

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ В.Н.КАРАЗІНА

ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГІЇ

КАФЕДРА ПРИКЛАДНОЇ ПСИХОЛОГІЇ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему: Особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від
комп'ютерних ігор

Студента 4 курсу групи ПС-42 першого
(бакалаврського) рівня вищої освіти освітньо-
професійної програми «Психологія» за
спеціальністю 053 – ПСИХОЛОГІЯ
ЗЕРНІЯ Вадима Євгенійовича

Керівник: к. психол. н., доц.
БАРІНОВА Наталія Вікторівна

Чотирьохрівнева шкала оцінювання _____
Кількість балів: _____

Члени комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ІЗ ЗАЛЕЖНІСТЮ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	6
1.1. Поняття комунікативної компетентності	6
1.2. Феномен залежності від комп'ютерних ігор	11
Висновки до розділу 1	15
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ІЗ ЗАЛЕЖНІСТЮ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	16
2.1. Мета, завдання, характеристики вибірки, опис методів дослідження	16
2.2. Емпіричне дослідження особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.....	19
2.2.1. Дослідження комунікативної компетентності, соціального інтелекту та відчуття самотності студентів	19
2.2.2. Дослідження залежності студентів від комп'ютерних ігор.....	22
2.2.3. Визначення особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.....	24
Висновки до розділу 2	28
ВИСНОВКИ.....	30
ЛІТЕРАТУРА.....	32

ВСТУП

Актуальність. Сучасний світ характеризується вкрай високою розвиненістю індустрії комп'ютерних ігор. Сьогодні геймінг, тобто, процес здійснення віртуально-ігрової діяльності, є не тільки засобом проведення дозвілля, а й способом самовираження, самоствердження та переспрямування змагальних потреб особистості у безпечне русло. Зокрема, мова йде про те, що у поточний час регулярно проводяться кіберспортивні змагання різних масштабів, які в аспекті наявності прихильників доволі успішно конкурують з реальними спортивними заходами; створюються спільноти гравців, клуби інтересів тощо.

Проте, долучення до комп'ютерних ігор може бути пов'язане з певними ризиками для психологічного здоров'я особистості, - зокрема, із зростанням неконтрольованої залученості у них аж до виникнення залежності. Дана проблема сьогодні дійсно має місце бути, - і підтвердженням тому є визнання у 2022 році Всесвітньою організацією охорони здоров'я вказаної залежності захворюванням.

У психологічних наукових роботах, присвячених дослідженню особистості в умовах залежності від комп'ютерних ігор сьогодні здебільшого робиться акцент на вивченні молодших школярів (В. Багрій, П. Козира, В. Мельман, С. Наход, С. Цапліна та ін.) або підлітків (О. Брагой, О. Гузьман, Н. Ляшенко, А. Матюх, І. Шабанова та ін.) з підкресленням негативного впливу зазначеного захворювання на активне особистісне формування. При цьому дещо осторонь лишається така соціальна категорія, як студенти. Між тим, студентство є періодом формування не тільки особистості як такої, а й становлення професіонала-фахівця та елементу майбутньої новоствореної сімейної системи, - отже потенційний негативний вплив залежності від комп'ютерних ігор для них може бути не менш актуальним, ніж для підлітків чи молодших школярів.

При цьому варто зазначити, що, з огляду на специфіку геймінгової діяльності, що передбачає перенесення свідомої спрямованості з реального середовища у віртуальне, найбільшою мірою при залежності від комп'ютерних ігор страждає комунікативна сфера особистості. Якщо ж говорити про студентів, то ми у цій сфері схильні окремо виділяти такий феномен, як комунікативна компетентність, - оскільки саме вона здебільшого визначає спроможність осіб

даної категорії здійснювати найбільш значущі для них види діяльності: навчання, опанування професійних навичок та інтимне спілкування з метою створення сім'ї. Таким чином, в рамках даної роботи ми маємо намір зосередитися на дослідженні особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Мета роботи: визначити особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Об'єкт дослідження: комунікативна компетентність особистості.

Предмет: особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Для досягнення мети в рамках роботи були висунуті наступні **завдання**:

- 1) Провести теоретичний аналіз проблеми комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.
- 2) Дослідити показники комунікативної компетентності студентів.
- 3) Визначити рівень розвиненості соціального інтелекту студентів.
- 4) Дослідити показники суб'єктивного відчуття самотності студентів.
- 5) Визначити показники залежності студентів від комп'ютерних ігор.
- 6) Визначити особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Психодіагностичні методи:

- 1) Методика «Діагностика комунікативної соціальної компетентності (КСК)» (україномовна адаптація – Г. Товканець).
- 2) Методика дослідження соціального інтелекту Дж. Гілфорда і М. Саллівена (україномовна адаптація – Н. Слободяник).
- 3) Опитувальник «Самотність» С.Г. Корчагіної (україномовна адаптація – Д. Литвинова).
- 4) Тест визначення схильності до аддиктивної поведінки О. Орел (україномовна адаптація – В. Пушкар).
- 5) Тест Такера для визначення залежності від комп'ютерних ігор (україномовна адаптація І. Конигіної).

Методи статистичної обробки даних:

1) Для узагальнення даних по вибірці та виявлення в ній тенденцій використовувалися описові статистики.

2) З метою перевірки нормальності розподілу отриманих даних використовувався одновибірковий критерій Колмогорова-Смирнова.

3) Для виявлення взаємозв'язків між показниками комунікативної компетентності та залежності від комп'ютерних ігор застосовувався кореляційний аналіз Спірмена.

4) Розподіл вибірки по групах на основі залежності від комп'ютерних ігор здійснювалося за допомогою кластерного аналізу (метод к-середніх).

5) Порівняння груп студентів із залежністю від комп'ютерних ігор та без неї реалізовувалося за допомогою методу Манна-Уїтні.

Гіпотеза. Ми припускаємо, що наявність залежності від комп'ютерних ігор пов'язана зі зниженням показників соціального інтелекту, соціальної чуйності, соціальної відкритості та в цілому комунікативної компетентності.

Вибірка. У дослідженні взяв участь 41 студент Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна (факультет психології (29), факультет іноземних мов (8) та історичний факультет (4)) у віці 18-21 рік. Серед досліджуваних – 17 представників чоловічої статі; 24 – жіночої. Двоє досліджуваних навчаються на другому курсі; троє – на третьому; тридцять п'ять – на четвертому; і один – на п'ятому. Більшість досліджуваних студентів навчаються на денній формі (38 проти 3 – на заочній).

Практична значущість роботи полягає у можливості використання результатів у практиці практичних психологів, викладанні курсів з психології для студентів-психологів та інших спеціальностей щодо роботи з залежною поведінкою.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ІЗ ЗАЛЕЖНІСТЮ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

1.1. Поняття комунікативної компетентності

Поняття комунікативної компетентності виникло в рамках західної психології, коли Д. Хаймс вперше об'єднав терміни «компетентність» та «комунікація» у єдиний теоретичний конструкт, що відображує здатність людини до правильної, ефективної та продуктивної побудови міжособистісної інтеракції. В рамках даного визначення дослідник згодом запропонував власне бачення структурної організації комунікативної компетентності, до якої, на його думку, мають входити, по-перше, стратегічна складова (тобто, правила і норми, яких слід дотримуватися при побудові контакту з іншою особою); по-друге, - дискурсивна складова (особливості формування змісту комунікації); по-третє, - лінгвістична складова (правила конструювання вербальної активності); і, по-четверте, - соціально-лінгвістична складова (діалектичні особливості міжперсональної взаємодії) [29].

Пізніше А. Холідей розвинув ідеї Хаймса, зазначивши, що комунікативна компетентність являє собою ніщо інше, як установку на міжособистісну інтеракцію, основним параметром якої є ступінь готовності до вербальної комунікації [28].

Данс Ф. і Ларсон К. в рамках масштабного узагальнюючого теоретичного аналізу дійшли висновку, що говорити про комунікативну компетентність можна лише у випадку, якщо вона базується на такій комунікації, якій притаманні: а) динамічність; б) періодичність у кодуванні інформації, наданні повідомлень, їхньому отриманні та декодуванні; в) двосторонність; та г) адекватність у переносі значення від однієї людини до іншої [25].

