накопичених даних щодо проявів девіантної поведінки у підлітків та чинників, що формують мотивацію занять кіберспортивними дисциплінами молоді для соціальної та психологічної адаптації в суспільстві.

Практична значущість полягала у можливості проведенні досліджень серед осіб з девіантною поведінкою, наданні практичних рекомендацій щодо використання кіберспортивних дисциплін як позитивного чинника.

**Структура та обсяг роботи.** Кваліфікаційна магістерська робота викладена на 75 сторінках основного тексту, складається зі вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних джерел (81 джерело) та додатків. В роботі представлено 12 рисунків та 6 таблиць.

## РОЗДІЛ 1

### АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЗАЛУЧЕННЯ ОСІБ З ДЕВІАНТНОЮ ПОВЕДІНКОЮ ДО ЗАНЯТЬ КОМП'ЮТЕРНИМИ ІГРАМИ

#### 1.1. Характеристика кіберспорту як соціального явища та адаптації молоді в суспільстві

Об'єктивний аналіз різноманітних проявів впливу кіберспорту на структуру і функції людського суспільства дає всі підстави стверджувати, що для кіберспорту, як і для будь-якої спортивної діяльності і традиційних видів спорту, характерні певні позитивні і негативні прояви. Розглянемо позитивний вплив кіберспорту на спортсменів і суспільство в цілому.

Характеризуючи заняття кіберспортом, необхідно відмітити, що порівняно з іншими видами спорту, електронний спорт і безпосередньо віртуальні змагання є безпечними та нетравматичними. Згідно з даними деяких фахівців [5, 12, 22], під впливом регулярних електронних змагань сповільнюється вікове згасання розумових здібностей, удосконалюються самодисципліна і самоконтроль, розвиваються зорова пам'ять, тонке диференціювання дрібної моторики пальців тощо. З точки зору психофізіологічних характеристик заняття кіберспортом сприяють розвитку логіки, дедукції, аналітичного, критичного, абстрактного, образного і нестандартного мислення, покращують здатність до прогнозування результату, підвищують концентрацію уваги [19].

Важливим є факт прикладного значення кіберспорту, оскільки у процесі діяльності формуються спеціальні властивості кіберспортсменів: когнітивна гнучкість, висока швидкість мислення, командна взаємодія в доповненій реальності, комп'ютерна грамотність. Ці якості надзвичайно потрібні і високо цінуються в багатьох галузях людської діяльності [9, 18].

Розвиток кіберспорту сприяє розвитку специфічних навичок людини у високотехнологічних процесах і управлінні особливо складними системами вузькопрофільних напрямів [12]. Статус кіберспортсменів вимагає від них виконання великих за обсягом та інтенсивністю тренувальних і змагальних навантажень, а також високим рівнем фізичного та психічного здоров'я що включає елементи функціональної і психологічної підготовки. Досягнення кіберспортсменів у тому числі фінансові є мотивацією для молоді [18, 25].

У ході ігрової діяльності у кіберспортсменів поліпшуються соціальні якості такі як: комунікабельність, терпимість до помилок інших, розподіл обов'язків, командна робота [3, 21]. Удосконалюється індивідуальна і групова діяльність, проявляються соціальні якості [5, 11].

Кіберспортивні змагання, у яких існують принципи чесної гри, формують здорове конкурентне середовище, виявляють обдарованих та успішних людей [13, 18].

Інформаційне суспільство є вагомим компонентом адаптації та позитивних змін в соціальному середовищі. Молоді люди мають реальну можливість реалізувати свої інтелектуальні здібності та комунікативні навички в рамках ігрової діяльності [13, 18].

Позитивним фактом у заняттях комп'ютерним спортом є безмежні можливості кіберспорту для різних верств населення і безпосередньо для категорії людей з обмеженими можливостями, які можуть виступати на змаганнях нарівні зі здоровими людьми. Змагальний процес і підготовка може бути реалізована у форматі інклюзивних спільнот [18].

Сьогодні кіберспорт є невід'ємною частиною суспільства, але існують не лише позитивні аспекти комп'ютерного спорту, потрібно враховувати усі потенційні негативні аспекти, які виникають через заняття комп'ютерними іграми [15, 40, 51]. Ігрова діяльність суттєво впливає на фізичне і психічне здоров'я і при неконтрольованій ігровій діяльності може завдати шкоду а саме: погіршення зору, порушення постави, патологічні зміни діяльності нервової,



ендокринної та інших систем організму. Всі ці негативні впливи можна попередити збільшивши рухову активність, та взяти під контроль час витрачений на працю та відпочинку [56].

На жаль, на сьогоднішній день медико-біологічних досліджень науково підтверджених досить мало [18]. Тим не менше, поступово формується система знань досліджень психіки кіберспортсменів та фізіології їхньої спортивної діяльності. Ведеться дослідження щодо розробки системи спеціальної підготовки спортсменів до змагань, це дасть розуміння специфіку підготовки як фізичної так і психологічної, враховуючи всі нюанси данного виду спорту [18]. Стрімкий розвиток інноваційних технологій, а саме комп'ютерних програм, дають можливість здійснювати підготовку та розвитку специфічних якостей на будь-якому етапі підготовки, дозволяють постійно удосконалювати фізичні та інтелектуальні здібності. Тому абсолютно кожен гравець, включаючи новачків, можуть розвиватися у цьому напрямі, маючи всього лише доступ до комп'ютера, що дає значну перевагу кіберспорту порівнянно з іншими видами спорту у яких не всі мають доступ до тренувальної та змагальної діяльності [27].

## **1.2 Психологічна та соціальна адаптація осіб з девіантною поведінкою**

Завдання соціально-психологічної адаптації полягає у формуванні системних уявлень про аспекти явища адаптації, безпосередньо механізмів адаптації, її еволюційно-когнітивних схем, ролі особистості в адаптаційному процесі, психодіагностики соціально-психологічної адаптації особистості, технологіями та навичками роботи з підвищення адаптаційних ресурсів особистості [14].

Психологічна адаптація здійснюється шляхом пристосування людини до вимог суспільства у процесі узгодження індивідуальних цінностей та суспільних норм [13].

Соціальна адаптація – процес пристосування до соціального середовища, спрямований на збереження та формування балансу між особистістю (її внутрішнім станом) і навколишнім середовищем. Адаптація залежить не тільки від особливостей та об'єктивних властивостей ситуації, а і від особливостей та наявності індивідуальних ресурсів, адекватності й ефективності стратегій їхнього застосування: здатність до адаптації є водночас інстинктом власне життя та набутими навичками [3, с. 92].

Адаптивність є одним з визначальних і діагностичних критеріїв психічного здоров'я [13].

Соціально-психологічна адаптація є процесом активного пристосування до вимог середовища. Підходячи до цього явища системно адаптацію потрібно розглядати як безперервний процес. Адаптація відбувається шляхом моделювання власної поведінки як індивідуальної стратегії з метою досягнення бажаного результату. Зовнішні та внутрішні соціальні обставини суттєво впливають на досягнення бажаної мети. До зовнішніх належать норми поведінки, правила, вимоги та очікування щодо поведінки. До внутрішніх – інтереси, потреби, життєві цілі та індивідуально прийнятні способи й форми соціальної адаптації [14].

Психологічними чинниками соціальної адаптації, є психологічні властивості особистості такі як емоційно-поведінкове реагування, залежно від ступеня соціальної адаптації. Процес соціальної адаптації є певною послідовністю психологічних реакцій на об'єктивну ситуацію, які виявляються в поведінці, спрямованій на розв'язання специфічного завдання [3, с.93].

Найбільш складним завданням у розумінні соціальної адаптації є визначення критеріїв її успішності, оскільки якість адаптації проявляється не тільки в об'єктивно діагностованій ситуації, а і у суб'єктивному відчутті задоволеності та відсутності будь-яких негативних емоційно-поведінкових наслідків та особистісний розвиток. Механізм соціальної адаптації є складною системою інтегрально пов'язаних зв'язків та підсистем, будь-яка зміна в

кожній із них це реакція кожної із складових, та може мати позитивний, негативний або нейтральний вплив на особливості й ефективність адаптації [14,56].

Критерієм успішності соціальної адаптації є суб'єктивне самооцінювання адаптації, позитивний емоційний стан, наявність можливостей для подальшого розвитку особистості [14,56]. Вивчаючи закономірності адаптації пізнаємо людину, ситуацію та можливі способи покращення її індивідуальних можливостей успішної адаптації. Соціальну адаптацію забезпечує регуляція взаємодії із навколишнім світом; механізмом адаптації, регуляції та саморегуляції, індивідуальним досвідом (накопичених індивідом знаннях, уміннях і навичках можливостях інтерпретувати події минулого та сучасного і самого себе в контексті цих подій [1, с. 15].

Критерії ефективності адаптації до середовища можуть спостерігатися в:

1. особливостях емоційних реакцій, переживань та почуттів, ступенях емоційного комфорту (афективної);
2. особливостях та адекватності докладених зусиль, соціальної прийнятності поведінки, гнучкість та швидкість реагування (поведінкова сфера);
3. порівняннях отриманих результатів із запланованим відповідності (когнітивна сфера);
4. самооцінюваннях результату адаптації та способів її досягнення з урахуванням власних орієнтацій (особистісна сфера);
5. відповідностей існуючих соціальним норм із соціальним цілями (соціально-психологічна сфера).

Будь-яка адаптація є інтегративним виявом взаємодії чинників, які одночасно існують в системі, яка перебуває в ситуації нестійкої рівноваги. Крім того, розуміння адаптації як напруженої системи (К. Левін) потребує підвищеної уваги до деяких психологічних властивостей особистості, які впливають на соціальну адаптацію. Ці психологічні властивості є певною

мірою стабільні, гнучкі чи ригідні, і саме ці властивості визначають конструктивність стратегій адаптації [1,14,56].

Найважливішою передумовою ефективної соціальної адаптації є психологічне здоров'я. Психологічне здоров'я – це психологічний стан, який відображає рівень здатності людини до реалізації та розвитку власного потенціалу. До сфери психологічного здоров'я належать потреби, ціннісні орієнтації, інтереси, почуття, ментальність, ідентичність, сенсожиттєві орієнтації, відчуття когеренції, самоактуалізація, Я-концепція. Психологічне здоров'я визначає потенціал і ресурсність соціальної адаптації, системою переконань щодо власної особи, світу та сенсу життя [1,13,14].

### **1.3 Проблема девіантної поведінки молоді в суспільстві**

Процеси трансформації, які відбуваються в сучасному українському суспільстві та означають перехід до нової моделі розвитку, супроводжуються глибокою кризою, яка охопила усі сфери суспільства. Фактично, український соціум знаходиться сьогодні у стані ціннісно-нормативної дезінтеграції, тобто соціальної аномії (стан суспільства, коли старі норми і цінності вже не відповідають реальним відносинам, а нові ще не затвердилися), яка виявляється як на макро-, так і на мікросоціальному рівнях організації суспільства. При цьому відбувається заповнення соціального простору перед – та девіантними цінностями, порушення або ігнорування значною частиною індивідів існуючих норм права та моралі [43].

Актуальність даної теми полягає в тому, що в умовах кризового стану суспільства особистість опинилася в складній ситуації вибору цінностей, пріоритетів, засобів адаптації, і найбільш гостро ця проблема проявляється у молодіжному середовищі [14].

Над проблемою девіантної поведінки молоді працювало багато вчених в галузі педагогіки, психології та інших наук. Різні фактори такої поведінки

вивчали: Бондарчук О.І [5], Данченко І.О. [10], Іваницький О.В. [17], Буянова А.В. [7], Когут С.Г [20] та інші.

Головною причиною девіації, є соціальна несправедливість – феномен, що відбиває нееквівалентний характер взаємовідносин та взаємин у суспільстві, та пронизує систему соціальних відносин у цілому [43]. З феноменом соціальної несправедливості пов'язане відчуження, дисбаланс між потребами та можливостями їх задоволення, об'єктивні відмінності в становищі соціальних верств та груп, неспівпадання потреб та інтересів більшості з потребами та інтересами окремих груп чи індивідів. [4, с.193].

В умовах соціальної аномії відбувається катастрофічне зростання усіх видів негативної поведінки, порушення усіх соціальних норм (окрім хибних). Невизначеність пермісивного стану суспільства породжує втрату соціальних орієнтирів, соціальної опори, звичних гарантів безпечного та забезпеченого існування, що викликає у людей розгубленість, робить їх сприятливими до різних екстремістських проявів, тобто провокує девіантну поведінку, оскільки спостерігається невизначеність нормативної системи, невизначеність у критеріях дозволеного, відсутність чітких процедур та відповідальності за скоєне [43].

В сучасних умовах українського соціуму негативну девіантну поведінку молоді можна оцінювати як соціальне явище, для якого характерні розповсюдженість у просторі, стійкість у часі, розповсюдженість серед соціально-демографічних груп, множинність такої поведінки [13].

В свою чергу, негативна девіантна поведінка може включати такі види:

- делінквентна поведінка (злочинність, правопорушення), тобто порушення офіційних норм,

- аморальна поведінка, що порушує неофіційні норми (може бути поділена на асоціальну (алкоголізм, наркоманія, проституція, суїцидальна поведінка) та деструктивну (екстремізм) [5, с.57].

У першу чергу молодь страждає від нерівності становища, нерівності шансів отримати відповідну потребам роботу, матеріальну нагороду за свою працю, житло, одяг. Протиріччя між потребами людей, які постійно зростають, та нерівними можливостями їх задоволення набувають серед молоді особливо гострого характеру в силу розбіжності між підвищеним енергетичним потенціалом молоді, бурхливим розвитком їх фізичних, інтелектуальних, емоційних сил та недостатньою соціальною зрілістю, професійним та життєвим досвідом [19,20].

Крім того, відносно молоді гостро стоїть проблема каналізування енергії, соціальної активності в напрямку, який суспільно схвалений, оскільки саме молодь особливо потребує соціального визнання, самоствердження, а незадоволена потреба в цьому веде до спроб реалізувати себе в негативних вчинках та поведінці, що відхиляється [20].

Суттєвий вплив на формування особистості має стиль взаємовідносин з батьками, котрий лише частково зумовлений їх соціальним і матеріальним статусом.

Існує п'ять стилів взаємовідносин у сім'ї, котрі однозначно є тактиками сімейного виховання:

диктат,

опіка,

конфронтація,

мирне співіснування,

співробітництво (є оптимальним стилем взаємодії, який не призводить до девіантної поведінки) [13,20].

Всі інші частіше за все сприяють негативному формуванню дитини. До девіантної поведінки можуть призводити як надмірна опіка, так і мирне співіснування, тобто безконтрольність та бездоглядність, надання дитині повної свободи та незалежності. Також дуже великий значення та вплив на

«формування» девіантної поведінки молоді має шкільна дезадаптація та засоби масової інформації [3, с.79].

Таким чином, молодь сьогодні знаходиться перед проблемою розробки життєвої стратегії, моделі майбутнього життя, які передбачають вибір засобу життя, напрямків, визначення головних цілей життя. Можна констатувати, що для значної кількості молоді протиправна, асоціальна поведінка визначається нормальною для своєї вікової когорти. Тобто спостерігається інституціалізація девіації, перетворення її на соціально прийнятний тип поведінки.

Отже, суспільство, для зниження девіацій в молодіжному середовищі, повинно суворо дотримуватися законів розвитку особистості, тому-що без цього ліквідувати окремі види девіантної поведінки фактично неможливо.

#### **1.4. Характеристика осіб з девіантною поведінкою та досвід залучення їх до комп'ютерних ігор**

Проблема відхилення у поведінці – одна з центральних психолого-педагогічних проблем. *Девіантна поведінка* (від лат. deviation – відхилення) – тип соціальної поведінки, який суперечить прийнятим у даному суспільстві правовим, моральним, соціальним нормам і стереотипам. Девіантна поведінка безпосередньо пов'язана з актом свідомого вибору порушувати чи не порушувати соц. норму, що обмежує індивідуал. Сваволю [29].

