

УДК 316.624

О. А. Гузьман,

Н. О. Ляшенко

Комп'ютерна залежність підлітків: соціологічні аспекти дослідження

Розглянуто окремі види комп'ютерної залежності підлітків. Визначено чинники та наслідки виникнення комп'ютерної залежності неповнолітніх, її форми, а також на особливості розповсюдження азартних комп'ютерних ігор у підлітковому середовищі. З метою дослідження факторів, що впливають на захоплення комп'ютером у підлітків, та форм використання комп'ютера авторами було проведено соціологічне дослідження в загальноосвітніх навчальних закладах, результати якого наведено у статті.

Сучасним суспільствам притаманні розмаїття культур, релігій, способів життя та способів самовираження людини. В той же час у будь-якому демократичному суспільстві обов'язковим чином виникає необхідність здійснення соціального контролю за девіантною поведінкою окремих індивідів та соціальних груп. Такі види девіантної поведінки, як наркоманія, ігроманія, алкоголізм, тютюнокуріння та інші вважаються асоціальними і перебувають під постійним контролем суспільства. Однак існують певні види поведінки, які не несуть у собі прямої, явної загрози суспільству, та все ж мають негативні наслідки для людини і соціуму в цілому. До таких можна віднести комп'ютерну залежність: людина, яка проводить більшість часу за комп'ютером, не заважає і не загрожує оточуючим. Але при цьому людина поступово втрачає важливі соціальні контакти, перестає повноцінно виконувати соціальні функції, деградує як особистість.

Комп'ютерна залежність – різновид психічної залежності, що розповсюджується в Україні протягом останніх двадцяти років. Деякі вчені вважають, що як такої її не існує, вона – найвищий прояв нормального захоплення людини. Вони вважають, що до залежності схильні лише ті, хто вже має в наявності комунікативні проблеми та складнощі. На нашу думку, будь-яка залежність – це хвороба. Сутність проблеми полягає в нездатності людей, особливо дітей та підлітків, захистити своє психічне здоров'я від стороннього впливу. Її розповсюдження несе соціальну небезпеку, тому доцільно розглянути її найбільш типові форми, фактори ризику та негативні наслідки прояву для особистості підлітка.

Підлітки – специфічна соціально-демографічна група. Активне фізичне, статеве, психічне та соціальне формування супроводжується збільшенням прагнення до самоствердження, самопізнання. Ці потреби задовольняються через різного роду комунікативні практики, які підліток самостійно реалізує. Дорослі менше контролюють його поведінку (не мають змоги або не вважають за потрібне), часто пізно дізнаються про небезпечні форми прояву захоплень, зокрема комп'ютерної залежності.

Проблему комп'ютерної залежності досліджують психологи, лікарі, педагоги, соціологи. В соціологічній літературі проблеми ігрової поведінки та ігрової діяльності вивчались у контексті проблем соціалізації та засвоєння соціальних ролей. Це праці Дж. Босарда, М. Вебера, Б. Малиновського, Дж. Г. Міда, Р. Мертона, Я. Морено, Т. Парсонса, Г. В. Плеханова, Г. Ріккерта, Н. Смерзера, Г. Спенсера, Г. Тарда, Т. Шибутані. Соціокультурні та історичні проблеми виховання у грі розглядались у працях істориків, культурологів, соціологів культури Ф. Ареса, Г. Дайн, Е. А. Покровського. Унікальне місце в розробці теорії гри та її місця в історії культури, у формуванні соціокультурних норм і традицій в історії людства належить Й. Хейзінгі, котрий вважається засновником нової галузі в науці. Соціальні аспекти ігрової поведінки та ігрової діяльності дуже активно вивчались в роботах радянських та російських психологів і педагогів: П. П. Блонського, А. І. Божовіч, А. А. Венгера, А. С. Виготського, П. М. Єршова, А. В. Запорожця, І. С. Кона, А. Н. Леонтьєва, А. Р. Лурії, С. А. Рубінштейна, Д. Н. Узнадзе, П. Г. Шедровицького, Д. Б. Ельконіна. Починаючи з кінця ХХ століття деякі аспекти ігрової діяльності старших школярів і молоді розглядались у контексті проблематики вільного часу й організації дозвілля. Це роботи таких соціологів, як А. А. Гордон, Т. М. Дридзе, А. Б. Коган, В. А. Лапшов, В. Д. Патрушев, Н. В. Коритнікова.

