

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ НА ДЕЯКІ ОСОБИСТІСНІ ПРОЯВИ У ПІДЛІТКІВ THE INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ON SOME PERSONAL MANIFESTATIONS IN ADOLESCENTS

У статті розглядаються психологічні особливості впливу комп'ютерної гри з елементами жорстокості та насильства на особистість підлітка. Зокрема, розглядаються деякі прояви агресії та показники емоційної сфери особистості підлітка. Захоплення комп'ютерними іграми, безперечно, впливає на підростаючу особистість, і не завжди ці впливи є позитивними. Іноколи вони можуть набувати негативного деструктивного характеру та призводити до ігроманії.

Емпірично досліджено показники функціонального стану особистості (самопочуття, активність, настрій), деяких властивостей особистості та показників різних видів агресії підлітків перед початком гри та після її закінчення.

Виявлено як позитивні, так і негативні стани у хлопців до та після гри. До позитивних слід віднести високий рівень активності та діяльності, задоволення від активності, великий потенціал для розкриття, прояви самоконтролю і самовладання, бажання досягти успіху у груповій діяльності, вільного розвитку, потяг до всього нового та цікавого. До негативних – схильність до підвищеної чутливості, стрес, викликаний пригніченням фізичних бажань, утеча від проблем і реальності, нездатність до самоконтролю та об'єктивної оцінки реальності через нетерплячість.

Самопочуття після гри у цілому поліпшується, особливо у групі «початківців». Показники середніх значень проявів агресії знижуються після комп'ютерної гри. Ця тенденція сильніше прослідковується у підгрупі «досвідчених».

«Початківці», граючи із сильними гравцями, завжди наражаються на поразку, що накопичує у них образу, роздратування та бажання помсти. «Досвідчені» вбивають, не відчуваючи глибокої потреби у цьому, їх приваблює лише вміння грати та показати якомога кращий результат. Тобто ефект убивства за здорового психічного стану підлітка не закріплюється у глибині його свідомості надто сильно.

Ключові слова: ігрова адикція, агресія, самопочуття, активність, настрій, форми роботи психолога.

The article examines the psychological features of the impact of a computer game with elements of cruelty and violence on a teenager's personality. In particular, some manifestations of aggression and indicators of the emotional sphere of the adolescent's personality are considered. Passion for computer games definitely affects the growing personality and not always these effects are positive. Sometimes they can acquire a negative destructive character and lead to gambling.

The indicators of the functional state of the personality (well-being, activity, mood), some personality properties, and indicators of various types of adolescent aggression before the start of the game and after its completion were empirically investigated.

Both positive and negative states of the boys before and after the game were revealed. The positives include a high level of activity and activity, satisfaction from activity, great potential for disclosure, self-control and self-control, the desire to succeed in group activities, free development, and a desire for everything new and interesting. The negative ones include a tendency to increased sensitivity, stress caused by suppression of physical desires, escape from problems and reality, inability to self-control and objective assessment of reality due to impatience.

The feeling of well-being after the game generally improves, especially in the «beginners» group. Indicators of average values of manifestations of aggression decrease after playing a computer game. This trend is more strongly observed in the «experienced» subgroup.

«Beginners», playing with strong players, are always exposed to defeat, which accumulates resentment, irritation and a desire for revenge. «Experts» kill without feeling a deep need for it, they are attracted only by the ability to play and show the best possible result. That is, the effect of murder in a healthy mental state of a teenager is not fixed in the depths of his consciousness too strongly.

Key words: game addiction, aggression, well-being, activity, mood, forms of psychologist's work.