Л. Бахман та А. Палмер описуючи комунікативну компетентність, ототожнювали її з поняттям так званого комунікативного мовленнєвого вміння, що базується на низці компетентностей, а саме: на мовно-лінгвістичній (яка

передбачає можливість комунікації виключно на основі розуміння мови та набутих знань); прагматичній (тобто, такій, що відображує здатність особистості передавати комунікативний зміст); стратегічній (здатність до обрання адекватної стратегії інтеракції); дискурсній (спроможність до зв'язного та логічного вибудовування комунікації); соціально-лінгвістичній (здібність обрання адекватних мовленнєвих форм); когнітивній (готовність до синтезу змісту комунікації на основі мовленнєвої діяльності); і розмовній (здатність до природного подання власного мовлення) [22].

Сьогодні феномен комунікативної компетентності вивчається доволі активно і в рамках вітчизняної психологічної науки. Зокрема, В. Ткаченко говорить про те, що дане явище є основною умовою соціалізації особистості. При цьому дослідниця відзначає надзвичайно складну організацію комунікативної компетентності, яка може варіюватися в залежності від цілої низки аспектів соціальної взаємодії: мети, предмету, засобів, видів, компонентів, характеру, форм тощо [15].

І. Чеботарьова відзначає, що комунікативна компетентність може бути репрезентована у двох принципово відмінних аспектах. В рамках першого компетентність є переважно практичним феноменом, що передбачає ототожнення компетентності з компетенціями особистості; у другому аспекті компетентність є первинною категорією, що включає в себе систему взаємозалежних особистісних рис (таких як комунікативні навички, вміння, знання, засоби тощо), - і в такому випадку компетентність та компетенції принципово розводяться таким чином, що перше передбачає опанування другим. Крім того, авторкою зазначається необхідність диференціації феномену комунікативної компетентності, в залежності від особливостей його структурної організації. Так, І. Чеботарьова говорить про виділення особливостей даного явища на основі: а) опису його структури, яка спостерігається на тлі комунікативних вмінь; б) здібностей та знань, що є необхідними для здійснення спілкування; в) комунікативних здібностей, знань та навичок, що репрезентують структурні складові комунікативної компетентності [18].

О. Добротвор говорить про те, що комунікативна компетентність є свого роду індикатором успішності засвоєння соціальних навичок, знань та вмінь. При цьому дослідником підкреслюється, що надзвичайно важливу роль у формуванні комунікативної компетентності відіграє засвоєння особистістю правил і норм оточуючого соціального середовища. Також О. Добротвор говорить про три основні вектори аналізу феномену комунікативної компетентності: лінгвістичний, інформаційний та діяльнісний. В рамках лінгвістичного підходу комунікативна компетентність визначається з позиції розвиненості мовної діяльності особистості; інформаційний підхід виходить з того, що компетентність є набором психологічних рис, які визначають передачу та прийом інформації, - і в рамках даної точки зору первинними для аналізу є саме характеристики реципієнта та комунікатора; діяльнісний погляд визначає комунікативну компетентність як характеристику комунікації, класифікуючи останню як повноцінний різновид людської діяльності у широкому значенні [5].

І. Ковальчук доповнила класифікацію векторів аналізу феномену комунікативної компетентності, наведену О. Добротвор, запропонувавши, окрім лінгвістичного, інформаційного та діялісного, ще і механістичне розуміння даного явища. В даному випадку комунікативна компетентність розглядається як параметр, що відповідає за ефективність кодування і подальшої передачі інформації від особи, що передає інформацію, до отримувача. Крім того, І. Ковальчук зробила спробу максимально детального опису складових комунікативної компетентності, вказуючи на соціальну спостережливість, соціальну сенситивність, задіяність мислення, пам'яті та уяви в процесі рефлексії, емпатія, і – особливо важливий компонент – соціальний інтелект [10].

Слід відзначити, що в рамках вітчизняної психології сьогодні доволі активно вивчаються особливості комунікативної компетентності студентської молоді. Так, О. Амплєєва та Н. Міхтахова, розглядаючи даний феномен як передумову адаптивної поведінки студентів, дійшли висновку, що для зазначеної категорії осіб є характерним достатньо добре розвинений мотиваційний компонент комунікативної компетентності, що, на думку авторів, дозволяє

студентам доволі добре пристосовуватися до особливостей соціальної ситуації, в якій вони перебувають [1].

У схожому ключі розглядалася комунікативна компетентність у студентської молоді Я. Невідомою. Дослідниця визначила, що зазначений феномен є одним з провідних, найбільш значущих чинників, що визначають не тільки адаптацію до навчання у вищій школі, а й сприяють збільшенню визначеності щодо власних майбутніх професійних кроків [12].

О. Шевченко дійшла висновку, що особливості формування комунікативної компетентності студентів у високій мірі визначаються сферою навчально-професійного спрямування, яке детермінується специфікою навчальної діяльності [19]. До аналогічних висновків дійшла і О. Бовдир, яка, до того ж, доповнила їх вказівкою на необхідність врахування трьох складових при визначенні особливостей комунікативної компетентності студентів, а саме: 1) комунікативну спрямованість; 2) залученість у навчальну і професійно-трудова діяльність; та 3) особистісні якості і репрезентованість особистісних рис. Крім того, дослідниця відзначила, що для формування комунікативної компетентності студентів вкрай важливу роль відіграє відповідальність у ставленні до обраної професії та самоорганізація [3].

Досліджуючи студентську молодь, І. Ярошук також наголошує на наявності виразного взаємозв'язку комунікативної компетентності з професійно-комунікативною спрямованістю, відзначаючи, що формування першої здійснюється, з огляду на наявність відповідної установки на розв'язання фахових ситуацій, та на затребуваність результативної і ефективної міжособистісної взаємодії в їхніх рамках [21].

У дослідженнях Н. Калашнік показано, що комунікативна компетентність студентської молоді є тісно пов'язаною з таким феноменом, як міжкультурна компетенція; і ця діада виступає в якості одного з найбільш виразних показників сформованості професійної культури майбутніх фахівців, - особливо у галузях, які передбачають врахування соціокультурного аспекту [8].

М. Карп'юк виділила низку компонентів у внутрішній системі

комунікативної компетентності студентської молоді, а саме: 1) пізнавально-креативні здібності; 2) знання (організаційні, етичні, професійні, соціальні, граматико- і семантико-синтаксичні, тощо); 3) практичні та ділові навички; 4) системи відношень; 5) ціннісні орієнтації та система етики; 6) почуття, емоції, оцінки, реакції; 7) потреби; 8) стратегічні, тактичні та дипломатичні особливості організації поведінки; та 9) потреби [9].

Ю. Бекетова та І. Ламаш виявили стійкий зв'язок комунікативної компетентності студентів та відчуття самотності. Зокрема, дослідниками було встановлено, що компетентність характеризується тенденцією до збільшення за умови зниження рівня відчуття самотності, що проявляється у прагненні студентів до партнерства та конструктивної міжособистісної взаємодії. Натомість виразне відчуття самотності пов'язується із залежним і агресивним стилями побудови комунікації, що є свідченням недостатньо розвиненої комунікативної компетентності [2].

В ході досліджень Л. Овсієнко було встановлено, що обов'язковими у розвитку комунікативної компетентності студентів мають бути такі складові, як: мовні, комунікативні та мовленнєві знання; лінгвістичні здібності; навички і вміння щодо адаптації до комунікативних ситуацій (в тому числі ситуацій невербального характеру); адекватність застосування набутого досвіду в ході професійної діяльності тощо [13].

Л. Казначєєва навела образ комунікативної компетентності, який має сформуватися до закінчення студентами навчання у закладі вищої освіти. До нього дослідниця включила: професійний та особистісний досвід взаємодії з іншими людьми; здатність до організації та здійснення комунікації; володіння мовними інструментами; та зацікавленість у міжособистісній взаємодії [7].

Отже, ми розглянули поняття комунікативної компетентності, яке, з огляду на узагальнення отриманих в рамках нашого теоретичного аналізу даних, слід визначати як складну особистісну характеристику, що дозволяє встановлювати і вести успішну, конструктивну, продуктивну та адекватну комунікацію з оточуючими людьми, які репрезентують широке коло соціально-психологічних профілів.