На наш погляд, потребують подальшого дослідження чинники та наслідки виникнення комп'ютерної залежності неповнолітніх, її форми, особливості розповсюдження азартних комп'ютерних ігор у підлітковому середовищі тощо.

Інтернет є сьогодні важливим фактором соціалізації великої кількості підлітків. Він здійснює інформаційний та нормативний вплив на їхню особистість. Об'єктом нашого дослідження виступає комп'ютерна залежність як соціальне явище. В межах статті ми розглянемо можливі небезпечні прояви комп'ютерної залежності, а саме різні форми комп'ютерної залежності підлітків та її наслідки. На наш погляд, результати таких досліджень стануть у нагоді при визначенні шляхів профілактики виникнення комп'ютерної залежності у неповнолітніх.

1. Надмірна захопленість пошуком інформації. Соціальна небезпека виявляється в необмеженій витраті часу з метою пошуку цікавої інформації, своєрідного «інформаційного вампіризму», що створює ілюзорне відчуття власної значущості. Особлива небезпека стати залежним від Інтернету підстерігає тих, для кого комп'ютерні мережі стають основним засобом комунікації зі світом. Для особистості шкода виявляється в безцільному накопиченні начебто корисної інформації, недоцільній витраті часу, порушенні режиму сну тощо. Для підлітка в першу чергу небезпечним є неконтрольований доступ до небезпечної для психіки (а іноді для життя) інформації. Це матеріали антигуманного та порнографічного змісту, пропаганда насилля та наркотиків. Для підлітка – це нова цікава інформація, що містить елементи «дорослого життя», яка потрібна для задоволення цікавості, самоствердження. Це може призвести до дефектів самосвідомості, засвоєння соціально небезпечної інформації, недостовірних фактів. На ґрунті цієї інформації можуть бути засвоєні девіантні моделі поведінки. Наприклад, інформація щодо розповсюдження статевих відносин серед підлітків, про їх користь для здоров'я та велике задоволення, яке вони викликають, може стати «каталізатором» початку статевого життя; інформація стосовно небезпечності легких наркотиків та способів їх вживання зменшує негативне ставлення до них тощо [1].

2. Непомірне спілкування «он-лайн» з друзями в соціальних мережах. Соціальні мережі – особливий тип соціальних відносин або зв'язків великих груп людей (різновид соціальних кіл, тобто квазігруп – не стійкі, тимчасові, в яких об'єкти легко змінюються), що виникають для обміну різного роду інформацією за допомогою Інтернету. Тут не існує ієрархії, формальних обов'язків, а є лише власне бажання спілкуватися.

Залежність від соціальних мереж викликана бажанням спілкуватися з великою кількістю знайомих та незнайомих за допомогою Інтернету. Спочатку цю залежність людина не відчуває, до того часу, поки отримує те, від чого залежить. Але як тільки вона втрачає доступ до соціальної мережі, відразу виникають симптоми залежності: проблеми зі сном, відчуття тривоги або страху, незадоволеність, роздратованість, перепади настрою тощо. Позбавитися від такої залежності дуже складно. Психологи радять переключити увагу на реальне спілкування з друзями, які, в свою чергу, повинні допомогти людині вилікуватися. Для того, щоб виявити наявність залежності, потрібно на деякий час заборонити собі спілкування в мережі, проте, якщо виникає нездоланне бажання спілкуватися, – залежність є.

Соціальні мережі можна класифікувати за функціонального приналежністю: для розшуку людей, для розваг та спілкування