УДК 159.923
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-5208.2023.46.31>

Спринська З.В.
к. психол. н.,
доцент кафедри психології
Дрогобицький державний педагогічний
університет імені Івана Франка

Сьогодні Інтернет настільки увійшов у життя сучасної молоді, що теперішній історичний період можна сміливо розділити на епоху до Інтернету та епоху Інтернету. Сучасні науковці досліджують вплив Інтернету на когнітивну, емоційну, мотиваційну, ціннісну сфери людини, її фізичне та психічне здоров'я. Найчастіше дослідники пов'язують Інтернет із залежними станами людини, Інтернет-адикцією, акцентуючи свою увагу на його негативних впливах на особистість, особливо підростаючу, ще не сформовану.

Важливими залишаються дослідження впливу (як негативного, так і позитивного) захоплення комп'ютерними іграми на підростаючу особистість. Більша частина досліджень із даної проблеми зосереджено на різноманітних проявах агресії, які можуть бути зумовлені захопленням рольовими комп'ютерними іграми [2–5].

Найгостріше проблема агресивної поведінки постає саме у підлітковому віці, коли здійснюється перехід до нового щабля розвитку особистості, посилюється негативізм,

демонстративна щодо дорослих поведінка, спостерігаються частіші прояви жорстокості та агресивності [2]. Відповідно до цього формується ті чи інші функціональні стани.

Ігроманія – це один зі способів зміни психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах ігор [1]. Комп’ютерна ігроманія – це аномальна пристрасть людини до постійного проведення часу за комп’ютером для зміни свого психічного стану шляхом надмірної фіксації на певних видах комп’ютерних ігор.

Нами було проведено психодіагностичне дослідження щодо впливу короточасної гри з елементами насилля та жорстокості на деякі агресивні та емоційні прояви особистості підлітка. За основу була взята гра Counter-Strike. Гра проводилася у клубі впродовж однієї години. Гравці за бажанням ділилися на дві команди, які грали одна проти одної. Участь у грі була добровільною. У дослідженні брали участь учні 9–10-х класів чоловічої статі. Дослідження складалося з таких етапів:

- проведення відбору учасників емпіричного дослідження (критерії: володіння комп’ютерною грамотністю, захоплення комп’ютерними іграми, підлітковий вік, власне бажання);
- проведення діагностичного обстеження підлітків перед початком гри і після неї для визначення наявного функціонального стану (методика САН), психологічних якостей (тест Люшера), показників агресії (методика Басса – Дарки);

- обробка отриманих результатів.

Після обстеження гравці впродовж однієї години грали у комп’ютерну гру. Упродовж гри ми спостерігали за поведінкою усіх учасників. Слід зазначити, що більшість досліджуваних поведилася досить спокійно, хоча за результатами тесту Люшера вони знаходилися у збудженому стані і були готові до активної діяльності. Вони не виявляли агресії, лише одна група під час гри активно виражала вербальну агресію.

Здебільшого досліджувані були спокійними та розважливими. Навіть за появи проблем із комп’ютером чи програмним забезпеченням вони спокійно просили допомогти або намагалися впоратися з проблемою самостійно. Під час спостереження за ними негативних переживань не виявлено.

Під час гри всі учасники гри мали змогу спілкуватися один з одним. Так, деякі з них повні-

стю концентрувалися на грі та грали мовчки, інші використовували власну хитрість: заглядали у чужий монітор, щоб дізнатися, де знаходиться супротивник, використовували кодові слова для спілкування з товаришами по команді. Через це інколи виникали інциденти (вербальні висловлювання), однак хлопці не виходили на рівень приниження гідності один одного. Це вказує на те, що у них немає вродженої агресивності, вони повністю контролюють себе, незважаючи на те що були активно включені у гру.

Так, після закінчення часу гри і команди «час», яка означала, що треба закінчити гру та вийти з програми, більшість респондентів відразу ж припинила гру впродовж 30 секунд, навіть якщо вони не закінчили раунд. Частина запитувала, чи можна їм дограти тур, і, отримавши задовільну відповідь, припиняли гру через декілька хвилин (1–3 хвилини), виходили з неї і приймали участь у повторному тестуванні за тими самими методиками, що і до гри. Усе дослідження було добровільним: їм давалося для вибору олівці, ручки, вони мали свободу дій, могли відмовитися від гри чи тестування будь-якої миті, навіть не пояснюючи мотивів цього. Однак, оскільки ніхто з присутніх під час дослідження не вийшов із повного процесу роботи за власним бажанням, то можна зробити висновок, що їх повністю задовольнили всі умови проведення дослідження.