При цьому варто сказати, що для такої соціальної категорії, як студенти, характерні особливі, специфічні особливості комунікативної компетентності, що проявляються передусім, у детермінації спрямуванням навчально-професійної діяльності, а також, - у зв'язку з мовно-лінгвістичними знаннями, соціальною адаптивністю, відчуттям самотності та соціальним інтелектом.

1.2. Феномен залежності від комп'ютерних ігор

Не дивлячись на те, що віртуально-ігрова індустрія у сучасному її вигляді вважається сформованою відносно нещодавно, ще у 1983 році Б. Соупер та М. Міллер вперше описали залежну поведінку осіб, надмірно залучених до аркадних ігор того часу, прирівнявши її до поведінки в умовах залежності від психоактивних речовин [36]. Хоча, як зазначають А. Бін з колегами, - виявлення феномену зазначеної залежності було майже одночасним з появою самих ігор наприкінці 1970-х років [23].

Як зазначають С. Бахат з колегами, залежність від комп'ютерних ігор є різновидом більш широкого поняття комп'ютерної залежності (або комп'ютерної аддикції чи кібераддикції), характерною рисою якого є надмірна, часто неконтрольована, пристрасть до відеоігор [24].

К. Метьюз, Х. Моррелл та Дж. Молле, узагальнивши всі наявні на сьогодні наукові напрацювання, навели цілий комплекс ознак, які вказують на формування залежності від комп'ютерних ігор. Зокрема, дослідники говорили про: надмірність емоційного потягу до процесу гри та всього, що з нею пов'язано; нездатність до самоконтролю та самообмежень щодо відеоігор навіть в умовах розуміння неприпустимості надмірної залученості у них; превалювання думок про геймінг в ході занять іншими справами; відмова від колишніх інтересів та захоплень; докладання значних зусиль та ресурсів для планування ігрових сесій; прогресуюча потреба у збільшенні часу цих сесій; раптове, необґрунтоване зростання інтенсивності негативних емоцій за неможливості здійснювати ігрову діяльність; знецінення потенційних негативних наслідків, які виникають через зловживання часом, проведених за іграми; та використання відеоігор як

інструменту втечі від проблем, які виникають у реальному житті [32]. До слова, якщо розглядати останній момент, то він доволі показово підтверджується у дослідженнях К. Планте та колег, які емпірично встановили, що відеоігри для залежних осіб виступають як найбільш прийнятні в їхньому світогляді аналоги копінг-стратегій поведінки [35].

С. Карака встановив, що залежність від комп'ютерних ігор значною мірою детермінується соціальною тривожністю та низкою соціально-демографічних факторів, зокрема, таких як рівень благополуччя, задоволеність потреб, самооцінка тощо. На думку дослідника, ігри в умовах негативізації зазначених феноменів можуть виступати в якості певного компенсаційного поля, яке має нівелювати брак позитивності у світосприйнятті і сприйнятті себе [31].

На думку К. Олсен, залежність від комп'ютерних ігор є явищем, яке визначається поєднанням двох чинників: 1) особистісних характеристик (самоствлення, схильність до аддиктивної поведінки, смисложиттєві орієнтації і т.д.), та 2) характеру аудіовізуальної репрезентації самих ігор (яскравість, реалістичність, здатність до емоційного і змістовного зацікавлення тощо). При цьому автором відзначається, що ефективність другого чинника визначається особливостями першого, тобто, що саме особистісні характеристики у вказаній діаді є первинними [33].

Останніми роками проблема залежності від комп'ютерних ігор набула широкої популярності і в рамках вітчизняної психології. Так, Н. Юдіна та А. Харченко продемонстрували, що зазначена аддикція може формуватися вже у дошкільному віці. Крім того, дослідники виявили, що вже на даному етапі вона виявляє низку особливостей в аспекті взаємозв'язку з іншими психологічними феноменами, - зокрема, ці особливості полягають у збільшенні ризику формування залежності від комп'ютерних ігор в умовах браку соціалізації, а також нерозвиненості поступливості та установки на допомогу іншим у реальному житті [20].

Г. Золотова говорить про те, що залежності від комп'ютерних ігор супроводжується низкою інших психологічних явищ, зокрема, таких як депресивність, емоційна нестійкість, тривога, низька соціальна адаптивність, що

виливається у проблемах в сім'ї, побуті, роботі, навчанні, тощо; сприйняття реального світу як сповненого небезпекою, нудного та нецікавого і т.д. З огляду на це, як зазначає дослідниця залежну людину сильно приваблює вседозволеність, безпека та відчуття контролю, що виникають в рамках ігрових сеансів, і, відповідно, вихід з них викликає погіршення самопочуття та зниження настрою. Також дослідниця вказала на парадоксальність залежності від комп'ютерних ігор, яка проявляється в тому, що, відчуючи перманентну потребу у грі, аддикт не може її задовільнити навіть за рахунок вкрай тривалих ігрових сесій.

Варто додати, що Г. Золотовою відзначається факт, що доволі часто залежна від комп'ютерних ігор людина цілком усвідомлює проблему з власною аддикцією, проте, не будучи спроможною подолати її, починає відчувати внутрішню суперечливість та відчуття власної безсилості. Ще один важливий момент, на який вказує дослідниця, - що основа формування залежності від комп'ютерних ігор є дуальною, і, з одного боку, її визначає саме прагнення до задоволення потреби аддикції, а, з іншого, - потреби до відігравання певної віртуальної ролі та відходу від реальності. Нарешті, варто сказати і про відзначене Г. Золотовою сприяння розвитку залежності від комп'ютерних ігор лояльним ставленням до відеоігор з боку суспільства [6].

Н. Дідик виявила низку факторів, які дозволяють мінімізувати розвиток залежності від комп'ютерних ігор. Це: адекватність самооцінки, спроможність до відстрокованої розрядки напруги, здатність до взяття контролю над афектом та самореферентність. Проте, найбільш вагомими, на думку автора, чинниками недопущення розвитку залежності від комп'ютерних ігор є здатність до конструктивного поведіння у конфліктних ситуаціях, а також соціальна та комунікативна компетентність [4].

Оскільки в рамках нашої роботи ми зосереджуємося на вивченні ігрової залежності такої соціальної групи, як студенти, особливо інформативними для нас мають виявлятися наукові дослідження, в яких представлені результати вивчення кібераддикції по даній вибірці. У вітчизняній психології зазначеною тематикою займалася І. Харченко. Дана дослідниця показала, що найбільшою

мірою залежність від комп'ютерних ігор у студентської молоді спричиняється такими чинниками, як фрустрованість, негативізація відносин з близькими, низький соціальний статус та неспроможність знайти своє місце у суспільстві. Авторка відзначає, що кіберпростір являє для молоді вимір для змінення стану свідомості таким чином, щоб з'являлася можливість витіснити зазначені чинники з неї. Крім того, І. Харченко говорить про низку так званих «аспектів задоволення», які також значною мірою можуть спричиняти формування залежності від комп'ютерних ігор у студентської молоді: 1) творчий аспект, який дає змогу створювати щось нове, при цьому не докладаючи значних зусиль (ігровий сюжет, ігрового персонажа тощо); 2) емоційно-естетичний (сюжетний) аспект, що полягає у прихильності до художньої репрезентації та емоційної атмосфери гри; 3) досягнення, - успіх в ігровому прогресі, віртуальні перемоги тощо; 4) колекційно-дослідницька складова – вивчення віртуального ігрового середовища, оволодіння ігровим майном; 5) прогрес – спостереження за вдосконаленням вмінь і навичок ігрового персонажу; 6) інтелектуальне задоволення – самовдоволення власною спроможністю розв'язувати завдання, що постають в рамках ігрового сюжету; та 7) позаігровий аспект (можливість знаходження однодумців по грі, створювати віртуальні контакти, здійснювати емоційну розрядку через гру тощо) [17].