(odnoklasniki.ru, vkontakte.ru); для роботи та бізнесу (moikrug.ru, linkedin.com); спеціалізовані соціальні мережі для тематичного спілкування особливих соціальних груп та категорій людей (інваліди, батьки з малими дітьми, люди з нетрадиційною сексуальною орієнтацією, програмісти та ін.) та глобальні (facebook.com, myspace.com). Найбільш популярною для підлітків в Україні є мережа «В Контакте» (vkontakte.ru). В ній акцент ставиться на особистості володаря сторінки – члена мережі. Він висловлює свою думку з різних питань, відповідає партнерам по спілкуванню. Це – відносно вузьке коло знайомих або знайомих їхніх знайомих. Соціальна небезпека для підлітка виявляється в заміні безпосереднього спілкування віртуальним. Найбільш привабливі риси віртуального спілкування: відповідати не потрібно одразу, є час подумати та сформулювати відповідь, що дозволяє виглядати більш розумним; віртуальне спілкування опосередковане, тому можливо поставити більш відверті питання, не соромлячись; можливо скласти інший, бажаний, нереальний власний образ, більш привабливий та цікавий. Вони мають необмежену аудиторію для потенційного спілкування та великі можливості для самовираження. Користувачі можуть виразити себе різноманітно: за допомогою тексту, фото-, аудіо- та відеоматеріалів. Шкода для особистості виявляється в невмінні та небажанні здійснювати реальне спілкування, побоюванні його, втечі у світ ілюзій. Ще одною небезпекою є те, що в цих мережах можливе спілкування з кіберзлочинцями (злочинець дізнається про особливості розпорядку дня родини та використовує ці дані для здійснення злочинного замаху, шантажу з використанням фотомонтажу з фотографією дитини та ін.), психічно хворими людьми та збоченцями, які видають себе за однолітка та наполягають на спілкуванні та зустрічі. До груп ризику належать саме підлітки, оскільки в них найбільш актуальною є потреба в самоствердженні, спілкуванні з однолітками, пошуку нових емоцій, демонстрації себе, та разом з цим недосвідченість, бажання ризикувати.

Непомірне спілкування на форумах для підлітка менш привабливе, тому що тут на відміну від соціальних мереж акцент робиться на темі обговорення, а особистість співрозмовника має менше значення. На форумах на рівних правах спілкуються люди з різним світоглядом та представники різних поколінь. На форумі авторитет залежить від знань та вміння спілкуватися, він досягається, а не приписується.

Підлітки також відвідують мережі для ознайомлення з новинами (rian.ru, yandex.ru); для збирання закладок (bbrdbr.ru); для отримання відео-, аудіо- та фотоматеріалів (rutube.ru, Last.fm, foto.mail.ru), але нав'язлива залежність від них виникає рідко [1].

3. Комп'ютерна ігроманія – це патологічна пристрасть людини до постійного проведення часу за комп'ютером з метою зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах комп'ютерних ігор. Її умовно можна поділити на залежність від азартних та неазартних ігор.

Азартні ігри – вид ігор, в яких виграш і програш залежать головним чином від випадку, удачі і набагато менше – від уміння гравця, та, як правило, змістом виграшу чи програшу є гроші. Прикладами є комп'ютерні варіанти карткових ігор, рулетка, лотерея, імітатори ігрових автоматів, тобто комп'ютерні варіанти ігрового репертуару казино.

Соціальна небезпека полягає в наступному: 1) збільшенні матеріальних витрат на гру та ризик програшу; 2) уникненні реалій, підміні реального життя нереальним світом гри; 3) формуванні установки на «легку здобич», «халяву»; 4) вірі у фаталізм; 5) підштовхуванні особи до будь-яких шляхів (у тому числі злочинних) отримання необхідних коштів для гри; 6) небезпеці реальних психічних розладів (захворювання на гемблінг – патологічний азарт). Потенційні жертви – це молодь та представники середньої вікової групи, що мають певні вільні кошти для гри.

Неазартні комп'ютерні ігри умовно поділяють на рольові та нерольові. Рольові мають найбільший вплив на психіку гравця, характеризуються найбільшою глибиною «входження» у гру, а також мотивацією ігрової діяльності. До нерольових комп'ютерних ігор відносять аркадні, головоломки та «квест», ігри на швидкість реакції або «симулятори». Гравець не бере на себе роль комп'ютерного персонажа, тобто формування залежності і вплив ігор на особу людини не такі значні.

Основні мотиви комп'ютерної гри: азарт досягнення мети; психічне розвантаження або прагнення гострих відчуттів, пошук дефіцитарних емоцій; «проходження» гри або набір балів для самоствердження, бажання обіграти комп'ютер, довести свою владу над машиною; розвага, структурування вільного часу; цікавість; прагнення слідкувати за модою; корисні цілі; навчання [2].

