



## ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ ТА ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

### ELECTRONIC RESOURCES AND INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

### ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ И ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

---

---

УДК 004:316.77

DOI: 10.31866/2617-796x.3.1.2020.206110

**Бойчук Олег,**

*аспірант, кафедра філософії*

*імені професора І. П. Стогнія,*

*ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний*

*університет імені Григорія Сковороди»,*

*Переяслав-Хмельницький, Україна*

*Megante2@gmail.com*

*<https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>*

### ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ТА СОЦІАЛЬНОГО ВИКЛЮЧЕННЯ В ПРОЦЕСІ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

**Метою статті** є аналіз проблеми соціалізації сучасної молоді в епоху тотальної диджиталізації, дослідження комп'ютерних ігор як потужного агента соціалізації молоді. Для досягнення поставленої мети необхідно проаналізувати особливості впливу ігор на процес соціалізації молоді та формування нових ціннісних орієнтирів, акцентувати увагу на понятті «кіберсоціалізація» та «кіберадикція».

**Методи дослідження:** аналітичний метод, метод включеного спостереження, метод структурно-функціонального аналізу, феноменологічний метод. Аналіз впливу залежності молоді від комп'ютерних ігор і вивчення впливу цифровізації на соціальну комунікацію молоді. Дослідження використання інформації з інтернету на формування світосприйняття в молодій частини населення, і як можна використовувати її в навчанні, формуванні особистості й моральному вихованні. У період формування світогляду інтернет може суттєво впливати на становлення молоді людини та здатність її до соціалізації.

**Новизною дослідження** є визначення особливостей впливу комп'ютерних ігор на моральні та соціальні цінності сучасної молоді та здійснення соціально-філософського аналізу проблеми впливу комп'ютерів і мережевих технологій сучасного світу на процес формування цінностей і свідомості підлітка в глобалізованому світі. У статті розглянуто вплив комп'ютерної залежності на соціалізацію молоді та формування людських цінностей. Розкрито поняття «кіберсоціалізація» та «кіберадикція». Встановлено причинно-наслідкові зв'язки між комп'ютерними іграми та порушенням формування правильних соціальних цінностей, показано вплив комп'ютерної залежності на погіршення комунікативних навиків і підвищення рівня агресії підлітків.

**Висновки.** Дослідження засвідчило, що через систематичне використання комп'ютерних технологій у молодій людині знижується успішність у навчанні, через малорухливий спосіб життя виникають певні хвороби, а також явище соціальної самотності, знижується рівень активності й охайності, паралельно збільшується рівень відчуженості від соціальних норм і цінностей, зрештою виникає соціальне виключення індивіда.

**Ключові слова:** соціалізація; кіберсоціалізація; кіберадикція; комп'ютерні ігри; ігрова залежність; інтернет-залежність; віртуальна реальність.

**Вступ.** Актуальність роботи обумовлена необхідністю розв'язання проблеми соціалізації сучасного молодого покоління, формування ціннісних і життєвих орієнтацій у дітей і підлітків у складних і неоднозначних умовах соціуму, оскільки розвиток цивілізаційних процесів у XXI столітті, зокрема інформаційних технологій, зумовлює інтенсифікацію та інформатизацію суспільства, наповнення життя цифровими гаджетами, комп'ютеризацію всіх сфер соціальної реальності.

**Результати дослідження.** Ігри та соціальні мережі значно впливають на соціалізацію сучасної молоді, адже з огляду на вікові особливості проблема ігрової і комп'ютерної залежності найбільш актуальна саме в дитячому та підлітковому віці. Комп'ютерна залежність є невід'ємною частиною технічного прогресу людства, адже навчання, дозвілля та комунікація молодого покоління значною мірою відбувається за допомогою комп'ютерних технологій, що впливає на формування пізнавальних процесів та соціалізацію молоді в цілому, відбувається процес кіберсоціалізації. У науковий дискурс цей термін увів В. А. Плешаков (2005).