С. Табачников, О. Осуховська, Є. Харченко та ін. досліджували залежність від комп'ютерних ігор як предиктор психічного здоров'я студентської молоді. Дослідниками було показано, що долучення студентів до комп'ютерних ігор є нічим іншим, як напругою компенсаторної активності в ході утворення адаптаційних реакцій на стресові чинники. На думку авторів, саме надмірність зазначеного напруження є причиною виникнення дезадаптації, властивій аддиктивній поведінці. Також було встановлено, залежність від комп'ютерних ігор у студентському віці вирізняється прогредієнтністю, моральною збитковістю і яскравою системністю [14].

На кінець нашого аналізу зазначимо, що у 2022 році, тобто, всього два роки тому, залежність від комп'ютерних ігор була офіційно включена до одинадцятого переліку Міжнародної класифікації хвороб [30], що, з одного боку

підтверджує зростаючу актуальність даної проблеми; з іншого боку, такий відносно довгий шлях до офіційного визнання може свідчити про складність та багатовимірність феномену залежності від комп'ютерних ігор.

Висновки до розділу 1

1. Комунікативну компетентність слід визначати як складну особистісну характеристику, що дозволяє встановлювати і вести успішну, конструктивну, продуктивну та адекватну комунікацію з оточуючими людьми, які репрезентують широке коло соціально-психологічних профілів. При цьому варто сказати, що для такої соціальної категорії, як студенти, характерні особливі, специфічні особливості комунікативної компетентності, які проявляються передусім, у детермінації спрямуванням навчально-професійної діяльності, а також, - у зв'язку з мовно-лінгвістичними знаннями, соціальною адаптивністю, відчуттям самотності та соціальним інтелектом.

2. Залежність від комп'ютерних ігор є різновидом більш широкого поняття комп'ютерної залежності, характерною рисою якого є надмірна, часто неконтрольована, пристрасть до відеоігор. Комп'ютерна залежність у студентської молоді вирізняється прогредієнтністю, моральною збитковістю і яскравою системністю. Крім того, долучення студентів до комп'ютерних ігор у більшості випадків є нічим іншим, як напругою компенсаторної активності в ході утворення адаптаційних реакцій на стресові чинники, такі як фрустрація, негативізація відносин з близькими, низький соціальний статус та неспроможність знайти своє місце у суспільстві.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ІЗ ЗАЛЕЖНІСТЮ ВІД КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

2.1. Мета, завдання, характеристики вибірки, опис методів дослідження

Мета дослідження: визначити особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Для досягнення мети в рамках емпіричного дослідження були висунуті наступні **завдання**:

- 1) Дослідити показники комунікативної компетентності студентів.
- 2) Визначити рівень розвиненості соціального інтелекту студентів.
- 3) Дослідити показники суб'єктивного відчуття самотності студентів.
- 4) Визначити показники залежності студентів від комп'ютерних ігор.
- 5) Визначити особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

У дослідженні взяв участь 41 студент Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна (факультет психології (29), факультет іноземних мов (8) та історичний факультет (4)) у віці 18-21 рік. Серед досліджуваних – 17 представників чоловічої статі; 24 – жіночої. Двоє досліджуваних навчаються на другому курсі; троє – на третьому; тридцять п'ять – на четвертому; і один – на п'ятому. Більшість досліджуваних студентів навчаються на денній формі (38 проти 3 – на заочній).

Опис методів дослідження. Для діагностики комунікативної компетентності студентів було обрано такі методики, як 1) «Діагностика комунікативної соціальної компетентності (КСК)» (україномовна адаптація – Г. Товканець); 2) Методика дослідження соціального інтелекту Дж. Гілфорда і М. Саллівена (україномовна адаптація – Н. Слободяник); 3) Опитувальник «Самотність» С.Г. Корчагіної (україномовна адаптація – Д. Литвинова).

Для визначення залежності від комп'ютерних ігор використовувалися: 4) Тест визначення схильності до аддиктивної поведінки О. Орел (україномовна

адаптація – В. Пушкар); 5) Тест Такера для визначення залежності від комп'ютерних ігор (україномовна адаптація І. Конигіної). Розглянемо означені методики більш детально.

Методика «Діагностика комунікативної соціальної компетентності (КСК)» являє собою стандартизований особистісний опитувальник, який складається зі ста тверджень, кожне з яких передбачає три альтернативні варіанти відповідей. За підсумком застосування методики відбувається аналіз результатів за шкалами, які, утворюючи разом єдину систему, вказують на рівень комунікативної компетентності досліджуваного як на параметр, що визначає його спроможність доводити в ході реалізації комунікації власну точку зору, здібність до адаптивної взаємодії у значному охопленні різноманітних соціальних ситуацій, до продуктивного, конструктивного та ефективного спілкування тощо. Ці шкали є наступними: 1) «Фактор «А»: відкритість»; 2) «Фактор «В»: кмітливість»; 3) «Фактор «С»: емоційна стійкість»; 4) «Фактор «Д»: життєрадісність»; 5) «Фактор «К»: чуйність»; 6) «Фактор «М»: орієнтація у рішеннях на себе»; 7) «Фактор «Н»: самоконтроль»; 8) «Фактор «П»: асоціальність».

Методика дослідження соціального інтелекту в обраній нами версії адаптації представлений як гомогенна методика, тобто, тест не передбачає розбиття на субтести, як у класичному варіанті; відповідно, передбачає діагностику лише одного єдиного інтегрального показника – соціального інтелекту. В ході тестування респондентові пред'являється графічне зображення чотирнадцяти ситуацій міжособової взаємодії, і надається інструкція віднайти до кожної з них серед запропонованих варіантів на думку досліджуваного найбільш відповідний. За кожний збіг з ключем нараховується один бал.

Опитувальник «Самотність» - особистісний стандартизований тест, що складається з тридцяти тверджень з альтернативними варіантами відповіді типу «так/ні». Методика дозволяє аналізувати рівень виразності відчуття самотності, а також таких його складових, як 1) дифузна самотність; 2) відчужуюча самотність; 3) дисоційована самотність.

Тест визначення схильності до аддиктивної поведінки – також

стандартизований особистісний опитувальник. Він складається з 98 тверджень з пропонованими варіантами відповідей типу «так/ні», і передбачає окремі версії для досліджуваних чоловічої та жіночої статі. Методика дозволяє проводити діагностику за наступними шкалами: 1) шкала установки на соціально бажані відповіді; 2) шкала схильності до подолання норм і правил; 3) шкала схильності до аддиктивної поведінки; 4) шкала схильності до саморуйнівної поведінки; 5) шкала схильності до агресії та насильства; 6) шкала вольового контролю емоційних реакцій; 7) шкала схильності до деліквентної поведінки.

Тест Такера являє собою особистісний стандартизований опитувальник, який складається з дев'яти тверджень, які оцінюються досліджуваними за чотирьохбальною шкалою: від нуля до трьох, - в залежності від суб'єктивного відчуття можливості віднесення твердження по відношенню до себе. Методика дозволяє виявити рівень виразності залежності від комп'ютерних ігор. Перевищення підсумкового показника межі у сімнадцять балів дозволяє говорити про діагностованість аддикції.

З метою визначення доцільних методів статистичної обробки даних після завершення тестування нами була проведена перевірка нормальності розподілу за допомогою одновибіркового критерію Колмогорова-Смирнова (таблиця 2.1).

Таблиця 2.1

Результати перевірки нормальності розподілу отриманих даних за допомогою одновибіркового критерію Колмогорова-Смирнова

Шкала	Статистика критерію	P
А (відкритість)	0,161**	0,01
В (кмітливість)	0,123	0,13
С (емоційна стійкість)	0,261**	0,00
Д (життєрадісність)	0,189**	0,00
К (чуйність)	0,107	0,20
М (орієнтація у рішеннях на себе)	0,189**	0,00
Н (самоконтроль)	0,211**	0,00
П (асоціальність)	0,111	0,20
Соціальний інтелект	0,150*	0,02
Дифузна самотність	0,169**	0,01
Відчужена самотність	0,178**	0,00
Дисоційована самотність	0,178**	0,00
Загальна самотність	0,118	0,17
Ігрова залежність	0,164**	0,01

Таблиця 2.1(продовження)

Результати перевірки нормальності розподілу отриманих даних за допомогою
одновибіркового критерію Колмогорова-Смирнова

Шкала	Статистика критерію	P
Соціально бажані відповіді	0,177**	0,00
Схильність до порушення норм	0,094	0,20
Схильність до аддиктивної поведінки	0,188**	0,00
Схильність до самокаліцтва	0,128	0,09
Схильність до агресії	0,125	0,11
Нездатність контролювати емоції	0,160**	0,01
Схильність до делінквентної поведінки	0,135	0,06

* - відмінність емпіричного розподілу від нормального є достовірною на рівні 0,05; ** - на рівні 0,01.