Соціальна небезпека для гравця, що виникає внаслідок комп'ютерної залежності, характеризується наступним:

- наростання агресивності (особливо у дітей) завдяки наявності в цих іграх жорстокості, великої кількості крові та переоцінка моральних цінностей (можливість робити те, що недозволено в реальному житті, можна приймати будь-яке рішення і не боятися відповідальності). Це відбувається завдяки процесу співучасті та активного отождіння гравця з героєм;

- втрата часу, що потрібен на соціально корисні справи (навчання, спорт, спілкування) та виконання своїх обов'язків

(сімейних, дружніх, професійних), викликає проблеми в реальному житті. Виникають труднощі в міжособистісних стосунках, порушення дисципліни на виробництві та в закладах освіти, конфлікти та розлучення. Людина зупиняється в особистому розвитку, навіть деградує;

- дисконфорт, невпевненість у собі, навіть можливі приступи депресії у гравця, якщо він протягом якогось часу не отримує «порцію задоволення» від гри;

- збільшення фінансових витрат на оплату Інтернет-послуг під час гри, на отримання нових ігор;

- нездатність досягти позитивних емоцій та задоволення поза грою, постійне бажання «втекти» від реального світу у віртуальний для отримання необхідного відчуття повноти існування. Зникає відчуття реальності. Виникає неможливість перевести свою увагу на щось інше;

- порушення режиму сну, виникнення хронічної втоми, підвищеної дратівливості, конфліктності гравця внаслідок перенесення часу перебування за комп'ютером з денних і вечірніх на нічні години для отримання можливості виконання сімейних, учбових та професійних обов'язків. З метою подолання сонливості вони нерідко непомірно вживають каву, міцний чай, сигарети та інші тонізуючі речовини, у тому числі й наркотики;

- фізіологічні зміни (порушення кровообігу, перепади тиску, головний біль), навіть виникнення захворювань опорно-рухового апарату, шлунково-кишкового тракту (надмірна вага, відсутність апетиту, нерегулярне харчування) або їхнє загострення завдяки тривалому статичному перебуванню за комп'ютером. Концентрація погляду на екрані монітора й неправильне освітлення негативно впливають на зір гравця;

До комп'ютерних ігор також відносять мобільні ігри та відеоігри, а саме ігри для ігрових приставок й ігрових автоматів. Найбільшу залежність серед них викликає захоплення іграми в ігрових автоматах. Це – різновид азартних ігор. Гравець не усвідомлює вплив на його особистість гри, тому що для нього це «лише гра».

У комп'ютерні ігри грають представники різних вікових груп, жінки грають менше, ніж чоловіки. Найбільш вразливі діти, підлітки та молодь. В ситуації залежності гра поступово займає домінуюче місце в житті й свідомості індивіда і здійснюється ним на шкоду соціальним зв'язкам та іншим життєво важливим сферам. Таким чином, поступово руйнується людина як особистість.

Особливо небезпечним є поширення комп'ютерної залежності серед неповнолітніх. Вони найбільш вразливі, бо ще не здатні повною мірою контролювати свої бажання та поведінку; вікові

та психологічні особливості цієї категорії осіб роблять їх більш довірливими (тому вони легше «купаються» на розповіді про вдачу та можливість легко отримати гроші); саме підлітки в першу чергу потребують самоствердження, що може виникнути під час вдалої гри або отримання інформації; вони більш самостійні, менш опікаються та контролюються дорослими, більш розумні в приховуванні від батьків своєї залежності; мають достатню кількість вільного часу; доступність комп'ютера (наявність його на власному письмовому столі, вміння користуватися ним не потребує додаткових знань, наявність кишенькових грошей, які витрачають на гру в ігрових автоматах, легка можливість отримання інформації або нової гри тощо); нерозуміння з боку батьків небезпеки розвитку комп'ютерної залежності (зовні все виглядає добре) та неусвідомлення підлітком небезпеки комп'ютерної залежності [3].