Кіберсоціалізація (соціалізація особистості в кіберпросторі) – комплексний процес змін структури самосвідомості особистості та мотиваційної сфери індивідуума, що відбувається під впливом і в результаті використання людиною сучасних інформаційно-комунікаційних, комп'ютерних, електронних, цифрових, мультимедіа, мобільного стільникового зв'язку й інтернет-технологій у контексті засвоєння та відтворення їм культури в межах персональної життєдіяльності. Автор самого терміна вважав, що соціалізацію людини в кіберпросторі необхідно розглядати як «соціально-педагогічний полігон» для безпечного формування й апробування оптимальних моделей життєдіяльності людини. Під впливом віртуального світу та кіберпростору в людини може виникати відчуження від реального життя. У користувача віртуальної мережі створюється враження залучення до створеної ним же самим події, що як на свідомому, так і на підсвідомому рівні не несе у своєму змісті жодної небезпеки та не потребує обов'язкової відповідальності за свої вчинки. У такій ситуації людина весь час перебуває в «розбіжності» сама із собою, адже її свідомість проживає досвід, який не має нічого спільного з реальним досвідом. Унаслідок цього в людини, особливо в дітей і молоді, формуються потреби, що не співвідносяться з реальними можливостями (Малоголова, 2019, с.89-84). Виходячи на вулицю, молода людина розуміє, що не має таких можливостей та інструментів (літак, дороге авто, власний бізнес і т. п.) в реальному житті, а шлях до їх отримання здається надто складним і тернистим, що у свою чергу провокує виникнення стану когнітивного дисонансу через вну-

трішній психічний конфлікт, який виникає в людини унаслідок зіткнення різних ідей, знань, переконань, установок тощо.

Сугестивне навіювання моди на гаджети в суспільстві розраховане на некритичне сприйняття інформації, що є однією з причин виникнення комп'ютерної залежності. Важливо осмислити психологічну складову явища ігрової залежності. Засилля гаджетів у різних сферах діяльності людини, у тому числі масовий перехід до онлайн-навчання, посилює інтеграцію з гаджетами. Людина все частіше навчається, працює, відпочиває, купує, використовуючи комп'ютер. Без знання комп'ютера неможливо влаштуватися на престижну роботу. Доросла людина вже не уявляє свого існування без цифрового приладдя, не говорячи навіть про молодь, яка «буквально зрослася з ним».

Переважна більшість батьків сучасних школярів і студентів переконана в тому, що здійснення навчального процесу неможливе без використання сучасних технологічних засобів накопичення, зберігання та обробки інформації (комп'ютера, планшета, сканера, принтера, інтернет-мережі). Теоретично дитина, використовуючи інтернет, має вивчати іноземні мови (є різноманітні програми та відеоуроки для дітей різного віку), творчо розвиватися (відеоуроки творчості). Головна проблема полягає в тому, що мало хто задумується, чи дійсно це так? Які негативні наслідки це може мати?

Молодь частіше використовує гаджети для розваг, а не для навчання. К. Ю. Галкін (2007) у своєму дослідженні «Залежність від віртуальної реальності комп'ютера» дійшов висновку, що 84 % школярів використовують комп'ютер, смартфон чи планшет як основний розважальний засіб, а найбільше підпадають під цей вплив саме підлітки у віці 12–15 років, саме вони найбільше схильні до розвитку гаджетозалежності та залежності від комп'ютерних ігор. А тому інформаційні технології та комп'ютерні мережі стають новою соціальною константою, що може значно перебудувати соціальну структуру суспільства на всіх рівнях.

Масове переміщення уваги, інтересів, кола знайомих і друзів у віртуальні спільноти поступово послаблює реальні соціальні зв'язки, викидає людину зі звичної соціалізації, її соціальне коло скорочується, вона стає більш замкнутою в собі та віддає перевагу інтернет-сеансам, ніж реальним зустрічам (Церковний, 2004, с.149-154).

Кіберадикція – це негативний психологічний наслідок надмірного й неконтрольованого захоплення людини комп'ютерною грою та Інтернетом. Полягає в нездатності подолати бажання постійно використовувати комп'ютер (Галіч, 2014, с.250-256).