Отже, оскільки нормальний розподіл було отримано не за всіма шкалами, у подальшому було ухвалено рішення використовувати непараметричні методи статистичної обробки даних.

Таким чином, для узагальнення даних по вибірці та виявлення в ній тенденцій використовувалися описові статистики; для виявлення взаємозв'язків між показниками комунікативної компетентності та залежності від комп'ютерних ігор застосовувався кореляційний аналіз Спірмена; розподіл вибірки по групах на основі залежності від комп'ютерних ігор здійснювалося за допомогою кластерного аналізу (метод к-середніх); порівняння груп студентів із залежністю від комп'ютерних ігор та без неї реалізовувалося за допомогою методу Манна-Уїтні.

2.2. Емпіричне дослідження особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор

2.2.1. Дослідження комунікативної компетентності, соціального інтелекту та відчуття самотності студентів

Проведемо аналіз описових статистик щодо діагностики комунікативної компетентності студентів. Результати, отримані на основі застосування методик «Діагностика комунікативної соціальної компетентності (КСК)», Методика дослідження соціального інтелекту Дж. Гілфорда і М. Саллівена та Опитувальник «Самотність» наведено у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Описові статистики діагностики комунікативної компетентності студентів

Шкала	Мінімум	Максимум	Середнє	Ст. відх
А (відкритість)	3,00	20,00	12,98	3,65
В (кмітливність)	0,00	20,00	9,32	6,33
С (емоційна стійкість)	3,00	18,00	10,41	3,05
Д (життєрадісність)	0,00	18,00	9,80	4,24
К (чуйність)	1,00	17,00	9,54	3,55
М (орієнтація у рішеннях на себе)	1,00	17,00	9,83	3,63
Н (самоконтроль)	2,00	17,00	9,85	2,85
П (асоціальність)	2,00	34,00	18,39	7,00
Соціальний інтелект	1,00	11,00	5,68	2,18
Дифузна самотність	1,00	9,00	4,51	1,87
Відчужена самотність	0,00	7,00	4,07	1,51
Дисоційована самотність	1,00	9,00	4,22	1,98
Загальна самотність	5,00	21,00	12,80	3,39

Як можна бачити з таблиці 2.2, за методикою діагностики комунікативної компетентності встановлено помірну виразність всіх складових даного явища, - що є доволі очікуваним, адже студентський вік характеризується достатнім акумулюванням соціального досвіду для формування такої комунікативної компетентності, якої було б достатньо для міжособистісної взаємодії в межах найбільш затребуваних видів діяльності даного віку: інтимного спілкування та професійно-навчальної активності. Проте, з іншого боку, студентський вік може вважатися достатньо молодим з позиції набуття значної мудрості та досвідченості, що поки не дає змоги отримувати найвищі значення виразності комунікативної компетентності, - очевидно, саме звідси і витікає загальна помірна виразність даного феномену у студентській вибірці.

Якщо ж розглядати складові компетентності у відносній виразності, то серед них найбільшою мірою проявляє тенденцію до завищення такий показник, як відкритість. На нашу думку, це зумовлюється особливостями домінуючої діяльності студентів, тобто навчання. Мова йде про те, що в ході зазначеного навчання студенти для його ефективного здійснення мають бути максимально відкритими для отримання нових знань і нового досвіду. Крім того, зазвичай студентські академічні групи проходять крізь курси у відносно стійкому, незмінному складі, - відповідно, в таких умовах у студентів може зникати

настороженість, яка зазвичай притаманна спілкуванню з малознайомими особами, - що, на наш погляд, також може спричиняти тенденцію до завищення комунікативної відкритості.

Помірність показника соціального інтелекту студентів, отриманого за методикою Дж. Гілфорда і М. Саллівена, ми схильні намагатися пояснити так само, як пояснювали помірність комунікативної компетентності, а саме – тим, що студентський вік слід вважати ще занадто молодим для значного набуття соціального досвіду, проте, цього досвіду зазвичай вистачає для здійснення усіх затребуваних поточних діяльностей.

Суб'єктивне відчуття самотності студентів, хоча формально і можна визначати як помірне, проте, оскільки показники, що вказують на даний параметр, знаходяться на межі між середнім та низьким рівнями, ми маємо говорити про виразну тенденцію до зниження виразності цього відчуття, або визначати його як нижче за середнє. На наш погляд, такий результат є цілком закономірним, адже специфіка студентського життя передбачає обов'язкову взаємодію з іншими людьми (з одногрупниками, однокурсниками, викладачами тощо); крім того, студенти мають відчувати стійке почуття соціальної приналежності (до академічної групи, до факультету, до професії, до закладу вищої освіти тощо), - і це, на наш погляд, має також сприяти зниженню відчуття самотності у студентському віці.

Отже, ми розглянули результати діагностики комунікативної компетентності, на основі якої ми маємо визначити, що даний феномен у студентів характеризується помірним рівнем розвитку, що знаходить свій прояв і в соціальному інтелекті, і в комунікативному самоконтролі, і в соціальній чуйності, та в решті його складових; проте, в рамках комунікативної компетентності студентів слід визначати помітну тенденцію до соціальної відкритості, а також – нижче за середнє суб'єктивне відчуття самотності.

2.2.2. Дослідження залежності студентів від комп'ютерних ігор

Проведемо аналіз описових статистик щодо діагностики залежності студентів від комп'ютерних ігор. Результати, отримані на основі застосування Тесту Такера та Методики визначення схильності до аддиктивної поведінки, наведено у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Описові статистики діагностики залежності студентів від комп'ютерних ігор

Шкала	Мінімум	Максимум	Середнє	Ст. відх
Ігрова залежність	0,00	19,00	7,39	5,18
Соціально бажані відповіді	1,00	8,00	4,07	1,62
Схильність до порушення норм	1,00	10,00	5,95	2,36
Схильність до аддиктивної поведінки	5,00	16,00	9,76	2,22
Схильність до самокаліцтва	5,00	15,00	9,66	2,23
Схильність до агресії	5,00	19,00	12,20	3,40
Нездатність контролювати емоції	1,00	12,00	7,54	2,50
Схильність до делінквентної поведінки	5,00	16,00	9,80	2,57

Як можна бачити з результатів, представлених у таблиці 2.3, загалом по виборці студентів і рівень залежності від комп'ютерних ігор, і схильність до аддиктивної поведінки, характеризуються помірністю з тенденцією до низьких результатів. Прагнучі пояснити це, ми маємо звернутися до здійсненого раніше теоретичного аналізу, в рамках якого було встановлено, що активна залученість у соціальне життя є одним з чинників недопущення розвитку аддиктивної поведінки. Якщо ж розглядати особливості організації студентського життя з цієї точки зору, то, очевидно, вони характеризуються високою соціальною залученістю, - як в рамках навчальної, так і у позанавчальній діяльності. То ж, на наш погляд, звідси і може витікати пояснення отриманих нами результатів.

Далі з метою виокремлення груп, для яких є характерними різні, максимально відмінні один від одного, рівні залежності від комп'ютерних ігор, нами був застосований кластерний аналіз методом к-середніх. Попереднє визначення дендрограми вказало на оптимальну кількість кластерів – 2. Кластеризація проводилась на основі результатів методики діагностики безпосередньо ігрової залежності, а також – на основі методики визначення схильності до аддиктивної поведінки (таблиця 2.4).