Для розуміння девіантної поведінки автори наводять основні причини її формування [29]:

1. Основою формування девіантної поведінки є взаємодія біологічних чинників та факторів оточуючого середовища. До біологічних факторів можемо віднести: – генетичний ризик – при цьому не доведено, що існує імовірність передачі девіантної поведінки через ген, мається на увазі передача конституціонально-типологічних рис; – гормональні фактори –

наприклад, андрогени статевих залоз хлопчиків-підлітків пов'язані з агресивно-деструктивною поведінкою; – нейрохімічні чинники – зміни в норадренергічних і допамінових нейротрансмітерних системах, які на цьому рівні «відповідають» за поведінку; – нейрофізіологічна реактивність – за девіантної поведінки реактивність вегетативної нервової системи знижена.

2. Дуже значущими є соціальні стресові фактори а саме: – сімейні фактори – психічні захворювання батьків, алкоголізм, наркоманія; стійкі та тяжкі проблеми в стосунках між батьками, а також жорстокість і недбалість; імпульсивно-агресивний стиль поведінки в родині; – вплив малої референтної групи, особливо з асоціальними формами поведінки; – економічні негаразди, проблема зайнятості тощо.

Наявність перелічених чинників не обов'язково призводить до формування девіантної поведінки. У підлітковому віці також можливі шляхи і позитивного розвитку, та відхід від попередньої девіантної поведінки. Як правило такі випадки трапляються під позитивним впливом на особу значущих для неї людей, зміною оточення, вибором позитивного партнерства, високим інтелектом інакше кажучи створює «захисні» фактори, які запобігають поглибленню девіантної поведінки та її фіксації [29].

Девіантна поведінка може проявлятися в різних формах таких як [13,29]:

- агресія;
- аутоагресія, суїцидальна поведінка;
- зловживання речовинами, які викликають порушення психічної діяльності (алкоголізм, наркоманія, токсикоманія);
- порушення харчової поведінки (переїдання, голодування);
- аномалії сексуальної поведінки (девіації, перверзії);
- надцінні психологічні захоплення – «трудоголізм», фанатизм, колекціонування тощо;
- розлади потягів – клептоманія, дромоманія, піроманія тощо;



- характерологічні та патохарактерологічні реакції (емансипації, групування, компенсації, опозиції, гіперкомпенсації тощо);
- комунікативні девіації (аутизація, парааутизація, гіперспілкування, конформізм, псевдологія, нарцистична поведінка тощо);
- аморальна та неестетична поведінка; – залежна поведінка[29].

Залежна поведінка – це форма девіантної поведінки, яка становить значну загрозу через можливість призвести до руйнування особистості, появи психічних і соматичних хвороб, смерті. В її основі лежить захоплення, надмірної сили потягу, якому не може протистояти особа, і згодом переходить у хворобливий стан. Майже завжди та чи інша залежність виникає за визначеної активності поведінки, дій, акцій. Проявляється вона найбільш явно також у поведінці, характерній для одного з видів залежності [5,20,26].

До основних видів залежності належать [5,20,26]:

- хімічна залежність (алкоголізм, наркотизм, токсикоманія, медикаментозна залежність);
- акцентуйована активність (ігроманія, інтернет-залежність, сексоманія);
- культова залежність.

Види залежності дуже мінливі, деякі зустрічаються часто, а деякі рідко. Окрім терміна «залежна поведінка», використовується термін «аддиктивна поведінка», але останню можна розглядати і як етап у формуванні залежної поведінки [5,20,26].

Фахівці визначають позитивний вплив комп'ютерних ігор на формування особистості та поведінки підлітків. Дослідження, проведені австралійськими та китайськими ученими, дозволили припустити, що тих підлітків, які постійно грають у відеоігри, активно збільшується обсяг сірої речовини і зв'язок між мережами в певних областях мозку[81]. Також вони відзначають, що регулярні заняття комп'ютерними іграми дозволяють покрити м'язовий контроль, навички сенсорного сприйняття, як зір та слух; функцію пам'яті; емоції, мову, формування рішень [81]. Так, дослідники

Університету електронних наук і технологій Китаю та Університету Маккуорі в Сідней, дослідили методом функціональної МРТ мозок 27 геймерів, які досягли професійних або експертних рівнів ігрової дії, відеоігри (AVG), став переможцями регіональних та національних чемпіонатів з League of Legends або DOTA2. Було порівняно активність мозку досвідчених геймерів із мозковою активністю людей, які зазвичай не грають у такі ігри [81]. Дослідниками зазначено, що у гравців було визначено відмінності в острівцевій корі головного мозку, яка пов'язана з «вищими» когнітивними функціями - обробкою мови, емпатією і співчуттям.

### **Висновку до розділу 1**

Кіберспорт розглядається на сучасному етапі його розвитку як соціальне явище, яке має вагомий вплив на молоду людину. За даними літературних джерел та мережі Інтернет показано позитивні риси кіберспорту та можливість використання кіберспортивних ігор серед підлітків, для яких характерні прояви девіантної поведінки.

Аналіз досліджень девіантної поведінки індивідуума в суспільстві показав наявність актуальних проблем сучасної молоді. Розглянуто чинники, що впливають на девіантну поведінку, її форми, розкрито причини її формування.

Показана необхідність психологічної та соціальної адаптації підлітків в суспільстві з проявами девіантної поведінки.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Методи досліджень

Вибір методики і методів дослідження здійснювався виходячи з необхідності реалізації мети і завдань роботи та з урахуванням специфіки об'єкта та предмета дослідження.

З метою забезпечення наукової вірогідності результатів дослідження та вирішення поставлених завдань у роботі було використано такі методи досліджень.

1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.
2. Опитування.
3. Педагогічне спостереження та педагогічний експеримент.
4. Метод експертних оцінок.
5. Методика оцінки стану агресії.
6. Методи математичної статистики.

**2.1.1. Аналіз науково-методичної літератури та даних мережі Інтернет.** Аналіз літературних джерел з досліджуваної тематики дозволив провести теоретичний аналіз науково-методичної літератури з питань девіантної поведінки серед молоді; дослідити сучасний стан девіантної поведінки як соціального явища; визначити методично-організаційні умови для ефективного залучення ігрової практики як один із інструментів позитивного впливу на підлітків із девіантною поведінкою; обґрунтувати вплив ігрової практики на емоційний стан підлітків та перевірено його ефективність.

Вивчення та аналіз даних спеціальної літератури дозволили узагальнити та використати у роботі дані, що стосуються сучасних загальних уявлень про

ступінь розробленості досліджуваної проблеми, а саме, вивчити сучасні наукові уявлення про позитивний вплив ігрової діяльності на емоційний стан підлітків із девіантною поведінкою, поліпшення їх соціалізації, та покращення у них специфічних функцій таких як швидкість реакції, мислення, комунікативних здібностей.

Було проаналізовано методичні посібники, науково-методичні статті, доповіді, також використано аналіз інформації, отриманої в мережі Інтернет з метою визначення ступеня вивчення поставленої проблеми, її новизни.

Теоретичний аналіз та узагальнення було використано при написанні аналітичного огляду актуальності проблеми, визначенні мети роботи, методів дослідження, організації та проведення дослідження, а також аналізу та інтерпретації отриманих даних.

**2.1.2 Опитування.** Для визначення психологічних особливостей осіб з девіантною поведінкою, мотивів занять кіберспортивними дисциплінами осіб з девіантною поведінкою, впливу занять кіберспортивними дисциплінами на поведінку учасників дослідження здійснювалося опитування методом анкетування.

Було розроблено 3 анкети, що містили загальну інформацію про респондентів, питання, що вимагали вибору однієї відповіді чи декілька з поданих, розгорнуту відповідь.

Результати опитування представлені в 3 розділі. Анкети наведено в додатку А.

Респондентами виступали гравці з кіберспортивних дисциплін, магістранти 1-2 курсу зі спеціалізації кіберспорт, фахівці, що володіють теоретичним розумінням процесів гри. Всього в опитування брали участь 10 осіб.

**2.1.3 Педагогічне спостереження та педагогічний експеримент з використанням методів психодіагностики.** Педагогічне спостереження використовувалося з метою аналізу та оцінки впливу ігрової діяльності на психоемоційний стан підлітків.

У ході роботи передбачалося відкрите спостереження, тобто учасники досліджень знали, що за ними ведеться спостереження. При спостереженні аналізувалась поведінка та проводилась реєстрація індивідуальних якостей до та після ігрової діяльності.

Педагогічне спостереження здійснювалося на базі виправної колонії №69 м. Кременчук серед дітей та молоді віком 14-18 років протягом червня – жовтня 2021 року.

Педагогічний експеримент відображав науково обгрунтовану спробу перетворення педагогічного процесу у точно визначених умовах. Відповідно до мети дослідження, пов'язаної з впливом ігрової діяльності на покращення психологічного стану осіб із девіантною поведінкою у дослідженні було проведено констатуючий та формуючий експеримент.

У процесі констатуючого експерименту було з'ясовано, що учасники мають проблеми з агресією, слабо розвинені комунікативні навички, увага та процеси мислення.

Формуючий експеримент дозволив виявити що дозована ігрова практика позитивно впливає на психоемоційний стан підлітків, зменшується агресивність, покращується увага та пам'ять.

Психологічне тестування включало тести, які дозволяли отримати інформацію щодо впливу ігрової діяльності на осіб із девіантною поведінкою, зменшення агресивності, покращенню соціалізації, покращенню розумових здібностей та психоемоційного стану. До тестування входило 3 контрольних тести, які відповідають вимогам інформативності, надійності та еквівалентності. За допомогою цих тестів оцінювали рівень агресії та

позитивного на неї впливу ігрової діяльності, розвитку комунікативних якостей, специфічної технічної підготовки.

Еспериментальне дослідження на базі виправної колонії № 69 м. Кременчук серед дітей та молоді віком 14-18 років та досліджено думку експертів Національного Університету фізичного виховання та спорту України. До складу експертів увійшли викладачі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій (10 експертів).

Для дослідження було використано загальноприйняті психологічні методики, представлені в підрозділі 2.1.5.

За результатами досліджень було здійснено аналіз і оцінку позитивного впливу ігрової діяльності на девіантну поведінку.

**2.1.4 Метод експертних оцінок.** Даний метод використовувався для визначення впливу занять комп'ютерними іграми на поведінку підлітків із девіантною поведінкою.

До групи експертів увійшли фахівці з кіберспорту (представники кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного Університету фізичного виховання та спорту України, програвці з дисципліни «CS: GO»).

У процесі застосування методу визначався рівень узгодженості думки експертів із визначених питань за коефіцієнтом конкордації Кендалла:

$$W = \frac{12S}{m^2(n^3 - n)}, \quad (2.1)$$

де  $S$  – сума квадратів відхилень всіх оцінок рангів кожного об'єкту експертизи від середнього значення;

$n$  – число об'єктів експертизи;

$m$  – число експертів.

При цьому сума квадратів відхилень  $S$  від середнього визначалася за формулою:

$$S = \sum_{i=1}^n \left( \sum_{j=1}^m x_{ij} - \bar{s} \right)^2, \text{ де } \bar{s} = \sum_{i=1}^n \frac{s_i}{n}, \quad s_i = \sum_{j=1}^m x_{ij} \quad (2.2)$$

Статистичну значущість коефіцієнта конкордації встановлювали за критерієм Пірсона  $\chi^2$ :

$$\chi^2 = (n-1) \cdot m \cdot W \quad (2.3)$$

За рівень значущості  $\alpha$  приймалась величина рівна 0,05.

У випадку доведеної статистичної значущості коефіцієнта Кендалла за обраним рівнем значущості, експертиза вважалася проведеною, а її результати визнавалися такими, на які можна покладатися.

**2.1.5. Методика оцінки стану агресії.** Для дослідження було використано загальноприйняті методики:

1. діагностики агресії (опитувальник «Басса-Дарки»);
2. оцінка впливу кіберспорту на самопочуття та емоційний стан (анкета);
3. оцінка впливу комп'ютерної гри на різні функції організму.

Діагностика рівня агресії здійснювалась шляхом оцінки 8 видів агресії:

- фізична агресія – використання фізичної сили проти іншої особи;
- непряма агресія – агресія, що іншим шляхом спрямована на іншу особу або не спрямована ні на кого;
- дратливість – готовність до прояву негативних почуттів при найменшій збудливості (запальність, грубість );
- негативізм – опозиційна манера в поведінці від пасивного опору до активної боротьби проти сталих звичаїв та законів;
- образа – заздрість та ненависть до оточуючих за дійсні та вигадані дії;
- підозрілість – в діапазоні недовіри та обережності по відношенню до людей до переконання в тому, що інші люди планують та приносять шкоду;
- вербальна агресія – вираження негативних почуттів як через форму (крик), так і через зміст словесних відповідей (погрози тощо);

• почуття провини – вираження можливого ствердження суб’єкта, що він є поганою людиною, що причиняє зло, а також відчуває розкаяння совісті.

Результати тестування оброблялися згідно встановленої процедури.

Для отримання повної інформації розраховувався індекс ворожості (за шкалами образи та підозрілості, де норма –  $6,5-7 \pm 2$ ).

У ході дослідження було визначено індекс агресії (за шкалами фізичної агресії, дратливості та вербальної агресії, де норма –  $7 \pm 2$ ).

Для порівняння показників за всіма видами агресії у одного випробуваного учня ми застосували формулу:

$$BA = \frac{a}{b}, \quad (2.4)$$

де BA – вид агресії;

a – кількість балів, що набрав учень за однією шкалою;

b – максимально можлива кількість балів за однією шкалою.

Чим більший прояв виду агресії, тим ближче результати до 1.

Використовувалась наступна шкала рівня агресії від 1 до 10, де 1 найменший рівень а 10-найвищий:

*Таблиця 2.1*

### **Шкала оцінки рівня агресії**

<b>Кількість балів</b>	<b>Рівень агресії</b>
1-2	низький рівень агресії
3-4	середній рівень
5-6	підвищений рівень агресії
7-8	високий рівень агресії
9-10	дуже високий рівень агресії



Порівняльний аналіз досліджуваних показників здійснювався за допомогою t-критерія Стьюдента. Для порівняння показників до і після гри використовувався критерій для залежних вибірок, а при порівняння показників залежно від зустрічі – для незалежних.

**2.1.6 Методи математичної статистики.** Ефективне вирішення низки завдань дослідження потребувало встановлення залежності ігрової діяльності та девіантної поведінки. У зв'язку з цим виникла необхідність використання методів математичної статистики. У роботі досить часто доводилося долучатись до побудови статистичних групувань. Це дозволило проаналізувати у динаміці ті чи інші причини агресивної поведінки та позитивного впливу на її покращення за допомогою ігрової діяльності, та визначити статистичні дані стосовно кількості гравців, на яких ігрова діяльність справила мінімальні зміни в їх емоційний стан.

Для обробки матеріалів педагогічного експерименту дослідження використовувалися стандартні методи математичної статистики.

Обробка експериментальних даних передбачала:

а) визначення середньої арифметичної величини –  $\bar{X}$ ;

б) підрахунок середнього квадратичного відхилення –  $S$ ;

в) визначення стандартної помилки середньої арифметичної –  $m$ ;

г) підрахунок достовірності відмінностей -  $t$ . Достовірність відмінностей вважалася статистично значущою при  $p < 0,05$ ;  $p < 0,01$ ;  $p < 0,001$ .

Математична обробка проводилася на персональному комп'ютері IBM PC-Pentium-IV з використанням прикладних програмних пакетів MS Excel, Statistica 8.0, розроблених фірмами Microsoft, StatSoft (США).

## **2.2 Організація дослідження**

Дослідження складалося з трьох етапів. На першому етапі досліджень – теоретичному (жовтень 2020 р.- лютий 2021 р.), проводився аналіз науково-

методичної літератури. Визначено мету, завдання роботи, складено план проведення досліджень. Опробовано методи досліджень. Розроблено анкету.

На другому етапі досліджень (березень 2021 р. – липень 2021 р.) проводилось анкетування осіб із девіантною поведінкою, проведено констатуючий експеримент, психологічне тестування учасників експерименту. Оброблено результати досліджень, підготовлено 1 та 2 розділи роботи.

На третьому етапі (серпень - листопад 2021 р.) був проведений формуючий експеримент, визначено вплив кіберспортивних дисциплін на поведінку підлітків, проаналізовано та систематизовано дані. Підготовлено магістерську роботу до захисту, презентацію та доповідь.

Дослідження проведено на базі кафедри кіберспорту та інформаційних технологій Національного університету фізичного виховання і спорту України та Кременчуської виправної колонії № 69 для підлітків та молоді

В дослідження взяли участь 20 підлітків, які мали відхилення в поведінці.