Комп'ютерні ігри залучають гравців яскравими образами, цікавими сюжетами, фотореалістичною графікою зі звуковим супроводом, що призводить до повноцінної інтеграції в ігровий всесвіт, в якому гравець відчуває себе комфортно, йому добре: він сильний, сміливий, озброєний, успішний, але час, утрачений за грою, не робить особистість сильнішою й успішнішою в реальному житті, тому, повертаючись з віртуального світу в реальний, вона відчуває психологічний дискомфорт, слабкість і беззахисність. Часто будучи фізично слабкими та морально ображеними, у житті підлітки можуть переносити свою злість і ненависть у віртуальний простір, караючи у такий спосіб менш розвинених опонентів з особливою

жорстокістю, спалюючи їхні замки, влаштовуючи криваві розправи та побоїща з кінцевим виведенням опонента з гри на деякий час. Так, надмірне захоплення комп'ютерною грою формує цікаву парадигму «Сильний та успішний у віртуальному всесвіті – слабкий та відсталий у реальному».

Теоретико-методологічні засади проблеми комп'ютерної залежності потребують осучаснення. У переважній більшості сучасні наукові роботи з цієї проблематики спираються на праці авторів-дослідників у царині соціалізації молоді у віртуально-техногенному суспільстві, що були написані в середині 90-х років минулого століття, таких як К. Янг (2000), Д. А. Голдберг (2013), М. Гріфітс (2015), М. Коул (2005), Е. Л. Андерсон (2016). Тоді рівень техногенності суспільства був значно нижчим і ця проблема лише починала формуватися в США та Європі, а її сутність і масштаби нині набули якісно нового рівня й потребують комплексного, міждисциплінарного осмислення з боку таких наук, як соціальна філософія, педагогіка, психологія, соціологія тощо.

Айвен Голдберг (2013) уперше визначив явище залежності від комп'ютера – кіберадикцію – і порівняв його із сильнодіючим наркотиком, оскільки кінцевим об'єктом впливу цієї системи є мозок людини.

Подібним є вплив, коли розглядати перехід до віртуальності, що виникає як спосіб адаптації до складної соціальної реальності, адже нездатна адаптуватися і жити в реальному світі молода людина йде у світ віртуальний. Комп'ютерні технології, що покликані допомагати в навчанні, відкриваючи необмежений доступ до глобальних інформаційних потоків, призводять до протилежного. Айвен Голдберг (2013) вважав, що в основі гаджетозалежності лежить поведінка зі зниженим рівнем самоконтролю, що загрожує повністю витіснити реальне життя людини та замінити його на віртуальне. На його думку, у світ мрій і фантазій легко поринають ті люди, в яких є будь-якого роду психологічні чи соціальні проблеми, а також особи з низьким рівнем соціальних зв'язків та соціального включення, що у свою чергу ще збільшує рівень їх дезадаптації, породжуючи замкнене коло. Означене дослідження вперше показало, що аналогічно до наркотику ігроманам та інтернет-залежним особам згодом необхідно все більше і більше часу, щоб досягти стану морального задоволення. Доктор Голберг (2013) наголошував на необхідності подальшого глибинного аналізу природи комп'ютерних ігор, які аналогічно до наркотиків відтворюють бажану картинку у свідомості гравця та формують низку приємних почуттів (радість, ейфорія, захоплення), стаючи ключем до бажаного світу.

Так, на думку Т. О. Галіч (2014), життя та соціалізація молоді проходить під диктат інформаційних технологій. Унаслідок засилля комп'ютерних технологій суспільства в підлітка часто виникає дезорієнтація, безпорадність і стан соціального вакууму, адже сучасна соціальна реальність характеризується тим, що можливості молодої людини знайти себе й осмислити свій внутрішній світ обмежуються глобальними інформаційними технологіями. Формування ігрової комп'ютерної залежності обумовлено цілою низкою факторів соціально-психологічної дезадаптації. Адиктивна молодь має певні спільні риси, такі як слабка соціалізація та

рівень соціального включення, відсутність чітких цінностей, атракційно-гедоністична направленість мотиваційної сфери, замкнутість, низька самооцінка.

Американські психологи виділяють такі можливі наслідки комп'ютерної залежності, як жорстокість, неконтрольовані спалахи агресії, погіршення навичок спілкування, концентрації уваги, погіршення пам'яті тощо.

На нашу думку, заборонити молодій людині користуватися смартфоном і комп'ютером – рівнозначно забороні користуватися громадським транспортом, адже це результат технічного прогресу, який за умови виваженого використання може приносити користь.