З метою дослідження факторів, що впливають на захоплення комп'ютером у підлітків, та форм використання комп'ютера, нами було проведено соціологічне дослідження в загальноосвітніх навчальних закладах (загальноосвітній школі № 134 м. Харкова та школі № 4 та № 6 м. Добропілля Харківської області серед учнів 10–18 років. Було опитано 115 підлітків на основі стохастичної вибірки). В результаті дослідження було виявлено, що 4/5 респондентів мають комп'ютер, та у 2/3 комп'ютер знаходиться на власному столі. Юнаки 13–15 років частіше грають в ігри, в той час дівчата частіше віртуально спілкуються. Кожний другий підліток грає, щоб підняти настрій. Викликає занепокоєння той факт, що кожний третій респондент грає для того, щоб «вбити час», в той момент, коли цей час потрібно втрачати на навчання, виконання домашніх обов'язків, занять спортом, здобування нової інформації, читання літератури. Кожний п'ятий намагається самоствердитися завдяки грі за допомогою проходження більш складних завдань. Несподіваним був той факт, що деякі підлітки вимінюють інформацію щодо шляхів проходження деяких етапів ігор (яку вони отримали протягом тривалого часу) на можливість списати домашні завдання, тобто їхні знання стають новітніми видами певних ресурсів, які використовуються в обмін на інші.

За результатами дослідження (рис. 1) виявилось, що кожний другий респондент за власною оцінкою використовує комп'ютер для гри часто або дуже часто, дівчатам менш власитиве захоплення комп'ютерними іграми, ніж хлопцям.

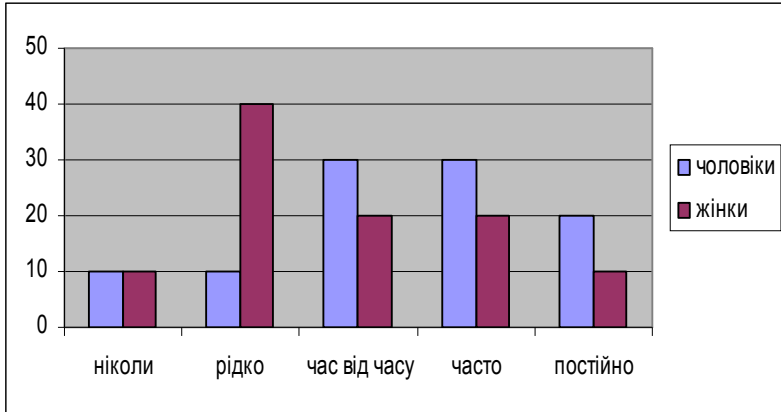


Рис. 1. Суб'єктивна оцінка підлітками часу, який вони витрачають на комп'ютерні ігри

Найбільшу кількість часу за комп'ютером, за власною оцінкою, проводять діти віком від 13 до 15 років. Можливо, це пов'язано з тим, що їхню поведінку вже менше контролюють дорослі, а рівень самоконтролю ще дуже низький. Більш старша вікова група має більше навантаження, оскільки потрібно здавати іспити, готуватися до складання тестів ЗНО. Вони, з одного боку, усвідомлюють шкідливі наслідки довготривалих комп'ютерних ігор, а з іншого – найбільш популярним для цього віку стає інтернет-спілкування з однолітками.

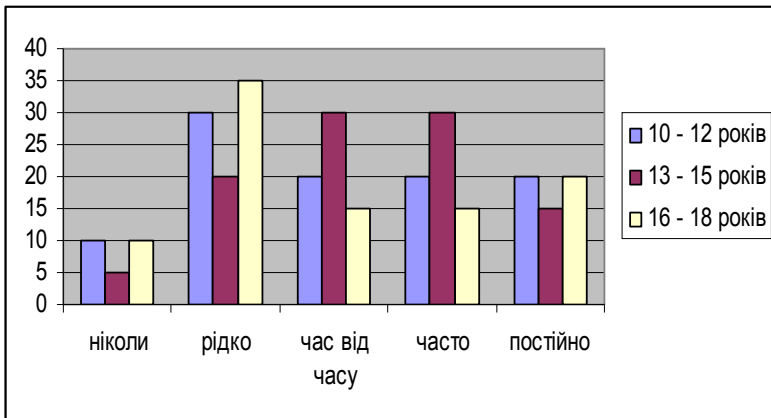


Рис. 2. Суб'єктивна оцінка підлітками часу, який вони витрачають на комп'ютерні ігри в залежності від віку

Крім суб'єктивної оцінки частоти гри, ми намагалися виявити реальний час, який витрачають на неї підлітки. Кожний третій хлопець витрачає на це від 0,5 до 2 годин у будній день, а кожний четвертий – більше 3 годин. Майже половина опитаних дівчат відповіли, що вони практично не грають в ігри у будні, кожна четверта грає лише 1–2 години, та кожна десята грає більше 3 годин. Цілком зрозуміло, що в вихідні дні хлопці більше часу проводять за комп'ютерними іграми: кожний другий грає від 3 годин і більше, 2/5 (40 %) грають до 2 годин.