В опитуванні брали участь 13 респондентів – гравців в різні кіберспортивні дисципліни та 10 експертів.

## РОЗДІЛ 3

# ВПЛИВ ЗАНЯТЬ КІБЕРСПОРТИВНИМИ ДИСЦИПЛІНАМИ НА ПСИХОЛОГІЧНУ ТА СОЦІАЛЬНУ АДАПТАЦІЮ ПІДЛІТКІВ ТА МОЛОДІ

### 3.1 Характеристика контингенту з девіантною поведінкою

Для визначення стану агресивності та впливу комп'ютерних ігор на поведінку досліджуваного контингенту було проведено експериментальне дослідження на базі виправної колонії №69 м. Кременчук серед дітей та молоді віком 14-18 років.

Учасники експерименту грали в комп'ютерні ігри, а саме в кіберспортівну дисципліну «CS: GO», один раз на тиждень. Експеримент був побудований таким чином, що контингент зустрічався з дослідником, проводили бесіди, опитування, після чого тривала гра. В заключній частині зустрічі проводили потворне опитування.

В ході досліджень було оцінено агресію за методикою «Басса-Дарки» [36], вплив кіберспорту на самопочуття та емоційний стан за допомогою метода анкетування, вплив комп'ютерної гри на різні функції організму.

Діагностика рівня агресії здійснювалась шляхом оцінки 8 видів агресії [36]:

- фізична агресія – використання фізичної сили проти іншої особи;
- непряма агресія – агресія, що іншим шляхом спрямована на іншу особу або не спрямована ні на кого;
- дратливість – готовність до прояву негативних почуттів при найменшій збудливості (запальність, грубість );
- негативізм – опозиційна манера в поведінці від пасивного опору до активної боротьби проти сталих звичаїв та законів;
- образа – заздрість та ненависть до оточуючих за дійсні та вигадані дії;

- підозрілість – в діапазоні недовіри та обережності по відношенню до людей до переконання в тому, що інші люди планують та приносять шкоду;
- вербальна агресія – вираження негативних почуттів як через форму (крик), так і через зміст словесних відповідей (погрози тощо);
- почуття провини – вираження можливого ствердження суб'єкта, що він є поганою людиною, що причиняє зло, а також відчуває розкаяння совісті.

### **3.2 Визначення психологічних особливостей осіб з девіантною поведінкою**

Підлітковий вік має дуже важливе значення у розвитку та становленні особистості людини. У цей період значно поширюється обсяг діяльності людини, помітно змінюється характер, відбуваються відчутні особистісні зміни, з'являються новоутворення, закладаються основи свідомої поведінки та вимальовується загальна картина моральних переконань. Але проблемним є те, що все це відбувається на фоні фізіологічного й психічного розвитку підлітка, його духовного становлення. Для дітей такого віку провідною діяльністю є спілкування з ровесниками і наслідування їхнього прикладу. Для них характерне почуття дорослості, критичне ставлення до людей, старших за віком, а головне, потреба у самовихованні, самостверженні, самосвідомості та у розвитку самооцінки. Тому підлітковий вік, характеризується фахівцями як перехідний, складний, важкий, критичний. Звідси й неадекватність реакцій у відносинах із навколишнім середовищем, суперечність у діях і вчинках, які сприймаються дорослими, як аномалія, відхилення від загальноприйнятих правил і норм поведінки [40].

Зміни в поведінці дитини - дратівливість, брутальність, невихованість, небажання навчатися, спричиняють одночасне бурхливе фізичне зростання і статеве дозрівання, занепокоєння сприйняттям себе іншими людьми та пошук

професійного покликання. Підліток намагається самовизначитися, ідентифікувати себе як члена однієї із соціальних груп, що водночас вимагає від нього прийняття атрибутики цієї групи: поведінки, стилю одягу, мовлення [40, 44].

Людина не народжується девіантною, а стає такою поступово. Психологічні труднощі, емоційні розлади і порушення поведінки досить часто зустрічаються у більшості дітей. Це – невід’ємна частина розвитку. У підлітків з девіантною поведінкою спостерігається порушення в емоційно-вольовій сфері. Для них характерні неврівноваженість, запальність, імпульсивність, часта зміна настрою, емоційна нестійкість. Така нестабільність характеру впливає на відносини в класному колективі з однолітками, з дорослими, призводить до частих конфліктів [44, 51].

Суттєва ознака девіантної поведінки – конфлікт, суперечність між існуючими нормами моралі та права, а також невміння, небажання або нездатність підлітка відповідним чином їх виконувати. Цікаво те, що на сьогоднішній день серед мотивів антигромадянської поведінки підлітків майже половина скоєних правопорушень пов’язана із задоволенням примітивних, зокрема аномальних для підліткового віку, потреб (спиртне, тютюнові вироби, наркотичні речовини тощо). За статистикою, частина підлітків (до 20 %) скоюють правопорушення з прагнення пізнати нове, випробувати незвідане, інша частина – з пустощів, з нічого робити (11 %). Та близько чверті відсотків правопорушень здійснюються з бажання самоствердитись серед однолітків [40, 51].

Під час аналізу та пошуку шляхів подолання девіантної поведінки у підлітків необхідно враховувати: особливості підліткового віку, негативні чинники впливу сім’ї, чинники навколишнього середовища, впливи на людину в процесі її розвитку, негативний вплив найближчого оточення і, перш за все, зважати на антипедагогічну поведінку батьків, дорослих, однолітків,

негативний вплив засобів масової інформації, особливо телебачення та масової відеопродукції [40].

Більш того, існують й безліч інших чинників середовища, що позначаються на дезадаптації підлітка, наприклад: недоліки у вихованні підлітка, помилки сімейного виховання, тепличні умови, відчуження дитини від будь-яких життєвих проблем, що сприяють формуванню інфантильності; помилки та упущення в процесі навчання та виховання в освітній установі, особливо в школі; залучення підлітка до спиртних напоїв, тютюнокуріння, наркотиків, азартних ігор; відсутність єдності та узгодженості у виховній діяльності батьків у сім'ї; у взаємодії сім'ї та школи тощо; негативна особистісна позиція самого підлітка; відхилення в самооцінці дитини; відхилення в особистісних домаганнях підлітка (витікають з відхилень у самооцінці, немає бажання і активності у досягненні своєї мети) [40, 44].

Більшість фахівців вважає, що девіантна поведінка закономірна в тому, що не виникає на порожньому місці. „Важкі” підлітки, як правило, виростають у неблагополучних сім'ях. Зазвичай девіантна поведінка стає наслідком цілого комплексу причин. Це і спадкові захворювання, і неналежний догляд за дитиною, і нездорові сімейні стосунки тощо. Особливу проблему в таких сім'ях становлять прояви жорстокості до дітей у вигляді фізичних покарань і, навіть, сексуальне насильство. Безумовно, негативний відбиток на психіку дитини накладає спостереження за проявами жорстокості й насильства як у власній сім'ї, так і в телепередачах і кінофільмах [40, 44, 51].

Проблема девіантності повинна вирішуватися через підвищення ролі сім'ї в профілактиці такої поведінки підлітків. Також необхідне підвищення виховної ролі школи в попередженні та подоланні відхилень у дітей – підготовки якості вчительського складу, створення при школах соціальної служби, яка б могла сприяти індивідуалізації роботи з девіантними підлітками, розвиток системи позанавчальної виховної роботи з ними в умовах школи. Та найголовніше те, що єдність сім'ї та школи об'єднує та підсилює виховний

вплив на девіантних підлітків. Сукупність усіх цих соціальних чинників справляє істотний вплив на розвиток особистості підлітка. Чинники визначають характер соціальної активності— її позитивне чи негативне спрямування. Загальної педагогіки для впливу на підлітків з девіантною поведінкою замало, необхідно застосовувати інші прийоми та методики, які вивчає соціальна педагогіка. Вона має на меті допомогу неповнолітнім, які мають проблеми в задоволенні особистих потреб та у пристосуванні до соціальних, фізичних і психічних норм суспільства.

### **3.3. Експертна оцінка впливу комп'ютерних ігор як інструменту соціалізації підлітків і молоді**

Наступним етапом дослідження було експертне оцінювання впливу комп'ютерних ігор як інструменту соціалізації підлітків і молоді.

Експерти стверджують, що комп'ютерні ігри істотно впливають на формування поведінки дітей та молоді, утім зазначають, що при неконтрольованому використанні комп'ютерних ігор вони здатні робити людей агресивними. Опитування показало, що на думку експертів підлітків і молоді із девіантною поведінкою доречно залучати до занять кіберспортивними дисциплінами, а також впроваджувати у виправних місцях.

Відповідь на питання «Чи можуть тренувальна діяльність з кіберспортивної дисципліни та участь у змаганнях позитивно впливати на риси молоді, що знаходиться у виправних місцях?» експерти одностайно дали позитивну відповідь.

Експерти вбачають перспективу у впровадженні кіберспорту та створення команд у виправних місцях та переконані в тому, що формування позитивної життєвої мотивації шляхом занять кіберспортивними дисциплінами може знизити чи згладити девіантну поведінку дітей і молоді.

Досліджуючи характеристики та якості гравця, які змінюються під впливом занять комп'ютерними іграми, встановлено, що на думку експертів ( $W=0,86$ ;  $\chi^2=60,20$ ;  $p<0,0001$ ) в першу чергу під впливом заняття комп'ютерною грою у гравців підвищується моторика рук (1,30; 0,48), відбувається розвиток стратегічного та тактичного мислення (2,71; 0,48), відбувається активізація пізнавальних процесів (2,00; 0,39), а, щонайперше, вказані заняття впливають на здатність до комунікації (1,55; 0,27) (табл. 3.1).

*Таблиця 3.1*

**Характеристики та якості гравця, що змінюються під впливом гри  
(n=10)**

№	Причини	Розрахунки	
		$\bar{r}$	s
1	Піднятий настрій	5,70	0,97
2	Роздратування	6,80	0,97
3	Відчуття втоми	5,60	1,93
4	При довготривалій серії ігор – головні болі	6,69	0,48
5	Підвищення мотивації	6,75	0,48
6	Підвищення моторики рук	4,30	0,48
7	Підвищення реакції	3,00	0,97
8	Розвиток стратегічного та тактичного мислення	2,71	0,48
9	Комунікація	1,55	0,27
10	Активізація	2,00	0,39

Візуальне представлення характеристик та якостей гравця, що змінюються під впливом гри, представлено на рисунку 3.1.



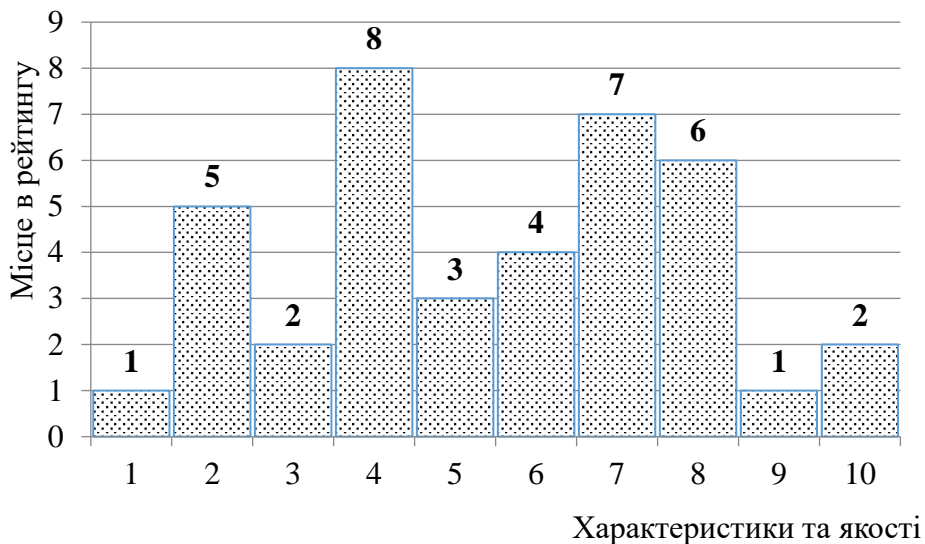


Рис. 3.1. Рейтинг характеристик та якостей гравця, що змінюються під впливом гри (n=10), де 1 – піднятий настрій; 2 – роздратування; 3 – відчуття втоми; 4 – при довготривалій серії ігор – головні болі; 5 – підвищення мотивації; 6 – підвищена моторика рук; 7 – підвищення реакції; 8 - розвиток стратегічного та тактичного мислення; 9 – комунікація; 10 – активізація

Можна помітити, що такі зміни як роздратування, підвищення мотивації та головні болі, що виникають при довготривалій серії ігор – всі зазначені зміни за визначенням експертів займають останні позиції в рейтингу характеристик та якостей гравця, що змінюються під впливом гри.

З іншого боку, аналізуючи ознаки кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток дитини та підлітка з'ясувалося, що згідно узгодженої думки експертів ( $W=0,63$ ;  $\chi^2=44,28$ ;  $p<0,0001$ ) з'являється можливість практикувати критичне і аналітичне мислення грою (1,70; 0,67), їх застосування сприяє розвитку технологічних навичок (STEM) (2,65; 0,57), під час гри формується вміння працювати в команді (3,20; 0,63), а також вони забезпечують організацію та управління часом (4,60; 0,74) (табл. 3.2).

Таблиця 3.2

**Ознаки кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток підлітків та молоді (n=10)**

№	Причини	Розрахунки	
		$\bar{r}$	s
1	Можливість практикувати критичне і аналітичне мислення	1,70	0,67
2	Діти та молодь можуть відчувати відеоігри в захищеному і керованому середовищі, сприяючи і заохочуючи усвідомлений підхід до цього світу	4,85	1,06
3	Змагальні відеоігри можуть сприяти розвитку технологічних навичок (STEM)	2,65	0,57
4	Надає можливості для створення абсолютно нових професій	7,35	2,30
5	Вміння працювати в команді	3,20	0,63
6	Організація та управління часом	4,60	0,74
7	Розвинення дрібної моторики рук	6,25	2,13
8	Розвиток показників сенсомоторної координації та реакції	5,40	2,11

Нами побудовано рейтинг ознак кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток підлітків та молоді, представлений на рисунку (рис. 3.2).

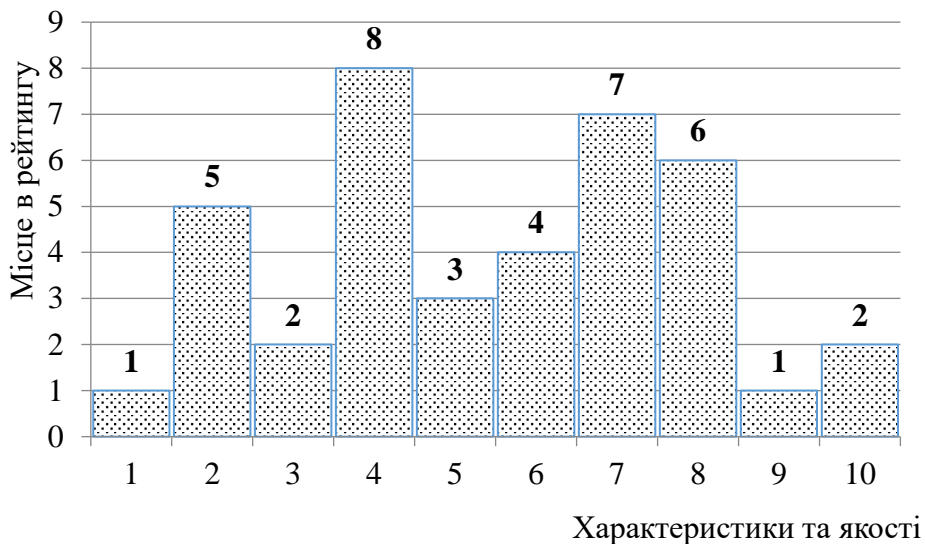


Рис. 3.2 Рейтинг ознак кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток підлітків та юнацтва (n=10), де 1 – можливість практикувати критичне і аналітичне мислення їй; 2 – відчуття захищеності; 3 – розвиток технологічних навичок; 4 – створення абсолютно нових професій; 5 – вміння працювати в команді; 6 – організація та управління часом; 7 – розвинення дрібної моторики рук; 8 – розвиток показників сенсомоторної координації та реакції

### 3.4 Оцінка впливу комп'ютерних ігор на рівень агресії підлітків та молоді

Діагностика рівня агресії за її видами показала, що на першій зустрічі підлітки характеризувалися від підвищеного до високого рівня прояву агресії. До початку гри найбільша величина показника спостерігалась за показником образи – середня величина показника склала (9,0; 1,26) бала, а в найменшій мірі виявився прояв непрямой агресії, який виявився на рівні (6,15; 1,14) бала.