В онлайн-грі гравець еволюціонує разом зі своїм персонажем, здобуваючи досвід у межах ігрової діяльності, розкриваючи свій внутрішній потенціал. Адже знайти друзів або стати супергероєм простіше в онлайн-світі, ніж у реальному. Гра покликана замінити реальний світ, надавши змогу жити в простішому – віртуальному.

Американські вчені виявили, що електронні ігри мають глобальний вплив на психіку людини, особливо молоді, оскільки більшість з них наповнена агресією, насильством і руйнуваннями, захопленням персоною, що значною мірою реалізується через негатив.

Дослідження американського вченого М. Коула (2005) показало, що підлітки, які проводять у віртуальній реальності понад 6 годин на день і грають в ігри, що містять елементи насильства, криваві сцени та ненормативну лексику, більш схильні до прояву агресивних думок, почуттів та агресивного самовираження в соціумі.

Водночас формування ігрової інтернет-залежності стає й наслідком розвитку суспільства споживання, зокрема реклами ігрових і медійних товарів, нав'язаних з боку розробників інформаційних продуктів. Ігри та медійні продукти – прибутковий товар на сучасному ринку, і їх просування впливає спочатку на формування в людини потенційного задоволення, а потім і потреби в них.

Індустрія комп'ютерних ігор є надзвичайно прибутковою. За даними порталу Newzoo у 2018 році об'єм ринку ігор досяг 134,9 млрд доларів і продовжив свій ріст на 15 % у 2019. Експерти провідних дослідницьких компаній прогнозують, що ринок ігор в найближчі роки буде активно продовжувати ріст як за доходами, так і за аудиторією гравців (<https://itc.ua/tag/newzoo/>). Це робить розробку ігор однією з найбільш перспективних сфер для інвестицій у світі. Ринок дуже швидко росте, а здивувати гравців стає все складніше. Крім того, досить важко передбачити ігрові тренди, і продукт, який на етапі розробки був на вістрі технологій, може застаріти, ледве потрапивши на ринок. На нашу думку, каталізатором глобальної інтернет-залежності серед молоді є те, що сучасні електронні ігри розробляють так, що гравець відчуває себе не спостерігачем насилля, а його інклюзивним учасником, часто ототожнюючи себе зі своїм персонажем. Через ігри в багатьох осіб стирається грань між реальністю та штучно створеним світом. Світ цифрових ігор завжди наповнений яскравими образами та відчуттями, що вступають у симбіоз і переплітаються з уявою людини, через це комп'ютерні ігри, які подібні до наркотиків, розвивають звикання та навчають убивати. Побачені сцени насильства стимулюють появу агресивних фантазій і формування агресивних моделей

поведінки, допомагаючи молодій людині готувати сценарії, як розв'язувати проблеми за допомогою агресії в реальному житті.

**Висновки.** Індустрія комп'ютерних розваг – це мало досліджена в соціальній філософії галузь, що швидко розвивається. Віртуальний світ – це світ образів і відчуттів, що вступають у прямий контакт з уявою, мисленням, логікою та іншими функціями мозку.

Науковці, які досліджували цю проблему, дійшли висновку, що комп'ютерні мережі є новим етапом у розвитку інтелектуальної діяльності. Вони призводять до глобальних змін у діяльності людини та всіх соціальних інститутів. Загалом методичні рекомендації вчених щодо розв'язання цієї проблеми є досить абстрактними й такими, що, на нашу думку, потребують значного осучаснення та переосмислення. З боку соціальної філософії має бути глибше проаналізований взаємовплив і детермінація між захопленням підлітків комп'ютерними іграми та виникненням агресивної поведінки в соціумі, а також порушення системи адекватного сприйняття й «обробки» соціальної реальності, адже 96 % популярних комп'ютерних ігор переповнені агресією, насильством і руйнуваннями, захопленням дієвою персоною, що часто реалізується в негативних формах. У такому розумінні гравець віддає перевагу різним формам девіації, обуренню та лайці, частіше ненависті до віртуальних супротивників, яка надалі може бути перенесена на оточення, батьків, однокласників. Часто віртуальний і реальний світи у свідомості гравця можуть переплітатися, і він починає вимагати визнання іншими, часом навіть не залученими в цій сфері особами своїх віртуальних здобутків і досягнень у віртуальному світі. Комп'ютерні ігри по суті є квитком у бажаний світ альтернативної реальності. Також ми дійшли висновку, що всі електронні ігри розроблені таким чином, що гравець відчуває себе не спостерігачем насилля, а його учасником, а самі учасники гри часто не розуміють, навіщо взагалі потрібна реальність, і не хочуть до неї повертатися. Виходить замкнуте коло, яке важко розірвати. Рідкісні перерви в грі лише збільшують подальше бажання грати, а намагання сторонніх осіб перервати ігровий процес, особливо в певні кульмінаційні моменти, часто провокує неконтрольовані сплески агресії та лайки, адже заміну однієї реальності на іншу чи вихід з неї завжди супроводжують потужні емоційні переживання.