Після гри, окрім вищевказаних методик, досліджуваним пропонувалося відповісти на чотири запитання про роботу комп’ютера, результати власної гри, досягнення бажаної мети та задоволення грою. Ці питання респонденти оцінювали за п’ятибальною шкалою. Слід зазначити, що 95% хлопців були задоволені роботою комп’ютера, 60% – задоволені результатами власної гри, 66% – досягли бажаної мети, 87% були задоволені власною грою. Виходячи з того, що функціонування комп’ютерів було задовільним на 95%, можна стверджувати, що у даному дослідженні прояви функціональних станів не залежали від устаткування робочого місця та якості роботи комп’ютера.

У табл. 1 подано результати вибору досліджуваними кольорів до та після гри за показником моди, тобто оцінки (кольору), яка

Таблиця 1

Показники вибору кольорів до та після комп’ютерної гри

Період	Порядок вибору кольорів							
	1	2	3	4	5	6	7	8
До гри	3	1	5	5	6	6	6	8
	31%	24%	22%	25%	22%	19%	29%	36%
Після гри	3	4	5	2	1	6	8	8
	31%	22%	20%	20%	20%	36%	25%	36%

найчастіше зустрічається у дослідженні. Нагадаємо номери кольорів: 1 – синій, 2 – зелений, 3 – червоний, 4 – жовтий, 5 – фіолетовий, 6 – коричневий, 7 – чорний, 8 – сірий.

Перед грою більшість досліджуваних тяжіла до переживань, життя, багатого діями та враженнями, активної діяльності, яка б принесла гармонію, спокій, емоційне задоволення. У них був підвищений рівень активності, бажання активної участі у грі, задоволення від неї, повага інших за гарну гру. Однак у них прослідковувалося гальмування фізичних потреб, бо вони були доволі виснажені після уроків і боялися, що їм можуть завадити досягнути бажаного результату (пограти на комп'ютері). Це штовхало їх грати свою роль з упертою напруженістю. Вони бажали зняти напругу через фізичне та моральне задоволення (гра на комп'ютері). Вони були емоційно збуджені і прагнули успіху у груповій діяльності, збереження власного авторитету (доказу, що грають краще за інших), потребували поваги до себе як до значущої особистості.

Після гри досліджувані набули стану переживань, активної участі, потреби в успіху, житті, повному вражень і вільного розвитку. Хлопці намагалися поліпшити уявлення оточуючих про себе, тяжіли до всього нового, цікавого, активного, бажали спілкуватися, були емоційно збуджені та прагнули успіху у груповій участі (повторній грі). Однак вони боялися, що їм завадять досягти бажаного, і це спонукало їх грати свою роль із подвоєною упертістю.

Проаналізуємо позитивні і негативні стани хлопців до та після гри.

До гри: у досліджуваних високий рівень активності та діяльності, задоволення від активності, бажання гармонії і досягнення успіху у груповій діяльності, схильність до під-

вищеної чутливості, стрес, викликаний пригніченням фізичних бажань.

Після гри: у хлопців теж високий рівень активності, великий потенціал для розкриття, прояви самоконтролю і самовладання, бажання досягти успіху у груповій діяльності, вільного розвитку, потяг до всього нового та цікавого. Але спостерігаються втеча від проблем і реальності, нездатність до самоконтролю і об'єктивної оцінки реальності через нетерплячість.

Таким чином, після гри у респондентів відслідковуємо як негативні, так і позитивні зміни. Це дає додатковий матеріал для подальшого аналізу впливу комп'ютерних ігор на особистість підлітків.