Результати тестування підлітків, свідчать про те, що в досліджуваній групі спостерігається підвищений рівень агресії (таблиця 3.3, рис. 3.3).

Таблиця 3.3

## Вихідні показники рівня агресії в групі хлопців, n =20

Вид агресії	Середньостатистичні показники				t	p	оцінка p
	перед грою		після гри				
	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	s			
Фізична агресія	7,9	1,29	6,85	1,04	4,472	0,0003	<0,05
Непряма агресія	6,15	1,14	5,85	1,04	2,349	0,0298	<0,05
Роздратування	8,4	1,09	7,65	0,99	4,682	0,0002	<0,05
Вербальна агресія	8,75	1,07	8,7	1,03	1,000	0,3299	>0,05
Образа	9	1,26	8,7	1,17	2,349	0,0298	<0,05
Підозрілість	7,8	1,36	7,4	1,09	2,628	0,0165	<0,05
Негативізм	6,3	1,30	5,9	1,12	2,990	0,0075	<0,05
Почуття провини	7,9	1,21	6,85	1,04	3,269	0,0040	<0,05

Примітка. розрахунком t-критерію Стьюдента для залежних вибірок

Вихідні показники в групі свідчать про наявність агресії у всіх учасників експерименту – вище за норму 3-4, а саме: підвищений, високий або дуже високий. Найбільш високими були показники образи (9,0), вербальної агресії (8,8) та роздратування (8,4). Але це можна пояснити тим, що підлітки зустрілися з незнайомою для них людиною та потрапили у незвичну для них ситуацію у вигляді тестування (рис.3.3).

Після вихідного тестування було запропоновано зіграти у гру «CS : GO».

Counter-Strike: Global Offensive, CS: GO (укр. контрудар: глобальний наступ) — відеогра, шутер від першої особи, розроблена компаніями Valve і Hidden Path Entertainment.

Global Offensive є мультиплеєрним шутером від першої особи, де кожен гравець приєднується до команди терористів або спецвійськ (контртерористів), щоб перемогти ворожу команду. В кожній команді є по 5 бійців. Гра триває впродовж кількох раундів, які закінчуються, коли всі бійці на одній стороні мертві або виконано поставлену ціль.

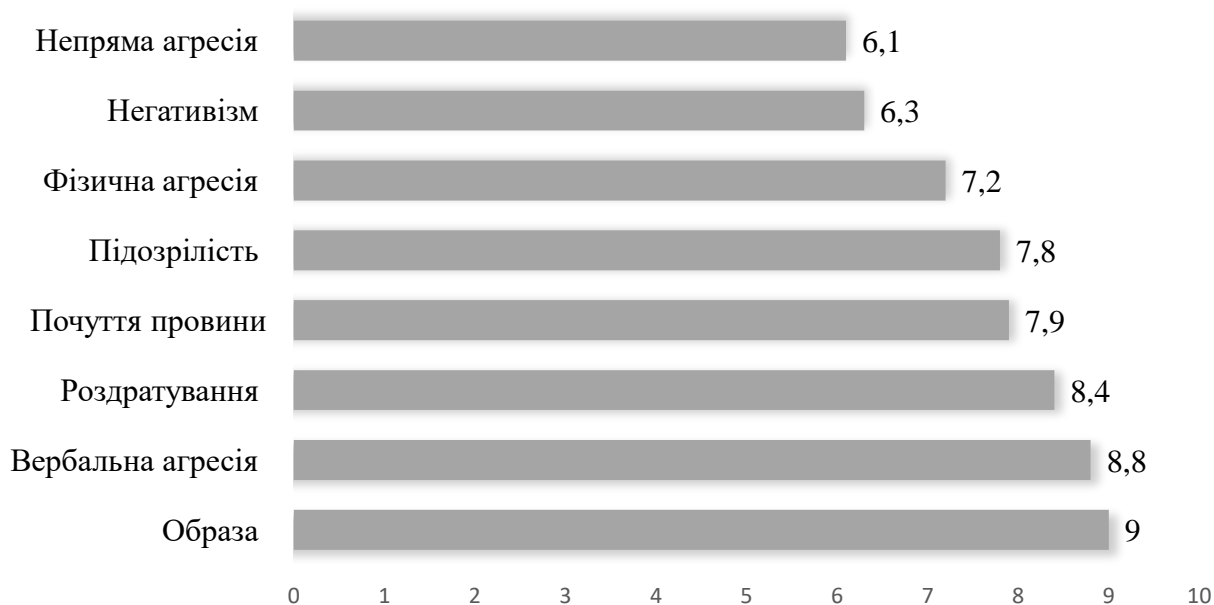


Рис.3.3. Розподіл оцінки в групі опитуваних за видами агресії на початку експерименту

На початку кожного раунду команди з'являються у себе на «базах». Бійці володіють запасом здоров'я, початковою зброєю і коштами. Навколо баз існує «зона покупок», в межах якої впродовж обмеженого часу можливо придбати додаткову зброю та спорядження. Користуючись зброєю, укриттями, знанням місцевості (карти) та командною співпрацею, гравці намагаються виконати завдання, що залежить від обраного заздалегідь режиму. Здійснюючи успішні дії, бійці отримують кошти, а після завершення раунду отримують додаткову

винагороду — більшу в разі перемоги та меншу в разі поразки. В той же час кошти знімаються за вбивство товаришів по команді або заручників терористів. Гравці, чий персонаж був убитий, можуть спостерігати за боєм до кінця раунду [80].

В грі використовували два режими.

Classic competitive (змагальний) — для перемоги потрібно або знищити команду супротивника, або виконати особливе завдання (терористам — підірвати бомбу або утримати заручників, спецвійськам — знешкодити бомбу або врятувати заручників). Гру в змагальному режимі не можна залишати до її закінчення. Гра триває доти, поки одна з команд не здобуде 16 перемог. Після 15-го раунду команди міняються місцями.

Classic casual (спрощений) — те саме, але перемагає та команда, яка першою здобуде 8 перемог. При цьому дружній вогонь (по своїх) відключений. На відміну від змагального режиму, на початку кожного раунду дається додаткова броня та саперний набір. За вбивство в спрощеному режимі дається вдвічі менше коштів, ніж у змагальному [80].

Гра тривала близько 30 хв, під час якої учасники експерименту мали змогу спілкуватися між собою, обговорювати стратегії гри. У процесі спілкування комунікація зросла, хлопці стали більш емоційними та жвавими, під час гри не мовчав ніхто. Після того, як усі учасники закінчили ігровий процес, було запропоновано пройти повторне тестування, яке свідчило про покращення всіх показників, що характеризують види агресії (див. табл 3.3., рис.3.4 -3.5).

Дослідження показало, що під впливом гри показники рівня агресії досліджуваних зменшились. Наприклад, показник фізичної агресії, який демонструє використання фізичної сили проти іншої особи, знизився з (7,90; 1,29) до (6,85; 1,04) бала, показник підозрілості, який розглядався в діапазоні недовіри та обережності по відношенню до людей у вигляді переконання в

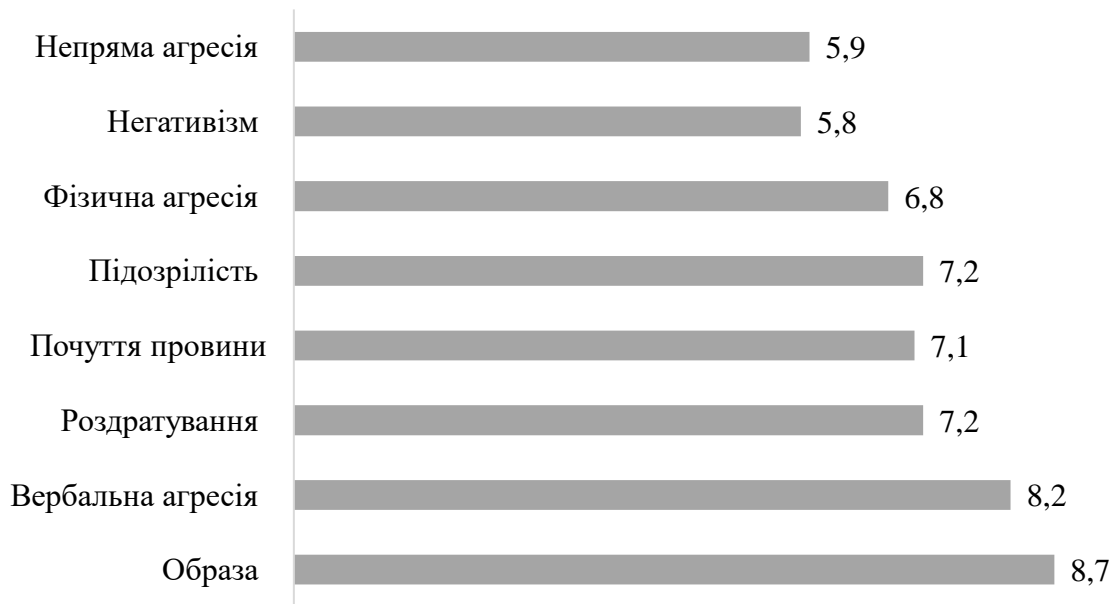


Рис.3.4. Розподіл оцінки в групі опитуваних за видами агресії після гри на початку експерименту

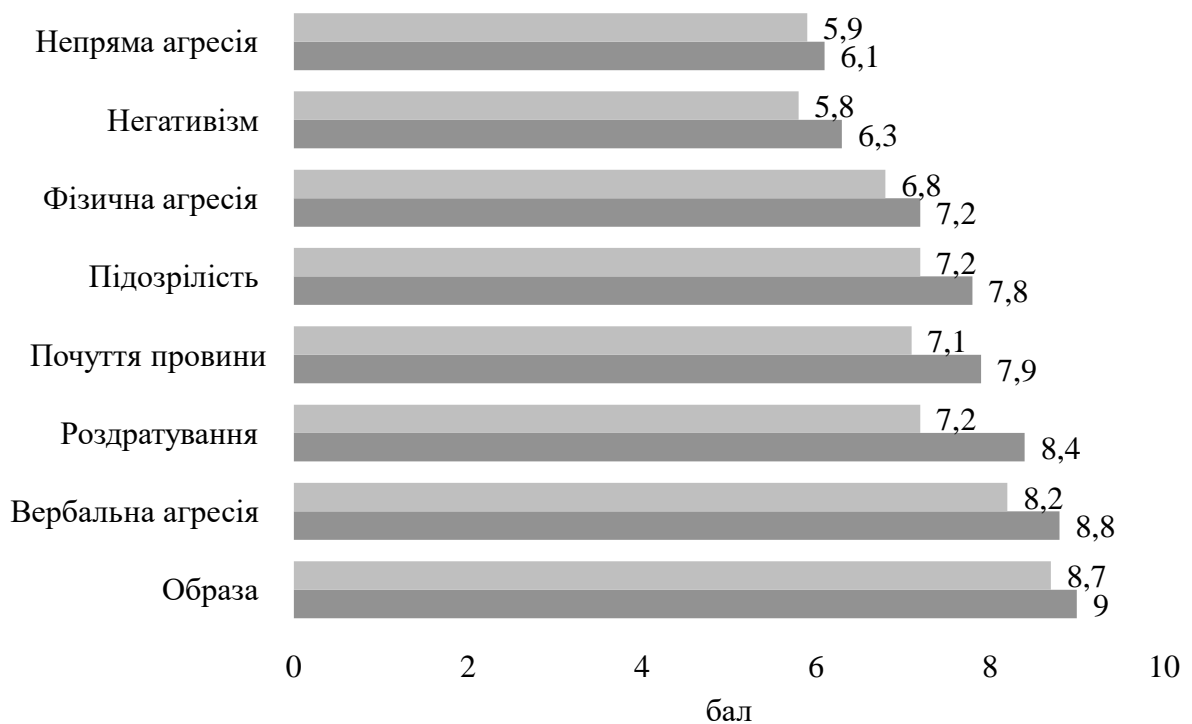


Рис.3.5. Динаміка результатів оцінки видів агресії до і після комп'ютерної гри: темний стовпчик – до гри; світлий стовпчик – після гри

тому, що інші люди планують та приносять шкоду – з (7,80; 1,36) до (7,04; 1,09) бала, а показник роздратування, виявлення якої вказує на готовність до прояву негативних почуттів при найменшій збудливості (запальність, грубість) – з (8,40; 1,09) до (7,65; 0,99) бала.

При цьому слід вказати, що статистично значуще ( $p < 0,05$ ) зниження рівня агресії спостерігалось за всіма досліджуваними показниками за виключенням вербальної агресії (див. табл. 3.3).

Спілкування стало більш довірливим, хлопці відкрито висловлювали свої емоції, у них покращився емоційний стан і вони почали жартувати.

Згідно результатів дослідження, максимальне зниження зафіксовано за показником фізичної агресії, яке становило 13,29 %. Також помітно знизилось роздратування учасників дослідження (усього на 8,93 %). Мінімальне зниження констатовано за показником вербальної агресії, яка виявляється у вираженні негативних почуттів як через форму (крик), так і через зміст словесних відповідей (погрози тощо) – усього 0,57 % (рис. 3.6).

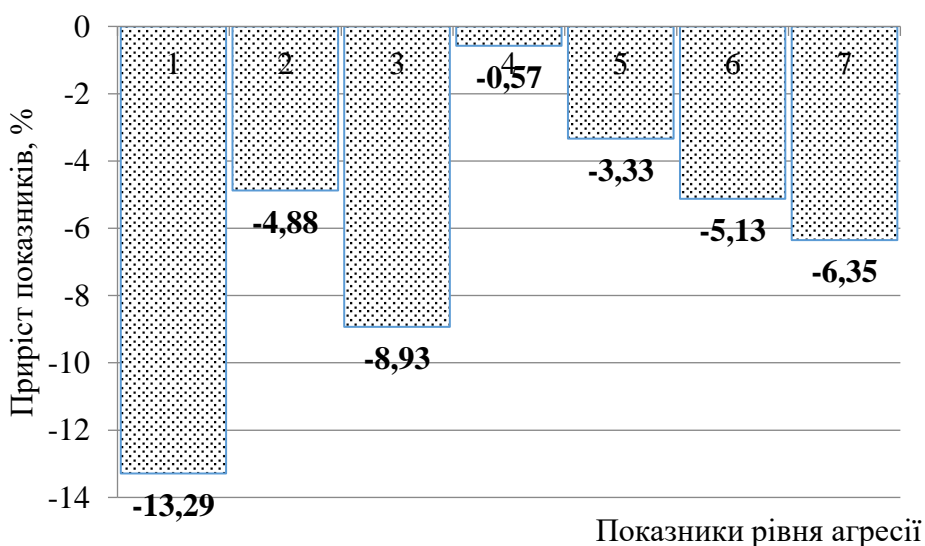


Рис. 3.6. Приріст показників агресії після гри на першій зустрічі (n=20), де 1 – фізична агресія; 2 – непряма агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини



Таким чином, можна пересвідчитися, що комп'ютерні ігри навіть при одноразовому застосуванні позитивно впливають на рівень агресивності підлітків і олоді з девіантною поведінкою, дозволяючи «виплеснути» в ігровому середовищі свою агресію та скорегувати свій психоемоційний стан. Причому в найбільшій мірі комп'ютерні ігри вплинули на прояв фізичної агресії, що свідчить про доцільність використовувати засоби комп'ютерних ігор для корекції поведінки даного контингенту.

Повторне тестування відбувалося уже в більш довірливій атмосфері, учасники експерименту були раді нашій зустрічі, та чекали щоб швидше ознайомитися з новими завданнями, до яких вони уже було морально підготовлені та із цікавістю приступили до повторного тестування. Після повторного дослідження встановлено позитивну тенденцію до зниження проявів агресії в підлітків та молоді з девіантною поведінкою. Так само як і після першої зустрічі, спостерігався стабільний емоційний стан у учнів, вони були задоволеними та висловлювали свої пропозиції щодо того, щоб вони мали змогу грати у комп'ютерні ігри хоча б два рази на тиждень. Висловлювали думки, що їх загальний фізичний та емоційний стан поліпшився та тримався протягом цілого тижня, були нові теми для обговорення, і всі з нетерпінням чекали на нашу нову зустріч.