Комп'ютерні ігри спеціально розроблюють так, щоб дати гравцеві змогу зануритися в спеціально створену ілюзію, відійти від реальності, потрапити у віртуальний світ, який більш «прогнозований», як результат він має істотний вплив на особистість людини, оскільки імітує розв'язання певних проблем у віртуальному світі, хоча гравці лише накопичують проблеми в реальному житті, адже в онлайн-грі гравець може стати напівбогом, реалізувати себе на безкрайніх рівнинах казкового світу, а в цей час його проблеми як соціальної істоти лише зростають, знижується соціальна активність, зростає рівень соціальної ізоляції та зрештою виникає повне соціальне виключення індивіда комп'ютером, інтернетом, іграми тощо.

«Найлегший шлях» розв'язання цієї проблеми в такому разі – це відшукування шляхів використання комп'ютерних технологій, програм у реальному технологічному й виробничому процесі та навчання конструктивному використанню цих пристроїв, формування правильних соціальних цінностей – є альтернативою боротьби



з комп'ютерною залежністю. Значною мірою цей процес залежить від батьків, котрі в процесі соціалізації створюють умови, в яких розвивається молода людина. Якщо в процесі виховання приділяти дитині достатньо уваги, формувати стійкі сімейні та морально-етичні цінності, здоровий спосіб життя, соціально корисні навички, зокрема навчити конструктивно використовувати можливості сучасних інформаційних технологій, то надалі не доведеться боротися із залежністю від ігор та соціальних мереж.

## СПИСОК ПОСИЛАНЬ

---

Галіч, Т.О., 2014. Соціальні мережі інтернет, як агент соціалізації молоді. *Сучасні суспільні проблеми у вимірі соціології управління*, 15 (281), с.250-256.

Галкин, К.Ю., 2007. Зависимость от виртуальной реальности компьютера – новый вид зависимого поведения. *Независимый психиатрический журнал*, 2.

Голдберг Айвен и открытие интернет зависимости, 2013. [online] Доступно: <<https://medprosvita.com.ua/aprelya-goldberg-ayven-otkryitie-internet-zavisimosti/>> [Дата обращения 10 апреля 2020].

Малоголова, О.О., 2019. Интернет-залежність та її вплив на підлітків. *Актуальні проблеми психології*, 2, с.89-94.

Отчет Newzoo о состоянии игровой индустрии: оборот за 2018 год. [online] Доступно: <<https://itc.ua/tag/newzoo/>> [Дата обращения 31 мая 2020].

Плешаков, В.А., 2005. Виртуальная социализация как современный аспект квазисоциализации личности. *Проблемы педагогического образования*, 21.

Церковний, А., 2004. Аспекти формування Інтернет-залежності. *Соціальна психологія*, 5 (7), с.149-154.

Янг, К.С., 2000. Диагноз Интернет-зависимость. *Мир Интернет*, [online] 2, с.24. Доступно: <<http://cyberpsy.ru/articles/young-internet-addiction/>> [Дата обращения 01 апреля 2020].

Anderson, E., Steen, E., Stavropoulos, V., 2016. «Internet use and Problematic Internet Use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood». *International journal of adolescence and youth* [online] 22 (4). Available at: <[https://www.researchgate.net/publication/309001837\\_Internet\\_use\\_and\\_Problematic\\_Internet\\_Use\\_a\\_systematic\\_review\\_of\\_longitudinal\\_research\\_trends\\_in\\_adolescence\\_and\\_emergent\\_adulthood](https://www.researchgate.net/publication/309001837_Internet_use_and_Problematic_Internet_Use_a_systematic_review_of_longitudinal_research_trends_in_adolescence_and_emergent_adulthood)> [Accessed 31 May 2020].