Таким чином, існує значна група підлітків (майже кожний четвертий хлопець та кожна десята дівчинка), яка має вже стійку залежність (щоденно витрачають на гру приблизно 3 години), але батьки, за результатами відповідей, не знають про це та не мають змоги контролювати поведінку дітей, стежити за часом, що витрачається на ігри, не розуміють соціальної небезпеки захоплення іграми. Так, за відповідями респондентів майже в половині родин батьки схвалюють те, що діти проводять багато часу за комп'ютером (рис. 3), однак ми не можемо стверджувати, що ці дані відображають реальне ставлення батьків до питання, що вивчалось, тому що на це питання відповідали самі школярі, а не батьки.

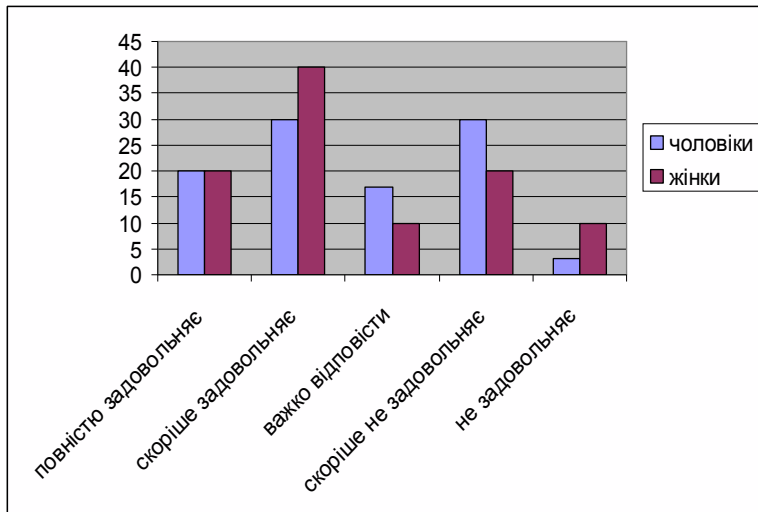


Рис. 3. Уявлення підлітків про ставлення батьків до проведення вільного часу дітей за комп'ютером

З іншого боку, така оцінка підлітків може свідчити про те, що батьки, дійсно, не надають великого значення загрозі формування комп'ютерної залежності у дітей. Підліток, який три-

валий час проводить за комп'ютером, не заважає дорослим займатися домашніми справами, відпочивати, не потребує повсякчасної уваги до себе, не лякає оточуючих асоціальною поведінкою. Тобто поведінка підлітка в певному розумінні стає зручною для інших. Цьому сприяє також загальне суспільне ставлення до проявів науково-технічного прогресу, коли комп'ютер сприймається як природний атрибут сучасного життя, а людина за комп'ютером стає звичайним явищем.

Азартні ігри серед хлопців поширені вдвічі частіше, ніж серед дівчат (2/5 хлопців та 1/5 дівчат мають серед своїх друзів тих, хто грає на гроші, часто відвідує зали ігрових автоматів та комп'ютерні клуби).

Викликають занепокоєння отримані дані (рис. 4) стосовно збільшення долі школярів, які грають в азартні ігри, прямо пропорційно пов'язане зі збільшенням їхнього віку (серед підлітків віком 10–12 років таких майже нема, кожний третій віком 13–15 років та кожний другий віком 16–18 років має таких знайомих). Це тривожні цифри, які є поштовхом до того, щоб наша держава звернула увагу на цю проблему і зайнялась її вирішенням.