Результати статистичної обробки експериментального матеріалу засвідчили позитивні статистично значущі ( $p < 0,05$ ) зміни показників агресії за всіма досліджуваними показниками за виключенням роздратування (табл. 3.2).

Результати дослідження свідчать, що на другому етапі тестування найвищим показником виявилася образа - 7,9 балів, фізична агресія - 7,8 балів та роздратування - 7,5 балів (табл. 3.4, рис.3.7).

Таблиця 3.4

## Результати повторного тестування рівня агресії в групі хлопців, n =20

Вид агресії	Середньостатистичні показники				t	p	оцінка p
	перед грою		після гри				
	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	s			
Фізична агресія	7,80	1,40	6,90	1,07	3,214	0,0046	<0,05
Непряма агресія	5,90	1,07	5,25	0,79	3,576	0,0020	<0,05
Роздратування	7,50	1,00	7,05	1,19	1,484	0,1543	>0,05
Вербальна агресія	7,30	1,17	6,60	1,05	4,765	0,0001	<0,05
Образа	7,90	0,85	7,25	0,97	4,951	0,0001	<0,05
Підозрілість	6,80	1,28	6,25	1,02	3,584	0,0020	<0,05
Негативізм	6,10	1,48	5,25	1,12	3,344	0,0034	<0,05
Почуття провини	7,00	1,21	6,25	0,97	4,682	0,0002	<0,05

Примітка. розрахунок t-критерію Стьюдента для залежних вибірок

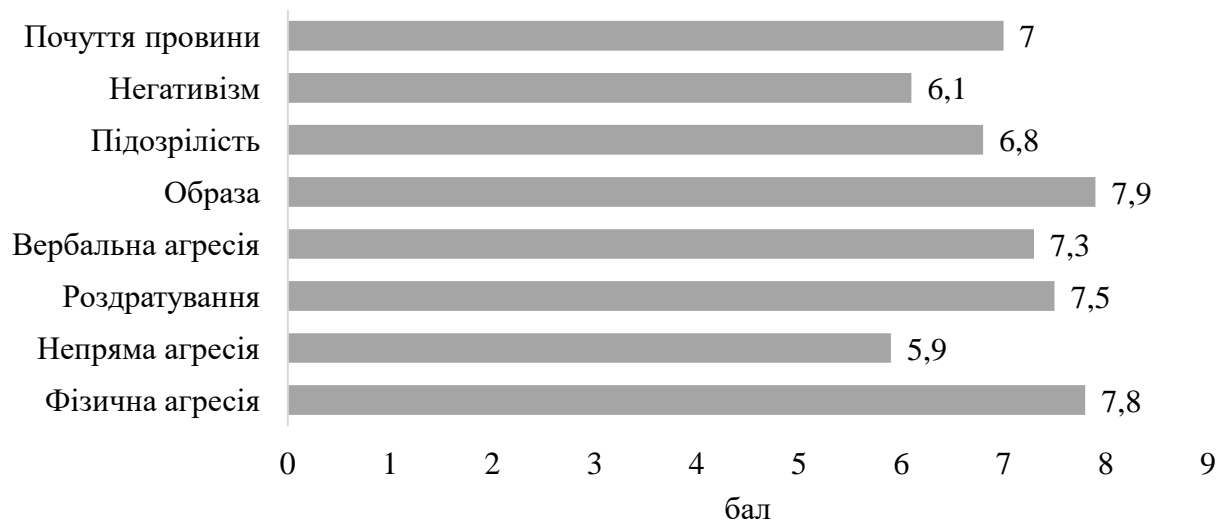


Рис.3.7. Розподіл оцінки в групі опитуваних за видами агресії на початку другого етапу тестування

Порівняння показників другого вихідного тестування з результатами першого тестування, свідчить про їх зниження (рис.3.5).

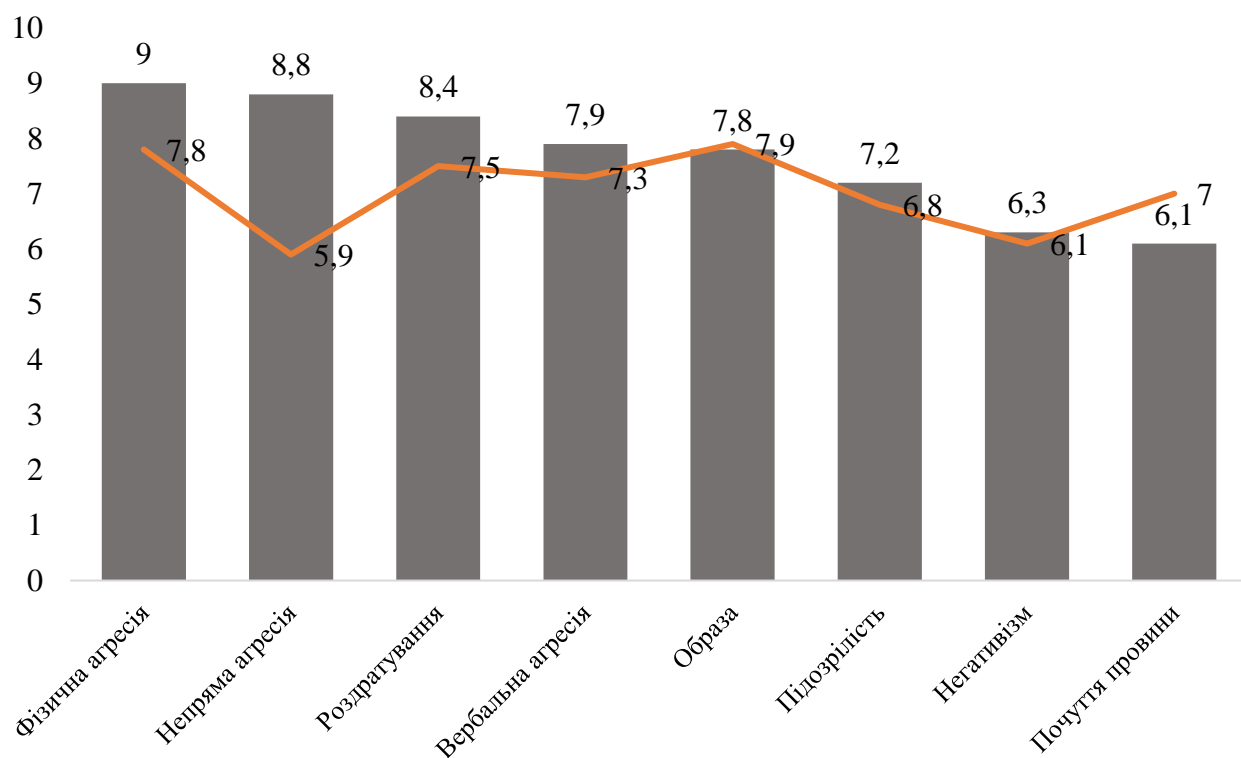


Рис.3.5. Порівняння вихідних даних оцінки рівня агресії: стовпчик – перше тестування, лінія – друге тестування

Аналогічно до першого етапу експерименту було проведено гру з кіберспортивної дисципліни, якою у вільний час займаються учасники експерименту - Counter-Strike: Global Offensive. Гра тривала 30 хвилин за ідентичною схемою як на першому етапі.

Динаміка результатів свідчить про суттєве покращення всіх показників, найбільш значуща відмінність спостерігається за показниками: почуття провини (4,5 бали), підозрілості (5,9 бали), роздратування (6,3 бали), вербальної (6,4 бали), фізичної (6,9 бали) та непрямой агресії (5,1 бали) тощо (рис.3.8).

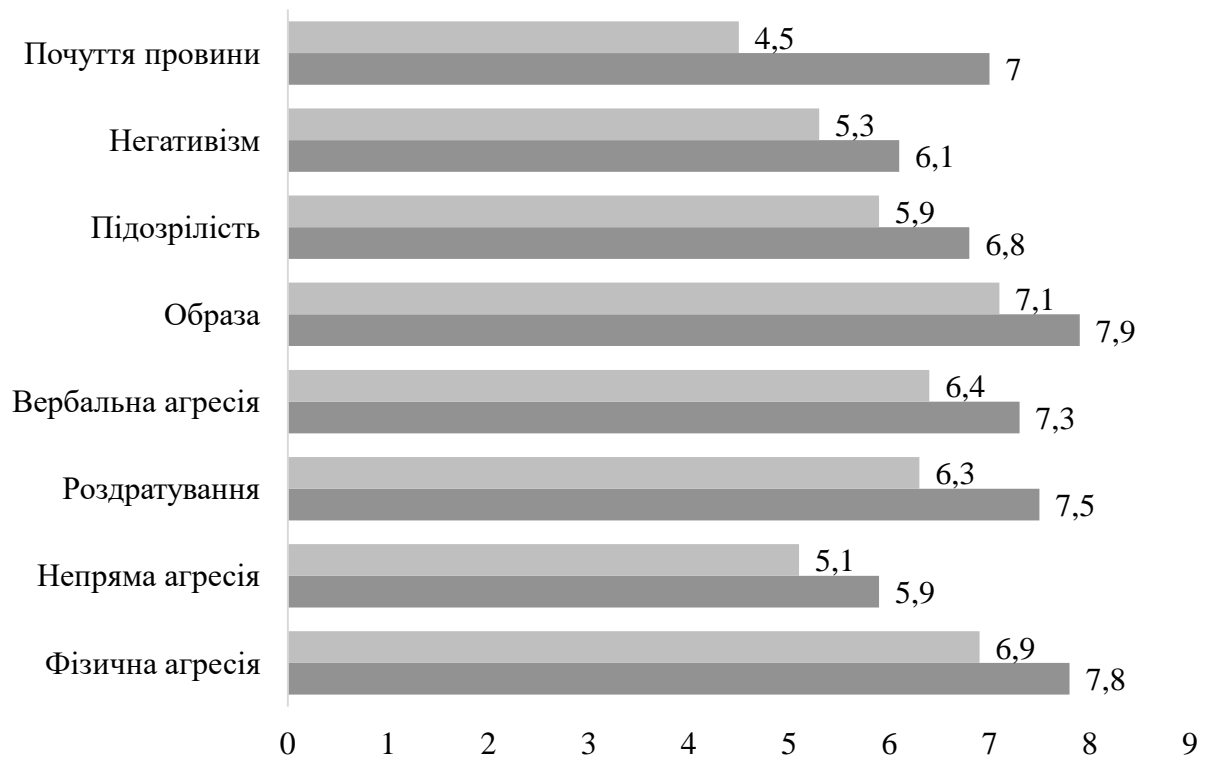


Рис.3.8. Динаміка результатів оцінки видів агресії до і після комп'ютерної гри: темний стовпчик – до гри; світлий стовпчик – після гри

Результати дослідження показали, що спостерігалася тенденція зрешення всіх видів агресії. Відзначено стабільний емоційний стан учасників дослідження, вони були задоволеними та висловлювали свої пропозиції щодо проведення занять з кіберспортивної дисципліни два рази на тиждень.

В ході опитування висловлювалися думки, щодо поліпшення їх загального фізичного та емоційного стану поліпшився та утримання його протягом цілого тижня, були нові теми для обговорення.

Порівняння показників тестування в експерименті, що тривав 2 тижні, можна зазначити покращення показників за всіма видами агресії (табл.3.5, рис. 3.9).

Таблиця 3.5

## Результати повторного тестування рівня агресії в групі хлопців, n =20

Вид агресії	Показник		
	після 1-ої гри	після 2-ої гри	динаміка
Фізична агресія	6,8	6,9	0,1
Непряма агресія	5,9	5,1	0,8
Роздратування	7,2	6,3	0,9
Вербальна агресія	8,2	6,4	1,8
Образа	8,7	7,1	1,6
Підозрілість	7,2	5,9	1,3
Негативізм	5,8	5,3	0,5
Почуття провини	7,1	4,5	2,6

Порівняння показників, отриманих в ході експерименту, дозволяють припустити, що заняття кіберспортивними дисциплінами, де присутня здорова змагальна конкуренція, стоять чіткі завдання, є комунікація в команді, організація процесу та дисципліна, дозволяють впливати на девіанту поведінку молоді, знизити показники рівня агресії.

За всіма показниками спостерігається позитивне зниження в групі, та тенденція к зниженню в цілому після тижневої перерви між тестуваннями. Результати змін на другому тижні після гри найбільш значущі за видом почуття провини (на 2,6 бали), вербальна агресія (1,8 бали), образа (1,6 бали), підозрілість (на 1,3 бали) (рис.3.9).

Найменше змінився показник фізичної агресії (0,1 бали), непрямой агресії (0,8 балів) та негативізму на 0,5 бали. Це можна пояснити тим, що вони, в порівнянні з іншими показниками при вихідному тестування були в межах підвищеного рівня агресії.

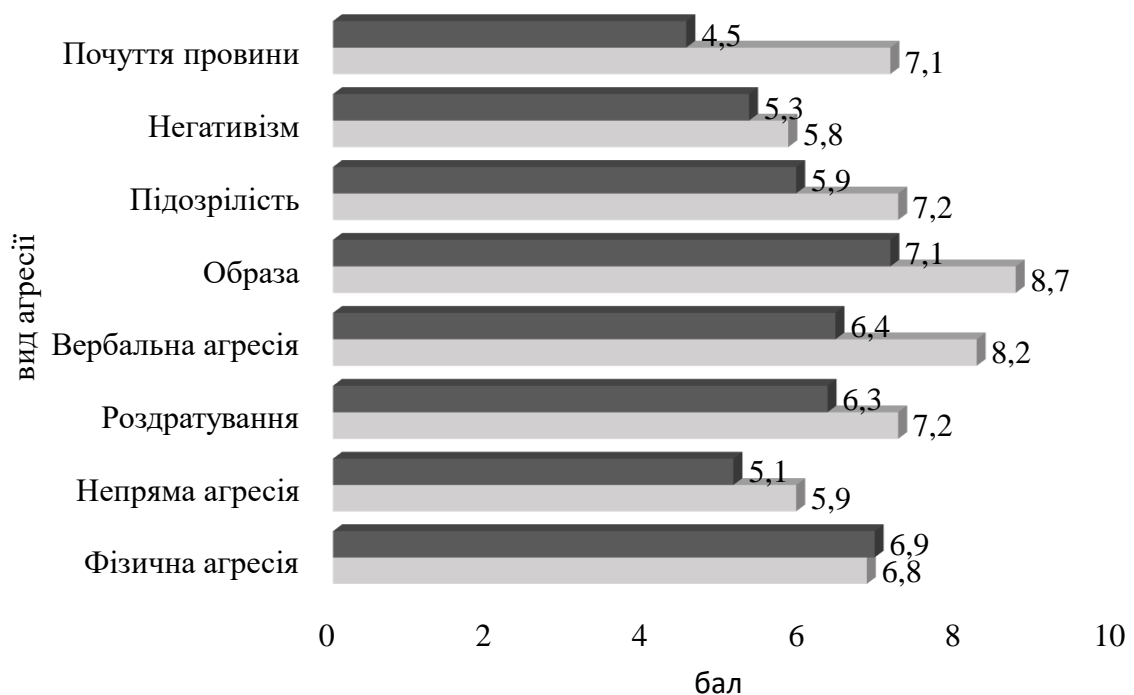


Рис.3.9. Порівняння даних двох тестувань рівня агресії після гри: сірий стовпчик – тестування після першої гри, темний стовпчик – тестування після другої гри

Виявлено, що при повторній зустрічі після заняття кіберспортивною дисципліною, відбулося максимальне зниження негативізму, який проявляється в опозиційній манері в поведінці від пасивного опору до активної боротьби проти сталих звичаїв та законів: зниження вказаного показника склало 13,93%. Водночас, на цей раз на 10,71% знизився рівень вербальної агресії, що свідчить про позитивне ставлення досліджуваних до організаторів й учасників дослідження (рис. 3.10).