Таблиця 2.4

Кінцеві центри кластерів, отриманих в ході розподілу вибірки на основі показників залежності від комп'ютерних ігор та схильності до аддиктивної поведінки

	Кластер	
	1 (14 осіб)	2 (27 осіб)
Ігрова залежність	12,86	4,56
Схильність до порушення норм	7,86	4,96
Схильність до аддиктивної поведінки	11,21	9,00
Схильність до самокаліцтва	9,79	9,59
Схильність до агресії	15,71	10,37
Нездатність контролювати емоції	9,36	6,59
Схильність до делінквентної поведінки	11,64	8,85

Як можна бачити з таблиці 2.4, було отримано 2 кластери (групи досліджуваних): до першого увійшло 14 осіб; до другого – 27. Щоб більш точно визначити специфіку кожного з кластерів, звернемо увагу на змінні, за якими спостерігаються достовірні відмінності між виявленими групами (таблиця 2.5).

Таблиця 2.5

Результати дисперсійного аналізу, виявлені в ході кластеризації вибірки з метою аналізу відмінностей між кластерами

	Кластер		F	P
	Середній квадрат	ст.св.		
Ігрова залежність	635,375	1	56,784	0,000**
Схильність до порушення норм	77,225	1	20,817	0,000**
Схильність до аддиктивної поведінки	45,204	1	11,571	0,002**
Схильність до самокаліцтва	0,344	1	0,067	0,796
Схильність до агресії	263,286	1	51,559	0,000**
Нездатність контролювати емоції	70,462	1	15,290	0,000**
Схильність до делінквентної поведінки	71,817	1	14,541	0,000**

* - $p \leq 0,05$; ** - $p \leq 0,01$

Як ми можемо бачити з таблиці 2.5, достовірні відмінності між кластерами виявлено за всіма шкалами, окрім шкали схильності до самокаліцтва. При цьому

значущі розбіжності вказують на те, що для представників першого кластеру характерний високий рівень і залежності від комп'ютерних ігор, і складових, що утворюють схильність до аддиктивної поведінки.

З цього ми можемо робити два основні висновки. По-перше, високий рівень залежності характерний для меншості студентської молоді (приблизно для третини); по-друге, - схильність до аддиктивної поведінки знаходить свою реалізацію, і проявляється у розвиненні у студентів залежності від комп'ютерних ігор. У подальшому саме ці два кластери і будуть нами порівнюватися з метою виявлення особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор.

Наразі підведемо підсумок. На основі психодіагностики було встановлено, що загалом по виборці студентів і рівень залежності від комп'ютерних ігор, і схильність до аддиктивної поведінки, характеризуються помірністю з тенденцією до низьких показників. При цьому для студентської молоді характерні два рівні залежності від комп'ютерних ігор: низький, за якого можна спостерігати як безпосередньо низький рівень кібераддикції, так і невиразну схильність до залежності поведінки; та високий, - який вказує на високі (хоча і не екстремально виразні) показники по обом зазначеним аспектам.

2.2.3. Визначення особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор

Перш ніж приступати до анонсованого у попередньому підрозділі порівняння кластерів, здійснимо кореляційний аналіз показників комунікативної компетентності студентів з показниками залежності від комп'ютерних ігор та шкали схильності до аддиктивної поведінки з метою виявлення закономірностей співвіднесення зазначених категорій. Результати кореляційного аналізу представлено у таблиці 2.6.

Таблиця 2.6

Результати кореляційного аналізу показників комунікативної компетентності студентів з показниками залежності від комп'ютерних ігор та шкали схильності до аддиктивної поведінки (значущі показники)

		Ігрова залежність	Схильність до аддиктивної поведінки
Н (самоконтроль)	r	-,695**	-,312*
	P	,000	,047
Соціальний інтелект	r	-,472**	
	P	,002	
Дифузна самотність	r	,556**	
	P	,000	
Дисоційована самотність	r	,331*	
	P	,035	
Загальна самотність	r	,596**	
	P	,000	

* - $p \leq 0,05$; ** - $p \leq 0,01$

Як ми можемо бачити з результатів, наведених у таблиці 2.6, така складова комунікативної компетентності, як самоконтроль, негативно прокорелювала як із залежністю від комп'ютерних ігор, так і зі схильністю до адитивної поведінки. Що цікаво, - те, що решта показників, які продемонстрували значущій взаємозв'язок з кібераддикцією, не виявили такого по відношенню до схильності до залежної поведінки. На нашу думку, це є яскравим свідченням того, що сама по собі аддиктивна схильність на має значних проявів у комунікативній компетентності студентів; проте, ситуація змінюється, коли схильність втілюється безпосередньо у залежну поведінку.

Якщо аналізувати отримані результати змістовно, ми бачимо, окрім вже названого негативного зв'язку залежності від комп'ютерних ігор з самоконтролем, також негативний зв'язок залежності з соціальним інтелектом, та позитивний – з дифузною, дисоційованою та загальною самотністю (відчужену самотність також можна з певними умовностями сюди відносити, оскільки показник значущості доволі сильно наближений до критичного). На наш погляд, всі ці результати цілком органічно вкладаються в опис конструкту кібераддикції,

розглянутого нами в рамках теоретичного аналізу. Зокрема тут мова може йти про надмірну зануреність у відеоігри в умовах залежності, - через що аддиктивним студентам бракує надходження соціального досвіду у реальному житті, - відповідно, їхній соціальний інтелект недоотримує наповнення у власному розвитку. Крім того, усвідомлення переважання часу, проведеного у віртуальному, а не реальному середовищі, може провокувати виникнення у залежних студентів відчуття відстороненості від останнього, і саме це спричинятиме утворення почуття самотності. Щодо самоконтролю, - в ході теоретичного аналізу ми відзначали, що сам по собі феномен залежності (причому будь-якої, не тільки залежності від комп'ютерних ігор) базується на втраті самоконтролю; тобто, низький самоконтроль є однією з критичних передумов виникнення залежності.

Отже, далі поглянемо, наскільки зазначені виявлені закономірності проявлять себе в ході порівняння груп досліджуваних студентів з високим і низьким рівнями залежності від комп'ютерних ігор. Результати порівняльного аналізу представлено у таблиці 2.7.

Таблиця 2.7

Результати порівняльного аналізу показників комунікативної компетентності кластерів з високим і низьким рівнями залежності від комп'ютерних ігор (значущі відмінності)

	Кластер	Ср. ранг	U	W	Z	P
Н (самоконтроль)	1	10,41	48,5	114,5	-3,523	0,000**
	2	24,88				
П (асоціальність)	1	27,27	96,0	561,0	-2,037	0,042*
	2	18,70				
Дифузна самотність	1	30,23	63,5	528,5	-3,029	0,002**
	2	17,62				
Загальна самотність	1	30,27	63,0	528,0	-3,024	0,002**
	2	17,60				

* - $p \leq 0,05$; ** - $p \leq 0,01$

Як ми можемо бачити з таблиці 2.7, для студентів з високим рівнем залежності від комп'ютерних ігор характерна достовірно вища виразність переживання дифузної та загальної самотності, очевидніша асоціальність, а також

– нижчий рівень соціального самоконтролю. Відмінностей у соціальному інтелекті не було встановлено, хоча, з огляду на близькість показника значущості до критичного значення, - ми можемо говорити про певну тенденційність, за якої даний параметр у кібераддиктивних студентів може проявляти меншу розвиненість.

Аналізуючи залежність від комп'ютерних ігор, слід мати на увазі, що надмірна прихильність до них (як і до будь-якого предмету виразної залежності) зазвичай пов'язана з очевидним нехтуванням соціальними нормами і правилами з боку аддикта. Така людина, заради того, щоб мати можливість розпочати ігрову сесію, може брехати близьким, прогулювати навчання чи роботу, проявляти фізичну чи вербальну агресію по відношенню до тих, хто заважає долучитися до сесії тощо. Відповідно, це і виливається у виявленій достовірно вищій асоціальності, характерній для студентів з високим рівнем залежності від комп'ютерних ігор.

Крім того, тут ми маємо, знов-таки, говорити про недостатність самоконтролю у студентів з високим рівнем залежності від комп'ютерних ігор, повторюючи озвучену вище думку про брак самоконтролю як основу втілення схильності до аддиктивної поведінки у безпосередню залежність.