У процесі роботи ми поділили всіх досліджуваних на дві групи. Перша – це гравці, які мають кваліфікацію «досвідчені», їх 87%. Друга – це підлітки, які тільки починають грати, їх кваліфіковано як «початківці» (13%).

Проаналізуємо особливості функціональних станів підлітків до та після гри, отримані за методикою САН. Так, самопочуття після гри погіршало у 33% респондентів, у 4% воно залишилося на тому ж рівні, а у 63% – покращилося. Активність погіршала у 36% підлітків, у 7% вона не змінилася, а у 57% – підвищилася. Настрій погіршився у 31% опитаних, не змінився – у 3% досліджуваних, покращився – у 66%.

Варто зазначити, що середні значення самопочуття, активності та настрою по групі у цілому та у підгрупах «досвідчених» і «початківців» після комп'ютерної гри підвищуються (рис. 1).

Аналізуючи середні результати, можна стверджувати, що самопочуття після гри у цілому по групі поліпшується. Причому ця тенденція більш визначена у групі «початків-

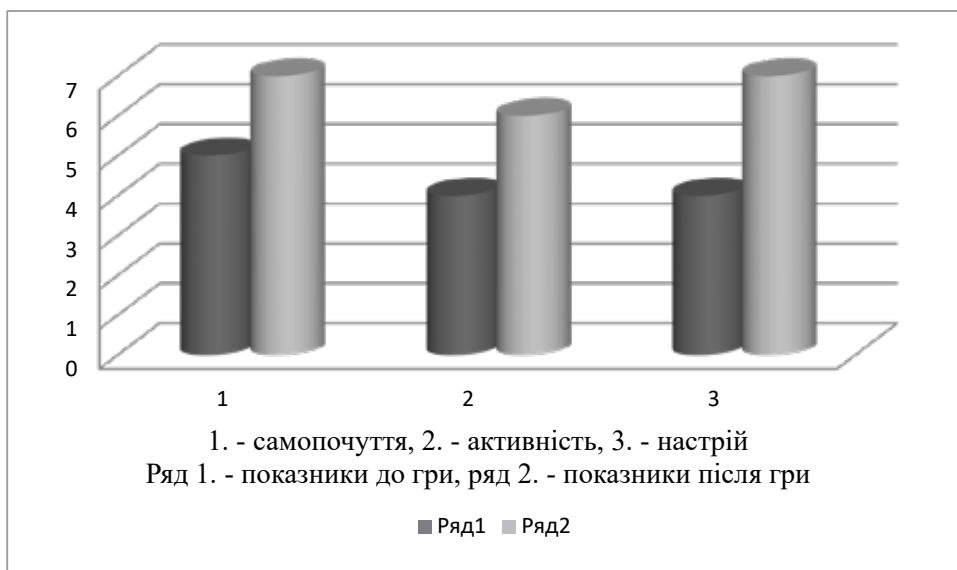


Рис. 1. Показники САН підлітків до та після комп'ютерної гри

ців». Це можна пояснити тим, що дані гравці отримують більше задоволення від гри, оскільки ще не звертають увагу на різноманітні труднощі у процесі гри. Для них той факт, що вони вже грають на комп'ютері, є пріоритетним. Цей пріоритет є настільки великим, що будь-які поразки чи труднощі, які виникають у результаті недосконалих навичок роботи на комп'ютері, не мають для них ніякого значення.