Отже, даний експеримент із запровадження практики використання комп'ютерних ігор у виправному закладі мав стійкий позитивний ефект і кіберспорт можна визнати особливою формою психологічної та соціальної адаптації підлітків та молоді з девіантною

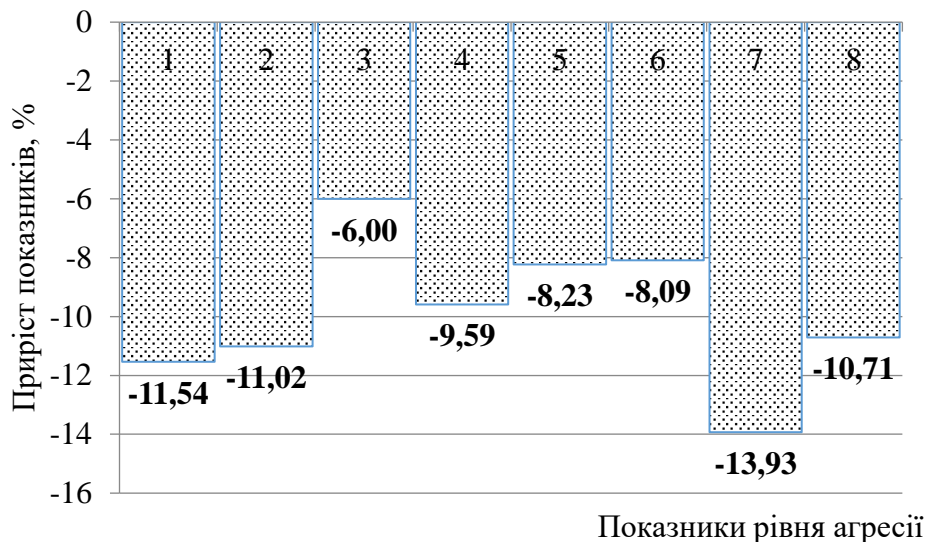


Рис. 3.10. Приріст показників агресії після гри на першій зустрічі (n=20), де 1 – фізична агресія; 2 – непряма агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини

У ході статистичної обробки матеріалів, отриманих у ході дослідження, ми порівняли показники двох зустрічей, які дали можливість зробити висновок про те, що залучення до заняття комп'ютерними іграми в даній групі сприяло суттєвому зниженню показників рівня агресії.

Слід звернути увагу що досліджувані показники знижувалися не лише безпосередньо після гри, але й виявлялися зниженими навіть після тижневої перерви між тестуваннями. Динаміку показників агресії до гри на першій і другій зустрічі представлено на рисунку (рис. 3.11).

Порівнюючи ступінь показників агресії досліджуваних до гри при першій і другій зустрічі за допомогою t-критерія Стьюдента для незалежних вибірок, встановлено наступні закономірності:

- фізична агресія знизилась на 1,3% ( $t=0,235$ ;  $p=0,8157$ );
- непряма агресія – на 4,1% ( $t=0,716$ ;  $p=0,4785$ );
- роздратування статистично значуще знизилось на 10,7% ( $t=2,714$ ;  $p=0,0099$ );

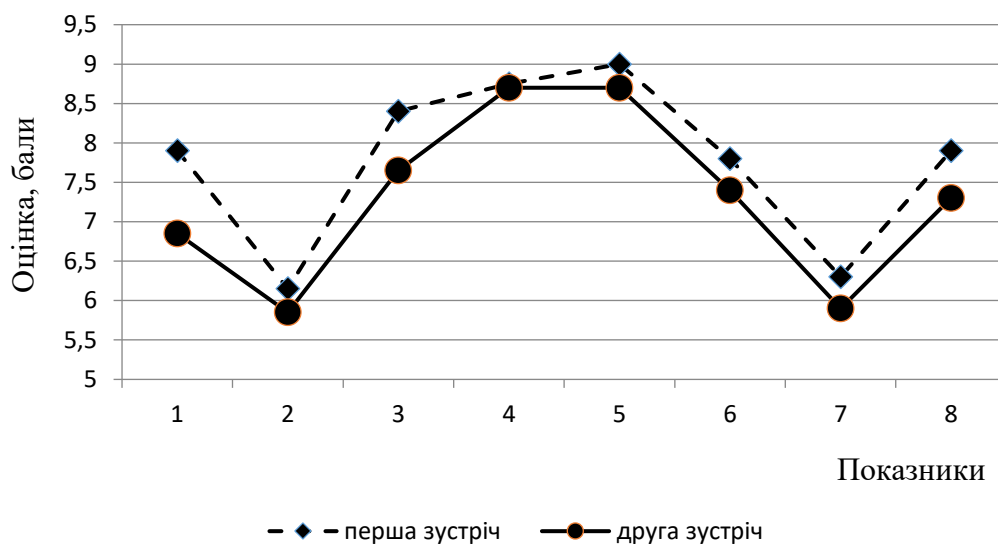


Рис. 3.11. Динаміка показників агресії до гри на першій і другій зустрічі (n=20), де 1 – фізична агресія; 2 – непрямая агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини

- вербальна агресія статистично значуще знизилась на 16,6% ( $t=4,082$ ;  $p=0,0002$ );
- образа статистично значуще знизилась на 12,2% ( $t=3,240$ ;  $p=0,0025$ );
- підозрілість статистично значуще знизилась на 12,8% ( $t=2,392$ ;  $p=0,0218$ );
- негативізм знизився на 3,2% ( $t=0,453$ ;  $p=0,6530$ );
- почуття провини статистично значуще знизилась на 11,4% ( $t=2,349$ ;  $p=0,0241$ ).

Як бачимо, ще до гри низка показників агресії показників (за виключенням фізичної агресії, непрямой агресії та негативізму) при повторній зустрічі виявилась статистично значуще ( $p<0,05$ ) нижчою порівняно з першою зустріччю. Відтак можна стверджувати, що комп'ютерні ігри мали пролонгований ефект.



Стосовно порівняння показників агресії після гри на першій і другій зустрічі, то їхню динаміку представлено на наступному рисунку (рис. 3.12).

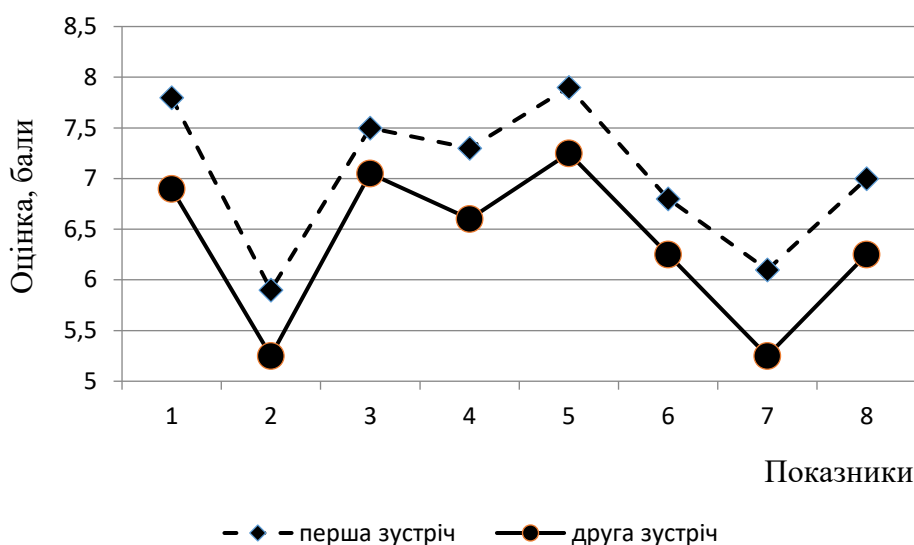


Рис. 3.12. Динаміка показників агресії після гри на першій і другій зустрічі (n=20), де 1 – фізична агресія; 2 – непряма агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини

Після гри в залежності від зустрічі спостерігалась наступна динаміка показників:

- фізична агресія знизилась на 0,7% ( $t=-0,150$ ;  $p=0,8817$ );
- непряма агресія статистично значуще знизилась на 10,3% ( $t=2,058$ ;  $p=0,0465$ );
- роздратування знизилось на 7,8% ( $t=1,734$ ;  $p=0,0910$ );
- вербальна агресія статистично значуще знизилась на 24,1% ( $t=6,393$ ;  $p=0,0001$ );
- образа статистично значуще знизилась на 16,7% ( $t=4,264$ ;  $p=0,0001$ );
- підозрілість статистично значуще знизилась на 15,5% ( $t=3,437$ ;  $p=0,0014$ );
- негативізм знизився на 11,0% ( $t=1,838$ ;  $p=0,0740$ );

- почуття провини статистично значуще знизилась на 14,4% ( $t=3,238$ ;  $p=0,0025$ ).

Тоді можна засвідчити, що в найбільшій мірі відбулось зниження показника вербальної агресії, що вказує на налагодження контакту з учасниками дослідження при опосередкованому впливу комп'ютерних ігор, за допомогою яких в учасників дослідження виникла довіра до його організаторів.

### **Висновки до розділу 3**

В ході проведених тестувань, було доведено що комп'ютерні ігри позитивно впливають на емоційний стан підлітків та молодь, а саме на загальне самопочуття, зменшують рівень агресії, знижують рівень образ та почуття провини. Підлітки стають більш комунікабельними. З чого можна зробити висновок, що дозоване та контрольоване використання такого інструменту психокорекції як комп'ютерна гра, може бути залучена до психокорекційних програм як у виправних закладах, так і в школах або з підлітками у яких з'явилися на певному етапі життя проблеми у вигляді девіантної поведінки.

Перше знайомство з групою дало розуміння того, що ми маємо ситуацію, коли рівень агресії в усіх учасників є вищий за норму, а саме: підвищений, високий або дуже високий. Найбільш високими були показники образи, вербальної агресії та роздратування. Але це можна пояснити тим, що підлітки зустрілися з незнайомою для них людиною та потрапили у незвичну для них ситуацію у вигляді тестування.

При повторному занятті спостерігалися позитивні зміни, зменшення рівня агресії, підвищення емоційного стану.

Дослідження підтвердило наші попередні припущення, а також і результати експериментальної діяльності стосовно позитивного впливу занять комп'ютерними іграми підлітків та молоді з девіантною поведінкою.

## РОЗДІЛ 4

### АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Виникнення девіантної поведінки особистості відбувається під впливом соціально-економічних, морально-психологічних та інших чинників [44]. Серед цих чинників у наш час слід особливо відзначити посилення соціального розшарування суспільства, непідготовленість соціальних інститутів до забезпечення успішної соціалізації особистості в умовах трансформації суспільства, дефіцит засобів і технологій розвитку соціальних служб, орієнтованих на створення умов для самореалізації кожної людини, недостатньо високий рівень психологічної компетентності більшості населення, у тому числі тих фахівців, які покликані надавати допомогу особистостям з поведінковими девіаціями тощо [51]. Значення вивчення цієї проблеми очевидно: девіантна поведінка є соціальним і психологічним явищем, що значно відрізняється від визнаних норм і законів, а іноді пов'язана з певною антигромадською діяльністю. Різні форми прояву поведінкових відхилень демонструють злочинці, відлюдники, святі, генії і т.п [51].

Сучасне суспільство породжує кризові явища, які негативно впливають на поведінку людини. Зниження етичних, моральних критеріїв в індивідів призводить до спотворення самооцінки, критичного ставлення до власної поведінки, що згодом спричиняє стан соціальної дезадаптації особистості, і в окремих випадках, повну її ізоляцію. Як наслідок, нестабільні соціальні процеси стають підґрунтям для проявів девіантної та делінквентної поведінки, в основі яких закладені порушення соціальної адаптації, десоціалізація особистості. Так згідно статистичних даних серед засуджених є багато чоловіків, схильних до девіантної поведінки [44]. Поширеність девіацій серед засуджених визначають особливостями їх характеру. Наприклад, грубість,

різкість прямо пов'язані зі схильністю до самоушкоджуючої та саморуйнівної поведінки [51].

Представники когнітивного напрямку психології (А. Бек, Г. Келлі та ін.), основою девіантної поведінки зазначають неадекватні мислиневі схеми, особистісні конструкти, що спричинюють неадекватне сприймання й інтерпретацію інформації і, відповідно, неадекватні почуття та дії. Згідно поглядів А. Елліса, у такої особистості формуються ірраціональні настановлення, зокрема настановлення повинності (впевненості особистості в існуванні універсальних принципів, що мають бути реалізовані, незважаючи ні на що), катастрофічні настановлення (оцінка будь-яких подій життя, як жахливих, катастрофічних), оцінні настановлення (окремі аспекти інших людей та їх поведінки ототожнюються з їхньою особистістю загалом) та ін. [40, 51].

Щодо проявів девіантної поведінки особистості, фахівці зазначають тендерні особливості. Так, можна констатувати певну своєрідність прояву агресії залежно від статі: чоловіки частіше демонструють вищі рівні прямої та фізичної агресії, тоді як жінки - непрямой і вербальної. Чоловіки значно гірше, ніж жінки, емоційно переносять тривалий період обмеження рухів, що дозволяє стверджувати: на девіантний стиль поведінки чоловіка впливає можливість у повному максимальному обсязі вчиняти дії. Обмеження цих можливостей здатне призводити до характерологічних і патохарактерологічних реакцій і становленню девіації особистості (наприклад, агресії) [40, 51].

Таким чином, під девіантною поведінкою можна розуміти вчинок, дії людини, соціальне явище, що не відповідають офіційно встановленим чи фактично сформованим у даному суспільстві нормам (стандартам, шаблонам) [40, 51].

Психологічна корекція девіантної поведінки передбачає психологічне втручання в особистісний простір для стимулювання позитивних змін,

послаблення або усунення тих форм поведінки особистості, що перешкоджають її соціальній адаптації [40].

Аналітичний огляд наукових джерел дає підстави констатувати, що в зарубіжних соціопсихологічних дослідженнях причини девіантної поведінки розглядаються з різних позицій: як розрив між цілями суспільства та соціально прийнятими засобами досягнення цих цілей (Р. Мертон), як особливості будови тіла (В. Шелдон), як аномалія, тобто «відсутність регуляції», «безнормність» (Е. Дюркгейм). Вивченням причин і особливостей девіантної поведінки у психології займалися Е. Еріксон, Ч. Ломброзо та інші, які зробили вагомий внесок у дослідження цієї складної проблеми [51]. Проблеми девіантної поведінки досліджували українські науковці: Н. Максимова [26], М. Дмитрієв [13]. Проте досі залишаються не до кінця дослідженими окремі аспекти девіантної поведінки молоді та шляхи подолання цього явища.

Враховуючи актуальні проблеми виникнення девіантної поведінки у підлітків та молоді ми зробили спробу довести ефективність впливу кіберспортивних ігор на агресію підлітків, що є підґрунтям девіантної поведінки. Нами отримано дані позитивного впливу ігор на всі види агресії фізична, непряма, вербальна агресія, роздратування, образа, підозрілість, негативізм, почуття провини.

Результати експерименту підтверджують значущість ігор, які можуть слугувати чинником соціалізації особистості та зниження агресії в суспільстві.

## ВИСНОВКИ

1. Аналіз літературних джерел та даних мережі Інтернет довів актуальність проблеми серед підлітків та молоді – формування девіантної поведінки індивідуума в суспільстві. Проблему активно досліджують науковці, визначено чинники, що впливають на девіантну поведінку, її форми, розкрито причини її формування. Доведено значущість психологічної та соціальної адаптації підлітків в суспільстві з проявами девіантної поведінки. Актуальним напрямком позитивного впливу на девіантну поведінку підлітків та молоді виступають організовані заняття комп'ютерними іграми та різними кіберспортивними дисциплінами.
2. Визначено ознаки кіберспортивних дисциплін та комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток підлітків та молоді, та формування їх поведінки: можливість практикувати критичне і аналітичне мислення, діти та молодь можуть відчувати відеоігри в захищеному і керованому середовищі, сприяючи і заохочуючи усвідомлений підхід до цього світу, змагальні відеоігри можуть сприяти розвитку технологічних навичок (STEM), надаватимуть можливості для створення абсолютно нових професій, вміння працювати в команді, організація та управління часом, розвинення дрібної моторики рук, розвиток показників сенсомоторної координації та реакції.
3. Визначено характеристики та якості гравця, що змінюються під впливом гри: піднятий настрій, роздратування, відчуття втоми, при довготривалій серії ігор – головні болі, підвищення мотивації, моторики рук, реакції, розвиток стратегічного та тактичного мислення, комунікація, активізація.
4. У ході проведених тестувань, було доведено що комп'ютерні ігри позитивно впливають на емоційний стан підлітків, а саме на загальне самопочуття, зменшують рівень агресії, знижують рівень образ та почуття провини.