Cole, M., Derry, J., 2005. *We Have Met Technology and It Is Us*. [online] Available at: <<https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190409>> [Accessed 10 April 2020].

Mark, D., Griffiths, D.J., Kuss, J. and Halley, M., 2015. *The Evolution of Internet Addiction: A Global Perspective*. [online] Available at: <[http://www.uclep.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Griffiths\\_AB\\_2015.pdf](http://www.uclep.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Griffiths_AB_2015.pdf)> [Accessed 10 April 2020].

## REFERENCES

---

Anderson, E., Steen, E., Stavropoulos, V., 2016. «Internet use and Problematic Internet Use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood».

*International journal of adolescence and youth*, [online] 22 (4). Available at: <[https://www.researchgate.net/publication/309001837\\_Internet\\_use\\_and\\_Problematic\\_Internet\\_Use\\_a\\_systematic\\_review\\_of\\_longitudinal\\_research\\_trends\\_in\\_adolescence\\_and\\_emergent\\_adulthood](https://www.researchgate.net/publication/309001837_Internet_use_and_Problematic_Internet_Use_a_systematic_review_of_longitudinal_research_trends_in_adolescence_and_emergent_adulthood)> [Accessed 31 May 2020].

Cole, M., Derry, J., 2005. *We Have Met Technology and It Is Us*. [online] Available at: <<https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190409>> [Accessed 10 April 2020].

Galkin, K.Ju., 2007. Zavisimost' ot virtual'noj real'nosti komp'jutera – novyj vid zavisimogo povedenija [Dependence on the virtual reality of a computer – a new kind of dependent behavior]. *Nezavisimyj psihiatricheskij zhurnal*, 2.

Goldberg Ajven i otkrytie internet zavisimosti, 2013 [Goldberg Ivan and the discovery of Internet addiction]. [online] Available at: <<https://medprosvita.com.ua/aprelya-goldberg-ajven-otkrytie-internet-zavisimosti/>> [Accessed 10 April 2020].

Halich, T.O., 2014. Sotsialni merezhi internet, yak ahent sotsializatsii molodi [Social networks Internet, as an agent of socialization of youth]. *Suchasni suspilni problemy u vymiri sotsiolozii upravlinnia*, 15 (281), pp.250-256.

Jang, K.S., 2000. Diagnost Internet-zavisimost' [Diagnosis of Internet addiction]. *Mir Internet*, [online] 2, p.24. Available at: <<http://cyberpsy.ru/articles/young-internet-addiction/>> [Accessed 10 April 2020].

Maloholova, O.O., 2019. Internet-zalezhnist ta yii vplyv na pidlitkiv [Internet storage and fuel supply]. *Aktualni problemy psykholohii*, 2, pp.89-94.

Mark, D., Griffiths, D.J., Kuss, J. and Halley, M., 2015. *The Evolution of Internet Addiction: A Global Perspective*. [online] Available at: <[http://www.uclep.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Griffiths\\_AB\\_2015.pdf](http://www.uclep.be/wp-content/uploads/pdf/Pub/Griffiths_AB_2015.pdf)> [Accessed 10 April 2020]

Otchet Newzoo o sostojanii igrovoj industrii: oborot za 2018 god [Newzoo report on the state of the gaming industry: turnover for 2018]. [online] Available at: <<https://itc.ua/tag/newzoo/>> [Accessed 31 May 2020].

Pleshakov, V.A., 2005. Virtual'naja socializacija kak sovremennyj aspekt kvazisocializacii lichnosti [Virtual socialization as a modern aspect of personality quasi-socialization]. *Problemy pedagogicheskogo obrazovanija*, 21.

Tserkovnyi, A., 2004. Aspekty formuvannia Internet-zalezhnosti [Aspects of Internet addiction]. *Sotsialna psykholohiia*, 5 (7), pp.149-154.