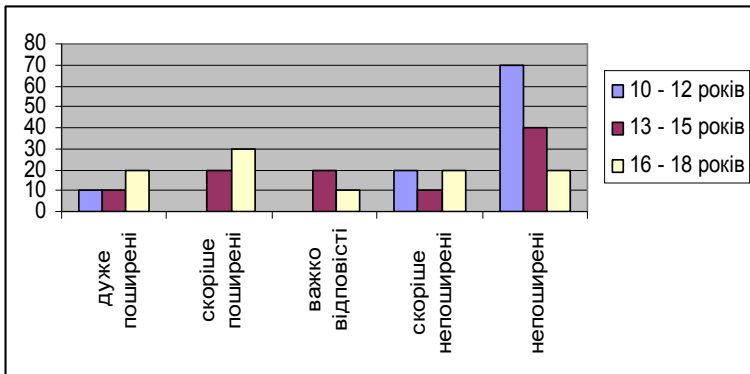


Рис. 4. Оцінка поширеності азартних комп'ютерних ігор серед підлітків в залежно від віку

У ході дослідження ми намагались також дізнатися, звідки підлітки отримали гроші для гри в ігрових автоматах або інтернет-клубах. Виявилось, що більшість з тих, хто брав участь в опитуванні, а саме майже кожний другий хлопець та майже кожна третя дівчина заощаджували гроші, які їм давали батьки на сніданок або на інші необхідні потреби. Майже третина опитаних витрачала гроші, які їм дарували на день народження або на інші свята.

Кожний другий грав незважаючи на заборону батьків. Не виявився зв'язок між матеріальним забезпеченням родини та обсягом захоплення комп'ютерними іграми. Проте виявилась залежність цього захоплення від успішності навчання в школі: діти, які більш успішно навчаються, менше часу грають, а ті, кому навчання дається нелегко, навпаки, проводять більше часу за грою.

Таким чином, аналіз отриманих у ході соціологічного дослідження даних дозволяє зробити висновки, що для профілактики виникнення комп'ютерної залежності у неповнолітніх потрібно: посилити виховну роботу з дітьми з метою формування раціональних потреб самостійного критичного мислення, виховання економного ставлення до грошей, усвідомлення чесних шляхів грошового заробітку; проводити роз'яснювальну роботу серед батьків про чинники та наслідки виникнення комп'ютерної залежності дітей; з боку батьків поширити контроль за підлітками під час використання комп'ютера, обмежити тривалість комп'ютерних ігор, час перебування неповнолітніх у місцях грального бізнесу; зробити гральні автомати, казино, тоталізатори та Інтернеткафе менш доступними для неповнолітніх, змінити їх місцезнаходження; ввести певні вікові обмеження для комп'ютерних гравців, розробити типологію ігор та вік, з якого можна грати в дані ігри; встановити певні обмеження щодо сценарію ігор, заборонити ігри, які пропагандують асоціальні установки.

Подальші наукові розробки проблем комп'ютерної залежності неповнолітніх потребують, на наш погляд, дослідження щодо розповсюдження окремих видів комп'ютерної залежності серед підлітків у нашому суспільстві; особливостей сімейного виховання, зокрема, ставлення батьків до означеної проблеми та впливу цих особливостей на виникнення різних видів комп'ютерної залежності у неповнолітніх.

Список літератури: 1. Корытникова Н. В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий / Н. В. Корытникова // Социологические исследования. – 2010. – № 6. – С. 70–79. 2. Арестова О. Н. Мотивация пользователей Интернета [Електронний ресурс] / О. Н. Арестова, Л. Н. Бабанин, А. Е. Войскунский. – Режим доступу: <http://www.relarn.ru/human/motivation.txt>. 3. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека [Електронний ресурс] / М. С. Иванов. – Режим доступу: http://www.sanaris.com.ua/experts_and_services/info/specialist/psihoterapevt/2005/09/14/psihologicheskie_asp_2030.html.

Надійшла до редколегії 24.03.2011

Рассмотрены отдельные виды компьютерной зависимости подростков. Определены причины и последствия возникновения компьютерной зависимости несовершеннолетних, её формы, а также на особенности распространения азартных компьютерных игр в среде подростков. С целью исследования факторов, влияющих на увлечение компьютером у подростков, и форм использования компьютера авторами было проведено социологическое исследование в общеобразовательных учебных заведениях, результаты которого приведены в статье.

Some types of teenagers' computer dependence are considered. The reasons and circumstances of derivation of teenagers' computer dependence, its forms, the features of dissemination of computer games gambling among the teenagers are defined. The sociological research was carried out by the authors within secondary schools with the intention to study the factors which affect the teenagers passion to computer games and the use of PC.