Підлітки й молодь із ознаками девіантної поведінки стають більш комунікабельними.

5. Доведено, що дозоване та контрольоване використання такого інструменту психокорекції як комп'ютерна гра, може бути запроваджена до психокорекційних програм як у виправних закладах, так і в школах, або з підлітками, у яких з'явилися на певному етапі життя проблеми у вигляді девіантної поведінки.
6. Встановлено, що в учасників дослідження помітно підвищився рівень комунікації, хлопці стали більш відкритими до діалогу, покращився їх емоційний стан, підвищився рівень довіри. Рівень образи знизився на 1,1 бал, а також значуще знизився рівень роздратування: усього за період дослідження на 0,9 бала. Найбільш суттєвим показником змін, який склав 1,5 бала, є зміна у показнику вербальної агресії. При тому, що це заміри робилися перед проведенням гри. Найменше змінився показник непрямой агресії та негативізму, а саме на 0,2 бали обидва, що можна пояснити їхніми незначними величинами порівняно з іншими показниками на початку дослідження.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева ОФ. Индивидуально-психологический фактор адаптации субъекта учебной деятельности. М.: РГПУ, 1994. 139 с.
2. Андреева Д. А. Проблемы адаптации студентов. Молодежь и образование. М.: Высшая школа, 1972. С. 194 – 203.
3. Балл ГА. Понятие адаптации и его значение для психологии личности // Вопросы психологии. 1989;1:92–100.
4. Біла ОГ. Психокорекційні можливості методу активного соціально-психологічного навчання на матеріалі підготовки психологів-практиків. Черкаси., 2002. 241 с. Бишевец Н, Сергієнко К, Голованова Н. Підготовка студентів закладів вищої освіти фізкультурного профілю до застосування методу експертних оцінок. Теорія і методика фізичної культури і спорту. 2018;1:29–35.
5. Бондарчук О.І. Психологія девіантної поведінки: Курс лекцій. – К.: МАУП, 2006.
6. Бріскін Ю, Онопко В, Пітин М. Періодизація розвитку кіберспорту. Спортивний вісник Придніпров'я. 2015;3:11-4.
7. Буянова АВ. Козилина В. Киберспорт: история становления, современное состояние и перспективы развития. Социально-политические науки. 2017;5:77-80.
8. Вишнеvский АВ. Философское осмысление понятия компьютерной игры. Вестник Омского университета. 2014;3:91-92.
9. Горова КО, Горовий ДА, Кіпоренко ОВ. Основні тенденції розвитку ринку кіберспорту. Проблеми і перспективи розвитку підприємництва. 2016;4(2):51-55.



10. Данченко ІО. Профілактика девіантної поведінки молодших школярів у навчально-виховному процесі: дис. ... канд. пед. наук: 13. 01. 07. К., 2006. 350 с.
11. Денисова ЛВ, Бишевец НГ, Шинкарук ОА. Кіберспорт: основні поняття, напрями, тенденції розвитку. В: Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії. Матеріали ІІ Всеукраїнської електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю; 2019 Квіт 18; Київ. Київ; 260-262.
12. Детская психоневрология / Под ред. Булаховой Л.А. К.: Здоровье, 2001. С. 486.
13. Дмитриев М.Г., Белов В.Г., Парфенов Ю.А. Психолого-педагогическая диагностика делинквентного поведения у трудных подростков. СПб.: ЗАТ «ПОНИ», 2010. 316 с.
14. Зінченко СМ. Медична психологія: навчальний посібник. К.: КІСКЗ, 2009. С. 341.
15. Иванова НА, Артемов АВ, Волохонский ВЛ, Дубик СВ. Мотивация онлайн-гейминга в контексте теории самодетерминации (SDT). Вестник Санкт-Петербургского университета. 2016;16(2):47-58.
16. Исмаилов АА. Киберспорт как социальное явление. International Journal of Humanities and Natural Sciences. 2019;7-1:40-2
17. Іваницький ОВ. Девіантна поведінка молоді в Україні: чинники виникнення та державні заходи подолання. Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка, 2008. с. 55-63.
18. Імас Є. Кіберспорт як соціально спортивне явище в умовах сучасного розвитку інформаційного суспільства. Теорія і методика фізичного виховання і спорту. 2020;4:13–17 DOI:10.32652/tmfvs.2020.4.13–17.
19. Казьмерчук АВ. Особливості девіантної поведінки серед молоді. Девіантна поведінка в дитячому віці: Матеріали наук.- практич. конф. Євпаторія, 2009. с.77-82.

- 20.Когут СГ. Девіантна поведінка дітей та молоді: проблеми й шляхи розв'язання. Вісник Львів. Ун-ту. 2008. с. 190-197.
- 21.Корчемная НВ. Киберспорт в образовательных и досуговых практиках современной молодёжи. Педагогика. Психология. Социокинетика. 2017;4:211-214.
- 22.Кот ОВ, Антоненко ДС. Сутність, становлення та перспективи розвитку електронної комерції України в глобальному середовище. Технологічний аудит й резерви виробництва. 2015. №2/6(22). С. 30.
- 23.Кузина НВ, Кузина ЛБ. К вопросу о пользе и вреде киберспорта: игроки в «dota 2» как представители контркультуры – судьбы и психологические особенности личности (скрининг 2017 г.). Психолог;2018;3:19-31.
- 24.Лазнева Ю, Цараненко ДІ. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2018;22(2): 63-67.
- 25.Лебеденко МС. Основні поняття та моделі електронного бізнесу. Ефективна економіка. 2014;12. URL: <http://www.economy-science.com.ua/?op=1&z=3836> (дата звернення: 10.07.18).
- 26.Максимова Н.Ю. Психологія девіантної поведінки: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ, 2011. 520 с
- 27.Миронцов ИВ. Киберспорт как инструмент (ре) социализации. Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2019;2:62-7.
- 28.На Pokemon Go тратят больше времени, чем на Facebook. 3DNews DailyDigitalDigest. 2016. URL: <https://3dnews.ru/936135> (дата звернення: 20.10.2018).
- 29.О.Г.Стегній. Девіантна поведінка//Енциклопедія Сучасної України: електронна версія [онлайн]/гол.редкол.: І.М.Дзюба,А.І.Жуковський,М.Г. Железняк та ін.; НАН України,

- НТШ.Київ:Інститут енциклопедичних досліджень НАН України,2007.  
URL:[https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=23844](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=23844)
- 30.Онопко ВО. Проблеми спортивної підготовки у кіберспорті. В.: Мат. VIII Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Фізична культура, спорт та фізична реабілітація в сучасному суспільстві». 2015. С. 94–96.
- 31.Перспективи кіберспорту в Україні. URL: <https://champion.com.ua/press/2017/07/17/690644> (дата звернення: 30.11.2018).
- 32.Покоління Z: як ми стаємо свідками появи нової генерації інноваторів. URL: <http://earlybirds.platfor.ma/z-generation> (дата звернення: 30.10.2018).
- 33.Поплавский Н. Киберспорт стоит на пороге новой эры развития. URL: <https://ain.ua/2017/10/30/novaja-era-kibersporta> (дата звернення: 28.10.2018).
- 34.Смоляр АО. Становление бизнес-модели киберспортивной индустрии. Экономика. Бизнес. Финансы. 2017;10:24-7.
- 35.Статистика прибыли и расходов на киберспортивной арене. Турниры с наибольшим призовым фондом. URL: <https://www.esport-searnings.com/tournaments> (дата звернення: 30.08.2018).
- 36.Степанюк О., Мельниченко О. Методичний посібник для фахівців, які впроваджують типову програму для кривдників: Збірник практичних матеріалів. – київ, 2020.
- 37.Тардаскіна ТМ. Електронна комерція: навч. посібник. Одеса: 2011. 244 с.
- 38.Тиравский В. Киберспорт стал самым быстрорастущим бизнесом в мире. URL: <https://ubr.ua/leisure/sport/kibersport-stal-samymbystrorastushchim-biznesom-v-mire-3856842> (дата звернення: 30.10.2018).

- 39.Федишин ІБ. Електронний бізнес та електронна комерція: оп. консп. лекцій. Тернопіль. 2016. С. 5-8. б.
- 40.Халамендик АС. Психологічні особливості девіантної поведінки засуджених чоловіків. Режим доступу : [http://elar.naiu.kiev.ua/bitstream/123456789/8456/1/%D0%A0%D0%9E%D0%9B%D0%AC%20%D0%9F%D0%A0%D0%90%D0%92%D0%9E%D0%9E%D0%A5%D0%9E%D0%A0%D0%9E%D0%9D%D0%9D%D0%98%D0%A5%20%20%D0%A7%201\\_p387-388.pdf](http://elar.naiu.kiev.ua/bitstream/123456789/8456/1/%D0%A0%D0%9E%D0%9B%D0%AC%20%D0%9F%D0%A0%D0%90%D0%92%D0%9E%D0%9E%D0%A5%D0%9E%D0%A0%D0%9E%D0%9D%D0%9D%D0%98%D0%A5%20%20%D0%A7%201_p387-388.pdf)
- 41.Хасанова АШ. Формирование устойчивой конкурентоспособности в условиях информатизации экономического пространства. Вестник экономики, права и социологии. 2014;4:101-105.
- 42.Цараненко ДІ. Кіберспорт як нова сфера міжнародного бізнесу: інвестиційний аспект. Соціально-економічні, освітні та фахові проблеми молоді в умовах євроінтеграційних процесів: матеріали всеукр. інтернетконф. Запоріжжя. 2018. С. 114-116.
- 43.Цараненко ДІ. Комплексний аналіз структури та тенденцій розвитку світового ринку відеоігор. Генерування інновацій інклюзивного розвитку: національний, регіональний, міжнародний вимір: тези доп. міжн. наук.-практ. конф. Запоріжжя. 2018. С. 203-205.
- 44.Циба ВТ. Системна соціальна психологія: Навчальний посібник. К.: Центр навчальної літератури, 2006. 327 с.Alexander M. Kadan, Le Li, Tsiango Chen. Modeling and analysis of features of team play strategies in esports applications. Modern Information Technologies and IT-Education. 2018;14 (2):397-407. DOI: 10.25559/SITITO.14.201802.397-407.
- 45.Чайка ЄВ. Стан та динаміка росту ринку кіберспорту. Економічний вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». 2018;15:443-52.
- 46.Шинкарук О, Анохін Е, Юхно Ю, Сергієнко К. Характерні ознаки змагальної діяльності в кіберспорті. В: Мат. III Всеукраїнської

- електронної науково-практичної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії». Київ, 8 квітня 2020 р. / ред. О.А. Шинкарук. К.: НУФВСУ, 2020. С. 183-184.
47. Шинкарук О, Анохін Е. Характеристики кіберспорту як сучасного виду спорту: дефініція поняття «кіберспорт». В: Мат. XIV Міжнародної конференції молодих вчених «Молодь та олімпійський рух»: зб. тез доповідей, 19 травня 2021 року. К., 2021. С. 49-50.
48. Шинкарук О, Юхно Ю, Сергієнко К, Яковенко О. Міжнародний досвід розвитку кіберспорту. В: Мат. II Всеукраїнської електронної конференції з міжнародною участю «Інноваційні та інформаційні технології у фізичній культурі, спорті, фізичній терапії та ерготерапії», 18 квітня 2019 року. К.: НУФВСУ, 2019. С. 282-283.
49. Шинкарук О, Ярмолюк О, Анохін Е, Юхно Ю. Розвиток кіберспорту як соціально-культурного явища в світі та Україні. В: Мат. V Міжнар. наук.-практ. конф. «Фізична активність і якість життя людини»: зб. тез доп. (8–10 черв. 2021 р.)/уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. Луцьк: Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2021. С.9-10.
50. Шинкарук О. Концепция формирования системы подготовки, отбора спортсменов и их ориентации в процессе многолетнего совершенствования. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2012;12:144-148.
51. Шнейдер Л.Б. Девиантное поведение детей и подростков. М.: Академический Проект; Трикста, 2005. 336 с.
52. Штанько ДИ. Инвестиции в киберспорт. Инновационная наука. 2017;12:118-21.
53. Cangeloso S. Xbox Onevs. PS4: Sonypullsaheadat E3. Geek.com. 2013. URL: <https://www.geek.com/games/xbox-one-vs-ps4-the-battle-is-in-thecloud-1556032/2> (дата звернення: 20.10.2018).

54. Coates D, Parshakov P. Team vs. Individual Tournaments: Evidence from Prize Structure in eSports. Basic research program working papers . Series: Economics. 2016. WP BRP 138/EC. DOI: 10.13140/RG.2.1.1369.8163.
55. Cook D. PS4: 500GB retail box revealed. VG247. 2013. URL: <https://www.vg247.com/2013/06/13/ps4-500gb-retail-box-revealed> (дата звернення: 15.10.2018).
56. Cook D. PS4: it's hard to keep everything on PSN free, says Sony. VG247. 2013. URL: <https://www.vg247.com/2013/11/13/ps4-its-hard-to-keep-everything-on-psn-free-says-sony/> (дата звернення: 15.10.2018).
57. De Brock L, Hendricks W. and Koenker R. Pay and Performance The Impact of Salary Distribution on Firm-Level Outcomes in Baseball. Journal of Sports Economics, 2004;5(3):243–261.
58. eSPORT conf UAH – перша українська кіберспортивна бізнес конференція. URL: <https://esportconf.com.ua/uk/post/esportconf-uah-pervaya-ukrainskaya-kibersportivnaya-biznes-konferentsiya-60995> (дата звернення: 10.11.18)
59. Ewoldsen D, Eno C, Okdie B, Velez J, Guadagno R. Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. Cyberpsychology, Behavior and Social Networks. 2012;15:277-280.
60. Financial Results Briefing for Fiscal Year Ended March 2017. Nintendo Co., Ltd. 2017. URL: <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/events/index.html> (дата звернення: 15.10.2018).
61. Gilsdorf KF, Sukhatme VA. Testing Rosen's Sequential Elimination Tournament Model Incentives and Player Performance in Professional Tennis. Journal of Sports Economics. 2008;9(3):287–303.
62. Globalization and sport / Giulianotti R., Robertson R. [ets.] / ed. Giulianotti R., Robertson R. Malden : Blackwell Publishing, 2008. 144 p.