Проаналізуємо тепер показники агресії учасників дослідження до та після комп'ютерної гри (табл. 2). Так, індекс агресивності (сумарний показник фізичної, вербальної та непрямой агресії) виріс у 35% досліджуваних, проте у 65% він знизився. Рівень фізичної агресії – використання фізичної сили проти іншої людини – знизився у 41% підлітків, не змінився у 25% респондентів, підвищився у 34% хлопців. Причому рівень фізичної агресії зріс у 37% «початківців» та у 22% «досвідчених». Рівень вербальної агресії – вираження негативних почуттів як через форму (крик, вереск), так і через словесні відповіді (погрози) – знизився у 52% осіб, не змінився у 20% досліджуваних та підвищився у 28% учнів. Зазначимо, що даний рівень агресії підвищився у 37% «початківців» і 27% «досвідчених». Рівень непрямой агресії, яка може бути спрямована через іншу людину чи групу людей, знизився у 58% респондентів, не змінився у 23% обстежених гравців та зріс лише у 19% підлітків. Щодо порівняння груп гравців, то рівень непрямой агресії підвищився у 25% «початківців», та у 14% «досвідчених».

У цілому слід указати, що показники середніх значень проявів агресії знижуються після комп'ютерної гри.

Із порівняльного аналізу динаміки проявів агресії можна виділити такі тенденції. Прояви агресії у середньому знижуються. Ця тенденція сильніше прослідковується у підгрупі «досвідчених», що можна пояснити тим, що на відміну від «початківців» учасники цієї групи вже звикли (адаптувалися) до гри. Тому вони не асоціюють себе з персонажами гри, а тому легко сприймають невдачі та поразки. Після гри вони не мають підстав на те, щоб відчувати до будь-кого агресію. Навпаки, «початківці», граючи із сильними гравцями, завжди наражаються на поразку. Це накопичує у них образ, роздратування та бажання помсти. Їхній зовнішній настрій покращується, але після гри

у них зростає мотивація зіграти ще з метою вбити якомога більше ігрових персонажів, а не виграти. Проте «досвідчені» вбивають, не відчувачи глибокої потреби у цьому, їх приваблює лише вміння грати та показати якомога кращий результат.

Загалом непряма агресія є одним із найнебезпечніших її проявів. Але результати дослідження показали, що рівень підвищення цього виду агресії у «досвідчених» порівняно з фізичною та вербальною агресією є меншим удвічі, тобто гравці, які мають великий досвід у комп'ютерних іграх, менш схильні до проявів непрямой агресії. Слід також зазначити, що і «початківці», і «досвідчені» демонструють значно нижчий рівень прояву непрямой агресії, ніж фізичної чи вербальної.

Таким чином, результати дослідження засвідчили, що непряма агресія порівняно з фізичною та вербальною проявляється якнайменше, тобто ефект убивства за здорового психічного стану підлітка не закріплюється у глибині його свідомості так сильно, як про це звикли говорити.

Порівнюючи досліджувані показники груп «початківців» і «досвідчених», можна стверджувати, що психічний стан підлітків до гри майже однаковий. Після гри психічні стани «початківців» гірші, ніж ці самі стани у «досвідчених». Це проявляється у тому, що з'являється ставлення до абсолютного, відчуття смерті та неминучості. Також з'являються обмеженість самовираження, захисна напруга, прояв зниженої самооцінки. Ще з'являється потреба у самозбереженні, яка пов'язана з утечею від проблем. Для «початківців» характерне те, що після гри їхні психічні стани погіршилися порівняно з психічними станами «досвідчених». Це можна пояснити тим, що початківці ще не вміють урегулювати власний емоційний стан і повною мірою ототожнюють себе з персонажами комп'ютерної гри, що додає їм певної напруги та підвищену емоційність.

За результатами тестування виявлено 43 підлітки, у яких підвищився показник самопочуття (САН) і одночасно знизився індекс агресивності. Серед них (цих респондентів) знизився рівень фізичної агресії у 33 осіб (76%), рівень вербальної агресії знизився у 32 учнів (74%), рівень непрямой агресії – у 34 досліджуваних (79%). 38 обстежених підвищили власне

Таблиця 2

Динаміка показників агресії після комп'ютерної гри

Показник агресії	Динаміка показника агресії (%)		
	Знизився	Не змінився	Підвищився
Індекс агресивності	65	0	35
Фізична агресія	41	25	34
Вербальна агресія	52	20	28
Непряма агресія	58	23	19

самопочуття, залишилися задоволеними комп'ютерною грою та понизили свій індекс агресивності.