Також підтверджена озвучена раніше думка про вище відчуття самотності і тенденцію до більш низького соціального інтелекту студентів в умовах високого рівня залежності від комп'ютерних ігор: віртуальне середовище значною мірою поглинає особистість залежного студента, - через що він відчуває себе більш самотнім, ніж ті студенти, що не мають виразних ознак залежності, та має менше можливостей активно формувати власний соціальний досвід, на базі якого утворюється його соціальний інтелект.

Таким чином, нами проведене дослідження особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор, на основі якого ми можемо зробити висновок, що такі студенти, у порівнянні з однолітками, в яких зазначена залежність не спостерігається, більшою мірою відчувають себе самотньо, що найяскравіше проявляється у дифузній самотності, для якої

характерна підозрілість у міжособовій взаємодії та конформне проектування на себе образу іншої особи замість реалізації повноцінного спілкування; вони демонструють менш розвинений самоконтроль у міжособистісному спілкуванні, а також – на тенденційному рівні менш розвинений соціальний інтелект. При цьому для студентів із залежністю від комп'ютерних ігор характерна виразніша асоціальність, яка проявляється у нехтуванні прийнятими нормами, правилами, суспільними цінностями тощо. Важливим також є і той факт, що сама по собі схильність до аддиктивної поведінки є незначно пов'язаною з комунікативною компетентністю студентів; натомість, поведінка, характерна безпосередньо для сформованої залежності від комп'ютерних ігор, демонструє набагато активнішу взаємодію з даним феноменом.

Висновки до розділу 2

1. Комунікативна компетентність студентів характеризується помірним рівнем розвитку, що знаходить свій прояв і в соціальному інтелекті, і в комунікативному самоконтролі, і в соціальній чуйності, та в решті її складових; проте, в рамках комунікативної компетентності студентів слід визначати помітну тенденцію до соціальної відкритості, а також – нижче за середнє суб'єктивне відчуття самотності.

2. Загалом у студентів і рівень залежності від комп'ютерних ігор, і схильність до аддиктивної поведінки, характеризуються помірністю з тенденцією до низьких показників. При цьому для студентської молоді характерні два рівні залежності від комп'ютерних ігор: низький, за якого можна спостерігати як безпосередньо низький рівень кібераддикції, так і невиразну схильність до залежної поведінки; та високий, - який вказує на високі (хоча і не екстремально виразні) показники по обом зазначеним аспектам.

3. Студенти із залежністю від комп'ютерних ігор, у порівнянні з однолітками, в яких зазначена залежність не спостерігається, більшою мірою відчують себе самотньо, що найяскравіше проявляється у дифузній самотності, для якої характерна підозрілість у міжособовій взаємодії та конформне

проектування на себе образу іншої особи замість реалізації повноцінного спілкування; вони демонструють менш розвинений самоконтроль у міжособистісному спілкуванні, а також – на тенденційному рівні менш розвинений соціальний інтелект. При цьому для студентів із залежністю від комп'ютерних ігор характерна виразніша асоціальність, яка проявляється у нехтуванні прийнятими нормами, правилами, суспільними цінностями тощо. Важливим також є і той факт, що сама по собі схильність до аддиктивної поведінки є незначно пов'язаною з комунікативною компетентністю студентів; натомість, поведінка, характерна безпосередньо для сформованої залежності від комп'ютерних ігор, демонструє набагато активнішу взаємодію з даним феноменом.

ВИСНОВКИ

1. Комунікативна компетентність – це складна особистісна характеристика, що дозволяє встановлювати і вести успішну, конструктивну, продуктивну та адекватну комунікацію з оточуючими людьми, які репрезентують широке коло соціально-психологічних профілів. Для такої соціальної категорії, як студенти, характерні особливі, специфічні особливості комунікативної компетентності, які проявляються передусім, у детермінації спрямуванням навчально-професійної діяльності, а також, - у зв'язку з мовно-лінгвістичними знаннями, соціальною адаптивністю, відчуттям самотності та соціальним інтелектом. Залежність від комп'ютерних ігор є різновидом більш широкого поняття комп'ютерної залежності, характерною рисою якого є надмірна, часто неконтрольована, пристрасть до відеоігор. Комп'ютерна залежність у студентської молоді вирізняється прогредієнтністю, моральною збитковістю і яскравою системністю.

2. В ході дослідження комунікативної компетентності студентів було виявлено, що вона характеризується помірним рівнем розвитку, - і це знаходить свій прояв і в комунікативному самоконтролі, і в соціальній чуйності, і в решті її складових; проте, в рамках комунікативної компетентності студентів слід визначати помітну тенденцію до соціальної відкритості.

3. Рівень соціального інтелекту студентської молоді є розвиненим помірно, що, з одного боку, дозволяє студентам долати усі виклики, які ставить перед ними поточна міжособистісна взаємодія; проте, з іншого боку, брак соціального досвіду поки не дозволяє їм максимально повно реалізувати дану здібність.

4. Рівень суб'єктивного відчуття студентами самотності є помірним з тенденцією до низького, і це проявляється і в помітно виразній ступені повноти міжособистісного спілкування, і у незначній мірі відокремлення від інших людей, їхніх цінностей, поглядів, думок, почуттів тощо, і в невиразному характері суперечливості щодо прагнень до людей і до усамітнення, який знаходить прояв у сильних емоційних переживаннях

5. При визначенні рівня залежності студентів від комп'ютерних ігор було встановлено, що загалом у студентів і рівень залежності від комп'ютерних ігор, і схильність до аддиктивної поведінки, - характеризуються помірністю з тенденцією до низьких показників. При цьому для студентської молоді характерні два рівні залежності від комп'ютерних ігор: низький, на якому можна спостерігати як безпосередньо низький рівень кібераддикції, так і невиразну схильність до залежної поведінки; та високий, - який вказує на високі (хоча і не екстремально виразні) показники по обом зазначеним аспектам.

6. В рамках дослідження особливостей комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор було виявлено, що такі студенти, у порівнянні з однолітками, в яких зазначена залежність не спостерігається, більшою мірою відчують себе самотньо, що найяскравіше проявляється у дифузній самотності, для якої характерна підозрілість у міжособовій взаємодії та конформне проектування на себе образу іншої особи замість реалізації повноцінного спілкування; вони демонструють менш розвинений самоконтроль у міжособистісному спілкуванні, а також – на тенденційному рівні менш розвинений соціальний інтелект. При цьому для студентів із залежністю від комп'ютерних ігор характерна виразніша асоціальність, яка проявляється у нехтуванні прийнятими нормами, правилами, суспільними цінностями тощо. Важливим також є і той факт, що сама по собі схильність до аддиктивної поведінки є незначно пов'язаною з комунікативною компетентністю студентів; натомість, поведінка, характерна безпосередньо для сформованої залежності від комп'ютерних ігор, демонструє набагато активнішу взаємодію з даним феноменом.

Таким чином, гіпотезу нашого дослідження підтверджено.

ЛІТЕРАТУРА

1. Амплєєва О. М., Міхтахова Н. С. Комунікативна компетентність студентів як передумова адаптивної поведінки особистості. Габітус. 2022. Вип. 34. С. 37-40.
2. Бекетова Ю. Г., Ламаш І. В. Комунікативна компетентність людей з різним рівнем суб'єктивного відчуття самотності. Право і Безпека. 2012. № 1. С. 298-300.
3. Бовдир О. Комунікативна компетентність студентів юридичних спеціальностей: зміст та структура. Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія : Педагогічні науки. 2015. Вип. 135. С. 61-63.
4. Дідик Н. М. Соціально-педагогічна профілактика ігрової залежності. Молодий вчений. 2015. № 2(6). С. 230-233.
5. Добротвор О. В. Комунікативна компетентність як предмет наукового дослідження. Педагогічний процес: теорія і практика. 2013. Вип. 3. С. 56-62.
6. Золотова Г. Д. Сутність і зміст ігрової залежності дітей. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2012. № 19(2). С. 204-212.
7. Казначєєва Л. М. Комунікативна компетентність як складова професійної підготовки майбутніх педагогів. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. 2013. Вип. 30. С. 357-362.
8. Калашнік Н. В. Сутність та структура поняття "міжкультурна комунікативна компетентність студентів-медиків". Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2014. Вип. 2. С. 45-50.
9. Карп'юк М. Д. Комунікативна компетентність і ділова контактність як умова професійної самореалізації майбутніх кваліфікованих робітників. Психолінгвістика. 2013. Вип. 13. С. 186-202.
10. Ковальчук І. В. Комунікативна компетентність як соціально-психологічна характеристика особистості. Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Психологія і педагогіка. 2010. Вип. 15. С. 103-

110.