63. Goldfarb A. Nintendo Will Sell Wii U at a Loss. IGN Review. 2012. URL: <https://www.ign.com/articles/2012/10/24/nintendo-will-sell-wii-u-at-a-loss> (дата звернення: 11.10.2018).
64. Hainey T, Connolly T, Stansfield M, Boyle E. The differences in motivations of on line game players and of fine game players: A combined analysis of three studies at higher education level. 2011;57(4):2197-2211.
65. Hamari J, Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? 2017;27(2):6-9.
66. Newzoo Global Esports Market Report 2020 <https://newzoo.com/products/reports/global-esports-market-report//>
67. Pfeifer C. Handicaps in job assignment: insiders, outsiders and gender. Journal of labor research, 2011;32(1):1-20.
68. Shaw J.D., Gupta N. Pay system characteristics and quit patterns of good, average, and poor performers. Personnel Psychology. 2007;60(4):903-928.
69. Shynkaruk O, Borysova O, Yakovenko E, Kostiukevych V, Yukhno Yu, Nagorna V, Mytko A. History of development of esports in Ukraine // Історія фізичної культури і спорту народів Європи: зб. тез доп. III Міжнар. наук. конгр. іст. фіз. культ./уклад.: А. В. Цьось, С. Я. Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2019. С. 40.
70. Shynkaruk O, Byshevets N, Iakovenko O., Serhiyenko K, Anokhin E, Yukhno Y, Usychenko V, Yarmolenko M, & Stroganov S. Modern Approaches to the Preparation System of Masters in eSports. Sport Mont, 2021;19(S2):69-74. doi: 10.26773/smj.210912.
71. Scholz, T. M., & Stein, V. Going beyond ambidexterity in the media industry: ESports as pioneer of ultradexterity. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 9(2), 47–62. doi:10.4018/IJGCMS.2017040104
72. Shynkaruk O, Shutova S, Serebriakov O, Nagorna V, Skorohod O. Competitive performance of elite athletes in modern ice hockey. Journal of

- Physical Education and Sport. 2020;20(1)76:511-516.  
DOI:10.7752/jpes.2020.s1076.
73. Shynkaruk O., Denisova L., Yukhno Yu., Imas Ye. Computer games and their impact on the mental and physical development of the individual. В: Мат. III Міжнар. наук.-практ. Конф. «Фізична активність і якість життя людини»: зб. тез доп. / уклад.: А.В.Цьось, С.Я.Індика. Луцьк: Східноєвроп. нац. ун-т ім.Лесі Українки. 2019. С.38-39.
74. Shynkaruk, O., Imas, E., Denysova, L., & Kostykevich, V. (2018). Influence of Information and Communication Technologies on Physical and Mental Human Health. *Physical Education, Sports and Health Culture in Modern Society (Влияние информационно-коммуникативных технологий на физическое и психическое здоровье человека. Физическое воспитание, спортивная культура здоров'я в современном обществе)*, (2(42), 13-24.
75. Summer A, Dunkan Gr. E-Commerce. NYH Publishing. 1999. P. 263.
76. Travis F. IGN Presents the History of Sega. IGN Review. 2009. P.5. URL: <https://www.ign.com/articles/2009/04/21/ign-presents-the-history-of-sega?page=5> (дата звернення: 15.10.2018).
77. Wagner, M.G. On the Scientific Relevance of eSports. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006, pp. 437–442.
78. World Cyber Games – [Електронний ресурс]. Режим доступу: [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Cyber\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games).
79. <https://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/05/%d0%9b%d0%b5%d0%ba%d1%86%d1%96%d1%8f-1-%d0%a1%d0%9f%d0%9f%d0%94%d0%9f.pdf>
80. [https://uk.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:\\_Global\\_Offensive](https://uk.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive)
81. <https://www.sciencealert.com/gamers-have-more-grey-matter-and-better-brain-connectivity-study-suggests-2018>



## **ДОДАТКИ**

Анкета

1. Часом я не можу впоратися з бажанням завдати шкоди іншим.  
Так Ні
2. Іноді я пліткую про людей, яких не люблю.  
Так Ні
3. Я легко дратуюсь, але швидко заспокоююсь.  
Так Ні
4. Якщо мене не попросять по-доброму, я не виконаю прохання.  
Так Ні
5. Я не завжди отримую те, що мені належить.  
Так Ні
6. Я знаю, що люди говорять про мене за мою спиною.  
Так Ні
7. Якщо я не схвалюю поведінки друзів, то даю їм це відчуття.  
Так Ні
8. Якщо мені траплялося обдурити когось, я відчував болючі докори совісті.  
Так Ні
9. Мені здається, що я не здатний вдарити людину.  
Так Ні
10. Я ніколи не дратуюсь настільки, щоб кидатися предметами.  
Так Ні
11. Я завжди поблажливий до чужих недоліків.  
Так Ні
12. Якщо мені не подобається встановлене правило, мені хочеться порушити його.  
Так Ні
13. Інші вміють (краще за мене) майже завжди користуватися сприятливими обставинами.  
Так Ні
14. Я тримаюся насторожено з людьми, які ставляться до мене дещо дружнішими, ніж я очікував.  
Так Ні
15. Я часто не згоден з людьми.  
Так Ні
16. Іноді мені пригадуються думки, яких я соромлюся.  
Так Ні
17. Якщо хтось першим ударить мене, я не відповім йому.  
Так Ні
18. Коли я дратуюсь, я ляскаю дверима.  
Так Ні
19. Я набагато дратівливіший, ніж здається оточуючим.

- Так Ні  
20. Якщо хтось корчить із себе начальника, я завжди вчиняю йому всупереч.  
Так Ні  
21. Мене трохи засмучує моя доля.  
Так Ні  
22. Я думаю, що багато людей не люблять мене.  
Так Ні  
23. Я не можу утриматися від суперечки, якщо люди не згодні зі мною.  
Так Ні  
24. Люди, які ухиляються від роботи, повинні відчувати почуття провини.  
Так Ні  
25. Той, хто ображає мене чи мою сім'ю, напрошується на Бійку.  
Так Ні  
26. Я не здатний на грубі жарти.  
Так Ні  
27. Мене охоплює лють, коли з мене глузують.  
Так Ні  
28. Коли люди корчить із себе начальників, я роблю все, щоб вони не пізнавали.  
Так Ні  
29. Майже щотижня я бачу когось, хто мені не подобається.  
Так Ні  
30. Досить багато людей заздрять мені.  
Так Ні  
31. Я вимагаю, щоб люди поважали мої права.  
Так Ні  
32. Мене гнітить те, що я мало роблю для батьків.  
Так ні  
33. Люди, які постійно виводять вас, варті того, щоб їх клацнули по носі.  
Так Ні  
34. Від злості я іноді буваю похмурим.  
Так Ні  
35. Якщо до мене ставляться гірше, ніж я того заслуговую, я не засмучуюся.  
Так Ні  
36. Якщо хтось виводить мене з себе, я не звертаю на це уваги.  
Так Ні  
37. Хоча я й не показую цього, іноді мене тягне заздрість.  
Так Ні  
38. Іноді мені здається, що з мене сміються.  
Так Ні  
39. Навіть якщо я злюся, я не вдаюся до «сильних» виразів.  
Так Ні  
40. Мені хочеться, щоб мої помилки були прощені.

- Так Ні  
41. Я рідко даю здачі, навіть якщо хтось вдарить мене.  
Так Ні  
42. Коли виходить не на мою думку, я іноді ображаюся.  
Так Ні  
43. Іноді люди дратують мене просто своєю присутністю.  
Так Ні  
44. Немає людей, яких би я по-справжньому ненавидів.  
Так Ні  
45. Мій принцип: «Ніколи не довіряй чужинцям».  
Так Ні  
46. Якщо хтось дратує мене, я готовий сказати все, що я про нього думаю.  
Так Ні  
47. Я роблю багато такого, про що згодом жалкую.  
Так Ні  
48. Якщо я розлючусь, я можу вдарити когось.  
Так Ні  
49. З десяти років я ніколи не виявляв спалахів гніву.  
Так Ні  
50. Я часто почуваюся, як порохова бочка, готова вибухнути.  
Так Ні  
51. Якби всі знали, що я відчуваю, мене вважали б людиною, з якою не легко ладнати.  
Так Ні  
52. Я завжди думаю про те, які таємні причини змушують людей робити щось приємне для мене.  
Так Ні  
53. Коли на мене кричать, я починаю кричати у відповідь.  
Так Ні  
54. Невдачі засмучують мене.  
Так Ні  
55. Я б'юся не рідше і не частіше, ніж інші.  
Так Ні  
56. Я можу згадати випадок, коли я був настільки злий, що хапав річ, що мені потрапила під руку, і ламав її.  
Так Ні  
57. Іноді я відчуваю, що готовий першим розпочати бійку.  
Так Ні  
58. Іноді я відчуваю, що життя чинить зі мною несправедливо.  
Так Ні  
59. Раніше я думав, що більшість людей каже правду, але тепер я в це не вірю.  
Так Ні

60. Я лаюся зі злості.  
Так Ні
61. Коли я роблю неправильно, мене мучить совість.  
Так Ні
62. Якщо для захисту своїх прав мені треба застосовувати фізичну силу, я застосовую її.  
Так Ні
63. Іноді я висловлюю свій гнів тим, що стукаю по столу кулаком.  
Так Ні
64. Я буваю грубуватий до людей, які мені не подобаються.  
Так Ні
65. Я не маю ворогів, які хотіли б мені нашкодити.  
Так Ні
66. Я не вмію поставити людину на місце, навіть якщо вона цього заслуговує.  
Так Ні
67. Я часто думаю, що жив неправильно.  
Так Ні
68. Я знаю людей, які здатні довести мене до бійки.  
Так Ні
69. Я не дратую через дрібниці.  
Так Ні
70. Мені рідко спадає на думку, що люди намагаються роздратувати або образити мене.  
Так Ні
71. Я часто просто погрожую людям, хоч і не збираюся виконувати погрози.  
Так Ні
72. Останнім часом я став занудою.  
Так Ні
73. У суперечці я часто підвищую голос.  
Так Ні
74. Зазвичай намагаюся приховувати погане ставлення до людей.  
Так Ні
75. Я краще погоджуся з чимось, ніж стану сперечатися.  
Так Ні

**Анкета для експертів**

1. Як ви вважаєте, чи здатні комп'ютерні ігри робити людей агресивними?  
Так  
Ні
2. Як ви вважаєте, впливають комп'ютерні ігри на формування поведінки дітей та молоді?  
Так  
Ні
3. Як ви вважаєте, дітей і підлітків з девіантною поведінкою доречно залучати до занять кіберспортивними дисциплінами  
Так  
Ні
4. Оберіть позитивні ознаки кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що позитивно впливають на розвиток дитини та підлітка.  
Розмістіть в порядку значущості від 1 до 8
  - Можливість практикувати критичне і аналітичне мислення
  - Діти та молодь будуть відчувати відеоігри в захищеній і керованому середовищі, сприяючи і заохочуючи усвідомлений підхід до цього світу,
  - Змагальні відеоігри можуть сприяти розвитку технологічних навичок (STEM)
  - Надає можливості для створення абсолютно нових професій
  - Вміння працювати в команді
  - Організація та управління часом
  - Розвинення дрібної моторики рук
  - Розвиток показників сенсомоторної координації та реакції
5. Оберіть негативні ознаки кіберспортивних дисциплін чи комп'ютерних ігор, що негативно впливають на формування особистості дитини та підлітка. розмістіть в порядку значущості від 1 до 6
6. Під час гри на комп'ютері характеристики та якості гравця змінюються. Виставте по значущості змін ранг від 1 до 10, де 1 - найбільш значущий, 10 найменш.
  - Піднятий настрій
  - Роздратування

- Відчуття втоми
- При довготривалій серії ігор – головні болі
- Підвищення мотивації
- Підвищена моторика рук
- Підвищення реакції
- Розвиток стратегічного та тактичного мислення
- Комунікація
- Активізація розумової діяльності

7. Як ви вважаєте, комп'ютерні ігри та кіберспортивні дисципліни доречно впроваджувати у виправних місцях

-Так

-Ні

8. Можуть тренувальна діяльність з кіберспортивної дисципліни та участь у змаганнях позитивно впливати на риси молоді, що знаходиться у виправних місцях.

-Так

-Ні

9. Як ви вважаєте, можлива перспектива впровадження кіберспорту та створення команд у виправних місцях.

-Так

-Ні

10. Як ви вважаєте, формування позитивної життєвої мотивації шляхом занять кіберспортивними дисциплінами, може знизити чи згладити девіантну поведінку дітей і молоді.

-Так

-Ні

11. Вкажіть свій вік

12. Вкажіть свою стать

13. Вкажіть свою професію

- тренер

- викладач

- спортсмен

- функціонер

- менеджер

14. Вкажіть, займались ви раніше кіберспортивними дисциплінами чи виконували роботу, пов'язану з кіберспортом

-Так

-Ні

## Анкета для експертів 2

1. Ваш вік
2. Вкажіть свою стать
3. Як довго Ви граєте в комп'ютерні ігри? оберіть одну відповідь

1 рік  
до 3 років  
3-5 років  
5-10 років  
понад 10 років

4. Що це для вас: оберіть декілька зі списку

–хоббі  
–відновлення  
–залежність  
–спілкування  
-отримання задоволення  
-отримання переваги над іншими

5. Чи замислюєтесь ви під час гри про місце в якому ви знаходитесь?

-Так  
-Ні

6. Чи змогли б ви за допомогою гри виплеснути свої негативні емоції, образи, невдоволеність?

-Так  
-Ні

7. Чи вважаєте ви що комп'ютерна гра може допомогти людям подолати або легше пройти складні етапи життя?

–Так  
-Ні

8. Чи здатна гра зробити вас агресивними чи навпаки?

–Так  
–Ні

9. Чи роблять комп'ютерні ігри ваше дозвілля більш цікавим та розслаблюючим?

–Так



-Ні

10. Чи дає можливість комп'ютерна гра відчувати себе більш соціалізованим?

-Так

-Ні

11. Чи стало б перебування за комп'ютерними іграми більш цікавим, якби ви приймали участь у міжнародних турнірах?

-Так

-Ні

12. Чи подобається вам особисто, що у місці перебування надають можливість грати у кіберспортивні дисципліни?

-Так

-Ні

13. Як ви вважаєте чи потрібно вводити комп'ютерні ігри в розпорядок дня (в час дозвілля) у виправні місця?

-Так

-Ні

## Результати експериментальної діяльності

## Показники учасників дослідження при першій зустрічі

Учасники	До гри								Після гри							
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	9	5	9	10	10	9	7	9	7	5	7	10	10	9	6	9
2	7	6	10	7	8	9	6	10	7	6	9	7	8	8	5	7
3	10	6	9	10	10	7	7	8	7	6	8	10	10	7	6	8
4	9	8	9	9	9	10	8	10	8	7	9	9	9	8	6	9
5	6	4	8	9	10	6	6	6	6	4	7	9	10	6	6	6
6	7	7	8	8	8	8	8	8	6	6	8	8	8	8	7	8
7	8	7	10	10	10	8	6	9	8	6	9	10	10	8	6	9
8	10	8	9	9	9	9	6	9	9	8	9	9	9	9	6	8
9	8	7	9	8	10	8	7	8	7	5	8	8	10	7	6	6
10	9	4	6	9	9	5	4	6	6	4	6	9	9	5	4	6
11	6	5	7	8	6	6	6	8	5	5	6	8	6	6	6	8
12	7	6	7	7	9	7	7	7	6	6	6	7	9	7	6	7
13	8	7	8	8	10	9	8	8	8	7	8	8	9	9	8	7
14	7	5	7	9	8	8	4	7	7	5	7	9	8	8	4	6
15	6	6	8	10	6	6	6	6	6	6	8	10	6	6	6	6
16	7	6	10	7	9	7	7	7	5	6	8	7	8	7	7	7
17	8	6	8	9	10	10	8	8	7	5	7	9	9	8	8	8
18	10	7	9	10	10	8	5	9	7	7	8	9	8	7	5	8
19	8	6	9	8	9	8	4	7	7	6	7	8	9	7	4	6
20	8	7	8	10	10	8	6	8	8	7	8	10	9	8	6	7

Примітки: 1 – фізична агресія; 2 – непряма агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини

## Показники учасників дослідження при другій зустрічі

Учасники	До гри								Після гри							
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	9	5	9	9	8	6	7	8	6	5	6	8	7	6	6	6
2	7	6	8	7	8	6	5	6	7	4	8	7	8	5	5	6
3	8	6	7	7	8	5	7	7	7	5	8	6	8	5	5	7
4	9	8	9	9	8	9	9	9	8	6	7	8	7	8	9	8
5	6	4	6	6	8	6	5	6	6	4	7	6	6	6	5	6
6	8	6	8	8	8	8	7	7	6	6	8	8	8	8	6	6
7	9	7	8	8	7	8	6	8	8	5	9	7	6	6	6	6
8	10	7	9	9	7	9	9	9	9	6	8	7	7	7	5	8
9	8	7	8	8	9	8	5	8	7	5	8	8	8	7	4	8
10	6	4	6	5	8	5	5	5	6	4	6	5	7	5	5	5
11	7	5	7	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	6	6
12	7	6	7	7	8	6	5	6	6	5	6	6	7	6	5	5
13	8	7	8	8	9	7	6	8	8	7	8	8	8	7	5	7
14	5	5	6	6	8	5	4	5	7	5	6	5	8	4	4	5
15	7	6	6	6	6	6	5	6	7	6	8	6	5	6	5	6
16	8	6	7	7	9	7	7	7	5	6	8	6	9	6	6	6
17	10	5	8	8	8	8	8	7	8	5	6	6	7	7	5	6
18	9	5	8	8	9	7	5	8	7	5	8	7	8	7	4	7
19	6	6	7	6	8	6	4	6	7	5	5	6	7	6	4	5
20	9	7	8	8	8	8	7	8	8	6	6	7	8	7	5	6

Примітки: 1 – фізична агресія; 2 – непряма агресія; 3 – роздратування; 4 – вербальна агресія; 5 – образа; 6 – підозрілість; 7 – негативізм; 8 – почуття провини