**UDC 004:316.77****Boichuk Oleh,**

*PhD student, the department of Philosophy named after Professor I. P. Stohnii,  
State Institution of Higher Education "Pereiaslav-Khmelnytskyi Hryhoriy Skovoroda  
State Pedagogical University",  
Pereiaslav-Khmelnytskyi, Ukraine  
Megante2@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>*

**RELATIONSHIP BETWEEN THE PROBLEM OF COMPUTER DEPENDENCE AND  
SOCIAL EXCLUSION IN THE PROCESS OF YOUTH SOCIALIZATION**

**The aim of the article** is to analyze the problem of socialization of modern youth in the era of total digitalization, the study of computer games as a powerful agent of socialization of youth. To achieve this goal it is necessary: to analyze the features of the impact of games on the process of socialization of youth and the formation of new values, to focus on the concepts of «cybersocialization» and «cyberradiation».

**The research methods** are analytical method, method of included observation, method of structural-functional analysis, phenomenological method.

**The novelty of the study** is to determine the characteristics of the impact of computer games on the moral and social values of modern youth and socio-philosophical analysis of the impact of computers and network technologies of the modern world on the formation of values and consciousness of adolescents in a globalized world.

The article considers the impact of computer addiction on the socialization of young people and the formation of human values. The concepts of «cybersocialization» and «cyberradiation» are revealed. The causal links between computer games and the violation of the formation of correct social values are established, the influence of computer addiction on the deterioration of communication skills and increased aggression of adolescents is shown.

**Conclusions.** According to the study, due to the systematic use of computer technology in young people reduced academic performance, due to a sedentary lifestyle and minimization of physical activity there are certain diseases, there is a phenomenon of social loneliness, reduced activity and cleanliness, while increasing the level of alienation from social norms and values, eventually there is a social exclusion of the individual.

**Keywords:** socialization; cybersocialization; cyberradiation; computer games; game addiction; internet addiction; virtual reality.

**УДК 004:316.77****Бойчук Олег,***аспірант, кафедра філософії імені професора І. П. Стогнія,**ГВУЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний**університет імені Григорія Сковороди»,**Переяслав-Хмельницький, Україна**Megante2@gmail.com**<https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>***ВЗАИМОСВЯЗЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ И СОЦИАЛЬНОГО  
ИСКЛЮЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ СОЦИАЛИЗАЦИИ МОЛОДЕЖИ**

**Целью статьи** является анализ проблемы социализации современной молодежи в эпоху тотальной диджитализации, исследования компьютерных игр как мощного агента социализации молодежи. Для достижения поставленной цели необходимо проанализировать особенности влияния игр на процесс социализации молодежи и формирования новых ценностных ориентиров, акцентировать внимание на понятиях «киберсоциализация» и «кибераддикция».

**Методы исследования:** аналитический метод, метод включенного наблюдения, метод структурно-функционального анализа, феноменологический метод. Анализ влияния зависимости молодежи от компьютерных игр и изучение влияния цифровизации на социальную коммуникацию молодежи. Исследование использования информации из интернета на формирование мировосприятия молодой частью населения, и как можно использовать ее в обучении, формировании личности и нравственном воспитании. В период формирования мировоззрения интернет может существенно влиять на становление молодого человека и его способность к социализации.

**Новизной исследования** является определение особенностей влияния компьютерных игр на моральные и социальные ценности современной молодежи и осуществление социально-философского анализа проблемы влияния компьютеров и сетевых технологий современного мира на процесс формирования ценностей и сознания подростка в глобализированном мире. В статье рассмотрено влияние компьютерной зависимости на социализацию молодежи и формирование человеческих ценностей. Раскрыты понятия «киберсоциализация» и «кибераддикция». Установлены причинно-следственные связи между компьютерными играми и нарушением формирования правильных социальных ценностей, показано влияние компьютерной зависимости на ухудшение коммуникативных навыков и повышение уровня агрессии подростков.

**Выводы.** Исследование подтверждает, что через систематическое использование компьютерных технологий в молодого человека снижается успеваемость в учебе, через малоподвижный образ жизни возникают определенные болезни, а также явление социального одиночества, снижается уровень активности и опрятности, параллельно увеличивается уровень отчужденности от социальных норм и ценностей, в конце концов возникает социальное исключение индивида.

**Ключевые слова:** социализация; киберсоциализация; кибераддикция; компьютерные игры; игровая зависимость; интернет-зависимость; виртуальная реальность.

21.04.2020