11. Кочина Л. До визначення поняття "професійна комунікативна компетентність". Педагогіка і психологія професійної освіти. 2013. № 3. С. 76-82.
12. Невідома Я. Г. Комунікативна компетентність як засіб соціальної адаптації студентів. Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки. 2012. Вип. 14. С. 145-151.
13. Овсієнко Л. Комунікативна компетентність як основа компетентнісного підходу до засвоєння студентами-філологами лінгвістичних дисциплін. Теоретична і дидактична філологія. 2013. Вип. 14. С. 61-71.
14. Табачников С. І., Осуховська О. С., Харченко Є. М., Приб Г. А., Синіцька Т. В., Кіосєва О. В., Чепурна А. М. Поширеність ігрової залежності серед підлітків та молоді України та її вплив на психічне здоров'я цього контингенту населення. Архів психіатрії. 2014. Т. 20, № 3. С. 111-114.
15. Ткаченко В. Комунікативна компетентність особистості і спілкування в сучасному світі: філософсько-освітній аспект. Директор школи, ліцею, гімназії. 2013. № 3. С. 37-41.
16. Федорів Т. В. Комунікативна компетентність і параметри. Теорія та практика державного управління. 2010. Вип. 4. С. 399-405.
17. Харченко І. І. Психологічні особливості ігрової й інтернет-залежності як загрозливі фактори сучасної молоді. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету ім. К. Д. Ушинського. 2011. № 3-4. С. 140-143.
18. Чеботарьова І. О. Комунікативна компетентність: теоретичний аспект. Наукові записки кафедри педагогіки. 2014. Вип. 36. С. 205-215.
19. Шевченко О. В. Комунікативна компетентність студентів гуманітарних спеціальностей як науково-педагогічне поняття. Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна. 2016. Вип. 60. С. 299-301.
20. Юдіна Н. О., Харченко А. С. Особливості соціалізованості дошкільників з

різним рівнем схильності до комп'ютерної та ігрової залежності. Молодий вчений. 2022. № 5. С. 78-82.

21. Ярощук І. Д. Комунікативна компетентність як важливий компонент професійної підготовки майбутнього економіста. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія : Педагогіка. 2013. № 1. С. 39-44.
22. Bachman Lyle F., Palmer Adrian S. The Construct Validation of Some Components of Communicative Proficiency. TESOL Quarterli. 1982. Vol. 16. September. № 3. P. 449-465.
23. Bean A., Nielsen R., Antonius van Rooij, Ferguson Ch. Video Game Addiction: The Push To Pathologize Video Games. Professional Psychology Research and Practice. 2017-05-23. Т. 48. P. 37-59.
24. Bhagat S., Jeong E.J., Kim D. The Role of Individuals' Need for Online Social Interactions and Interpersonal Incompetence in Digital Game Addiction. International Journal of Human–Computer Interaction. 2020. 36. P. 449 - 463.
25. Dance F. E., Larson C. The functions of human communication. Information and behavior. 1985. 1. P. 62-75.
26. Durkin K., Barber B. Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. Journal of Applied Developmental Psychology. 2002. 23(4). P. 373–392.
27. Esposito M.R., Serra N., Guillari A., Simeone S., Sarracino F., Continisio G.I., Rea T. An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. Medicina. 2020. 56. P. 79-91.
28. Holliday A., Hyde M. Kullman J. Intercultural Communication: An Advanced Resource Book for Students. NY, 2021. 729 p.
29. Hymes D. Communicative Competence. In J. B. Pride and J. Holmes (eds.), Sociolinguistics. Harmondsworth: Penguin. 1972. P. 269-293.
30. ICD-11. International Classification of Diseases 11th Revision. The global standard for diagnostic health information. Електронний ресурс. Режим доступу: <https://icd.who.int/en>. Дата звернення: 12.01.2024.

31. Karaca S., Karakoç A.Z., Can Gurkan O., Onan N., Unsal Barlas G. Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students. *Community Mental Health Journal*. 2020. 56. P. 830-838.
32. Mathews C.L., Morrell H.E., Molle J.E. Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 2019. 45. P. 67-76.
33. Olson C. K. Children's motivation for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*. 2010. 14. P. 180-187
34. Orzack M. H., Orzack D. S. Treatment of Computer Addicts with Complex Co-Morbid Psychiatric Disorders. *CyberPsychol. Behavior*. 1999. Vol. 2, N 5. P. 53–57.
35. Plante C.N., Gentile D.A., Groves C.L., Modlin A., Blanco-Herrera J.A. Video games as coping mechanisms in the etiology of video game addiction. *Psychology of Popular Media Culture*. 2019. 12. P. 87-95.
36. Soper W. Barlow, Miller Mark J. Junk-Time Junkies: An Emerging Addiction Among Students. *The School Counselor*. 1983. T. 31, № 1. P. 211-227.

Анотація

Зерній В.Є. - Особливості комунікативної компетентності студентів із залежністю від комп'ютерних ігор

У роботі проведено теоретичний аналіз феномену комп'ютерної залежності у студентів, а також вивчено таку психологічну категорію, як комунікативна компетентність. Було виявлено, що всі наявні дослідження в тій чи іншій мірі підтверджують пов'язаність зазначених двох категорій, яка вказує на те, що долучення студентів до комп'ютерних ігор у більшості випадків є нічим іншим, як напругою компенсаторної активності в ході утворення адаптаційних реакцій на стресові чинники, такі як фрустрація, негативізація відносин з близькими, низький соціальний статус та неспроможність знайти своє місце у суспільстві.

Також було проведене емпіричне дослідження, в якому взяв участь 41 студент Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Дослідження передбачало кілька послідовних етапів: виявлення на основі кластеризації вибірки груп студентів з різними рівнями виразності залежності від комп'ютерних ігор; дослідження комунікативної компетентності студентів; визначення рівня розвиненості соціального інтелекту студентів; дослідження показників суб'єктивного відчуття самотності студентів та безпосереднє визначення комунікативної компетентності студентів з різними рівнями залежністю від комп'ютерних ігор шляхом порівняльного аналізу виділених кластерів.

У підсумку було отримано результати, які підтверджують, що наявність у студентів залежності від комп'ютерних ігор пов'язана зі зниженням показників соціального інтелекту, соціальної чуйності, соціальної відкритості та в цілому комунікативної компетентності.

Ключові слова: комунікативна компетентність, комунікативна сфера, студентський вік, студентство, комп'ютерна залежність, віртуальне середовище, адиктивна поведінка, соціальний інтелект, суб'єктивне відчуття самотності.

Abstract

Zernii V.E. – The communicative competence peculiarities of students with computer game addiction

In the work, a theoretical analysis of the phenomenon of computer addiction among students was carried out, as well as such a psychological category as communicative competence was studied. It was found that all available studies to one degree or another confirm the connection between the two categories, which indicates that the involvement of students in computer games in most cases is nothing more than the tension of compensatory activity during the formation of adaptive reactions to stressful factors, such as frustration, negative relations with loved ones, low social status and inability to find one's place in society.

An empirical study was also conducted, in which 41 students of V.N. Karazin Kharkiv National University. The research involved several successive stages: identification based on clustering of a sample of student groups with different expressive levels of addiction to computer games; research of students' communicative competence; determination of the level of development of students' social intelligence; study of indicators of the subjective feeling of loneliness of students and direct determination of communicative competence of students with different levels of addiction to computer games by means of a comparative analysis of selected clusters.

As a result, the results were obtained, which confirm that the presence of students' addiction to computer games is associated with a decrease in indicators of social intelligence, social responsiveness, social openness and overall communicative competence.

Key words: communicative competence, communicative sphere, student age, studentship, computer addiction, virtual environment, addictive behavior, social intelligence, subjective feeling of loneliness.