У досвідчених гравців показники самопочуття, активності та настрою значно покращилися після гри (у 49% хлопців), до того ж у 41% досвідчених респондентів знизився рівень агресивності. У початківців показники самопочуття, активності та настрою поліпшилися у 25% осіб, а рівень індексу агресивності не змінився (0%).

Коефіцієнт кореляції між показниками індексу агресивності, самопочуття, активності, настрою до гри незначимий, а після гри він удвічі вищий і проявився на 1%-му рівні ($r=0,08$).

Таким чином, під час користування сучасним, потужним та надійним комп'ютером фізична і моральна шкода для користувачів рівна майже нулю, адже від рідкокристалічного монітору немає ні шкідливого електромагнітного випромінювання, ні шкідливого для зору мерехтіння.

Щодо психічного стану підлітків можна стверджувати, що і у досвідчених гравців, і у початківців після короткочасної комп'ютерної гри з елементами насилля та жорстокості проявляється потяг до активної діяльності і повноцінного життя.

Діяльність психолога/практичного психолога передбачає урахування основних етапів його професійної діяльності: просвітницького, діагностичного, корекційного та консультативного. Проаналізуємо ці етапи відповідно до мети нашого дослідження.

Просвітницький компонент роботи:

– *об'єктом впливу* практичного психолога під час реалізації просвітницького компонента роботи є особистісна сфера підлітка, дослідження якої повинно включати психологічні властивості та стани, що можуть виникати під час захоплення комп'ютерними іграми та мати негативний чи деструктивний вплив на формування підростаючої особистості;

– *метою* даного компоненту роботи є:

- усвідомлення підлітком цілей, завдань та можливостей психологічної служби, розуміння кола проблем, із якими вони можуть звернутися до психолога; уявлення про те, куди звертатися;

- підвищення психологічної компетентності підлітків, педагогів та батьків для того, щоб вони самостійно могли вирішувати деякі проблеми чи конфлікти, які з'являються у реальному житті тинейджера, не занурюючись у віртуальний комп'ютерний простір;

- підвищення психологічної культури особистості у цілому, оскільки вирішення багатьох соціальних проблем, що виникають у суспільстві, неможливе без знання та врахування різноманітних психологічних чинників

(це, зокрема, такі проблеми, як комп'ютерна залежність);

– *вид роботи:* лекції та виступи на семінарах, нарадах, батьківських зборах (психолого-правовий всеобуч), психолого-педагогічні консилиуми, бесіди, консультації, методичні листи та рекомендації, виступи у пресі, тренінги, «круглі столи», виставки літератури, оформлення стендів, диспути, виступи психологів на радіо та телебаченні щодо інформованості дітей різних вікових категорій, батьків та педагогів про феномен комп'ютерної залежності та її негативний вплив на формування підростаючої особистості.

Так, наприклад, *шкільна психологічна служба* дбає про психологічну просвіту учнів, батьків та педагогів. Практичний психолог знайомить учасників навчально-виховного процесу з основами психології, самонавчання і самовиховання, формує потребу у психологічних знаннях, знайомить із причинами, проявами та корекцією аномалій психофізичного розвитку дітей, із причинами появи важковиховуваних підлітків та особливостями психолого-педагогічних впливів на них [5].

Діагностичний компонент:

– *об'єктом* дослідження психолога в ході реалізації діагностичного компонента роботи є психологічні властивості та стани, які можуть виникати через захоплення підлітками комп'ютерними рольовими іграми;

– *мета* роботи: діагностика психологічних властивостей, станів та форм поведінки, які можуть виникати під час захоплення комп'ютерними рольовими іграми, діагностика феномену психологічної залежності;

– *діагностичний інструментарій:* спостереження, бесіда, інтерв'ю, анкетування, методика САН, тест Люшера, методика діагностики показників та форм агресії (Басса – Дарки).

Для психодіагностичного обстеження використовують дослідницькі методи психологічної науки. Психодіагностичні методи конкретизуються у трьох основних діагностичних підходах, які практично охоплюють усе різноманіття діагностичних методик:

– *об'єктивний підхід* – діагностика здійснюється на основі успішності (результативності) і способу (особливостей) виконання певної діяльності. Це, як правило, тести, що діагностують пізнавальну сферу особистості, здібності, інтелект, досягнення;

– *суб'єктивний підхід* – діагностика здійснюється на основі даних, які повідомляє про себе досліджуваний (самозвіти, самоописи);

– *проективний підхід* – використання проективних методів діагностики особистості.

Корекційний компонент роботи:

– *об'єктом* впливу психолога/практичного психолога в ході реалізації корекційного ком-

понента роботи є особистісна сфера підлітка (емоційна, вольова, ціннісна, мотиваційна);

– *мета роботи*: розвиток ефективних способів вирішення конфліктних ситуацій, адекватної самооцінки у реальному, а не у віртуальному світі; виправлення особливостей особистісного розвитку, що перешкоджають ефективній соціалізації підлітка, адаптації до різноманітних соціальних життєвих умов; вплив (сукупність різноманітних психічних впливів), спрямований на самопізнання та переосмислення сформованих уявлень про оточення та життя у цілому, що призводить до самовдосконалення;

– *форма роботи*: корекційні заняття, розвивальні заняття, тренінги: 1) тренінг життєвих навичок; 2) тренінг людських стосунків і комунікативних навичок; 3) тренінг у вирішенні проблем і прийнятті рішень; 4) тренінг у підтриманні здорового способу життя; 5) орієнтація і розвиток здібностей; 6) допомога у становленні самоідентичності і в особистісному розвитку.

Консультативний компонент:

– *об'єктом* впливу практичного психолога під час реалізації консультативного компонента роботи є особистісна сфера підлітка;

– *мета роботи*: вирішення різного роду психологічних труднощів, насамперед ситуативних, особистісних та міжособистісних проблем, що можуть виникати через негативний вплив комп'ютерної залежності, створення сприятливих умов для повноцінного особистісного розвитку, спілкування, життя підлітків у цілому; інформування психологом різних спеціалістів, які мають першочергове значення під час вирішення конкретної проблеми у підлітка;

– *форма роботи*: індивідуальне консультування підлітка та його батьків із питань психологічного впливу комп'ютерних рольових ігор на формування особистості.

Таким чином, можна сказати, що комп'ютерна гра не завжди призводить до агресивних проявів особистості. Скоріш за все, можна говорити про здорову агресію як активність. Щодо психічного стану підлітків можна стверджувати, що і у досвідчених гравців, і у початківців після короткочасної комп'ютерної гри з елементами насилля проявляється потяг до активної діяльності та повноцінного життя. А завдання шкільної психологічної служби полягає у роботі з усіма учасниками навчально-виховного процесу щодо питань психологічного впливу комп'ютерних рольових ігор на формування особистості, зосереджуючи свою увагу на просвітницькій, діагностичній, корекційній та консультативній роботі.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Бовть О.Б. Комп'ютерні ігри та дитяча агресивність: випадковий взаємозв'язок чи прикра закономірність. *Педагогіка і психологія*. 2002. № 1–2.
2. Максименко К. Агресивність підлітків. Експериментальне вивчення. *Психолог*. 2003. № 6. С. 10–12.
3. Ромек Р. Агресія на екрані та в житті. *Психолог*. 2004. № 18. С. 23–24.
4. Снігульська В. Телебачення – інформаційний помічник чи джерело агресії. *Психолог*. 2007. № 40. С. 6–9.
5. Хомік В. Агресія у різних юнацьких і дитячих когортах: дослідження в українській психології. *Практична психологія і соціальна робота*. 2007. № 7. С. 1–6.