

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ПРИВАТНИЙ ЗАКЛАД
«ДНІПРОВСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ**

На правах рукопису

БОРОВА АННА ВАЛЕНТИНІВНА

**ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННІ КОМП'ЮТЕРНОЇ
ЗАЛЕЖНОСТІ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Спеціальність **053** «Психологія»

Освітня програма Психологія

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня: **бакалавр**

Науковий керівник

Коваленко Тетяна Юріївна

Доктор наук, професор



РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол засідання кафедри

№ 15 від 15.05.2025

Завідувач кафедри

 Людмила ПРИСНЯКОВА

Нормоконтроль

 Наталія СЕРГІЄНКО

Дніпро 2025

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ПРИВАТНИЙ ЗАКЛАД
«ДНІПРОВСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ**

Кафедра психології
Освітній ступінь бакалавр
Спеціальність 053 Психологія»
Освітня програма Психологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри психології

 Людмила ПРИСНЯКОВА

«16» 06. 2025 р

**ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНІ РОБОТУ
БОРОВА АННА ВАЛЕНТИНІВНА**

Тема роботи «ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ».

1. Науковий керівник роботи Коваленко Тетяна Юріївна доктор наук, професор

Затверджені наказом вищого навчального закладу від «02»01.2025 р.02-02

2. Строк подання роботи на кафедру 16.06.2025 р.

Мета кваліфікаційної роботи: є виявлення психологічних особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Для досягнення зазначеної мети поставлено такі **завдання:**

- Здійснити теоретичний аналіз психологічної сутності комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку.
- Визначити психодіагностичний інструментарій дослідження щодо виявлення комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.
- Емпірично дослідити психологічні особливості формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

3. Розробити корекційну програму для батьків та вчителів щодо роботи з комп'ютерною залежністю у дітей молодшого шкільного віку.

4. КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

№	Назва етапів дипломного проекту (роботи)	Строк виконання етапів дипломного проекту (роботи)	Примітка
1	Вступ	Жовтень 2024 р	Виконано
2	Розділ 1	Грудень 2024 р	Виконано
3	Розділ 2	Березень 2025 р	Виконано
4	Корекційна програма	Травень 2025 р	Виконано
	Робота в цілому	Жовтень 2025 р	Виконано

Науковий керівник _____ Коваленко Т.Ю,

Здобувач вищої освіти _____ Борова А

АНОТАЦІЯ

На сучасному етапі розвитку суспільства комп'ютерні технології активно застосовуються не тільки в якості засобів передачі, обробки та зберігання інформації, але і як засіб розваги. При взаємодії з комп'ютером ігровий процес відбувається в специфічному середовищі віртуальної реальності, яка особливо приваблива для дітей молодшого шкільного та підліткового віку. Використання комп'ютера для багатьох з них замінює традиційні форми дозвілля, ігри з однолітками, спілкування з батьками.

Існують спеціальні дослідження, хоча і нечисленні, присвячені вивченню психологічних аспектів ігрової комп'ютерної активності, в тому числі проблеми формування залежності від комп'ютерних ігор в різних вікових групах (Ю. Д. Бабаєва, О. Є. Войскунський, Ю. М. Євстигнєєва, О. О. Смірнова, В. С. Собкін, Л. І. Шакірова, О. Г. Шмельов та ін.).

Якщо досліджується негативний вплив комп'ютерних технологій, тоді, як правило, обговорюється проблема ігрової комп'ютерної залежності, яка є особливим варіантом феномена ігрової залежності.

Особливу роль в здатності і можливості дитини протистояти ігровій комп'ютерній залежності грають психологічні особливості його особистості, внутрішні механізми реагування, взаємодії, адаптації до життєвих обставин. Однак, на сьогодні не вироблено загальної теорії, що пояснює схильність до ігрової комп'ютерної залежності, діагностичні засоби на різних вікових етапах вимагають подальшого вивчення, індивідуально–психологічні передумови ігрової комп'ютерної залежності на різних етапах онтогенезу, вивчені недостатньо. Сформована ситуація вимагає пошуку ефективних методів і засобів по виявленню та попередженню схильності до ігрової комп'ютерної залежності, які засновані на особистісно–орієнтованому підході до кожної дитини. Саме тому обрана проблематика дослідження є вельми актуальною на даний момент.

Метою роботи є виявлення психологічних особливостей формування

комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Для досягнення зазначеної мети поставлено такі **завдання**:

1. Здійснити теоретичний аналіз психологічної сутності комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку.
2. Визначити психодіагностичний інструментарій дослідження щодо виявлення комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.
3. Емпірично дослідити психологічні особливості формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.
4. Розробити корекційну програму для батьків та вчителів щодо роботи з комп'ютерною залежністю у дітей молодшого шкільного віку.

Об'єкт дослідження – комп'ютерна залежність дітей молодшого шкільного віку.

Предмет дослідження – психологічні особливості формуванні комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Методи дослідження. Для вирішення поставлених завдань було використано комплекс методів, зокрема такі:

Теоретичні: аналіз наукової літератури за темою дослідження; методи логіко-психологічного аналізу (класифікація, систематизація, порівняння, узагальнення) – для розкриття психологічного змісту компонентів формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Емпіричні: проєктивні методи, опитування, які реалізувалися за допомогою таких методик: «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» (Н.Р. Казарян); «Тест діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина); Опитувальник Леонгарда-Шмішека (дитячий варіант); Опитувальник соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков); Методика СЖО (Сенсожиттєвих орієнтацій, Д.О.Леонт'єв); Проєктивна методика «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур); Проєктивна методика «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов).

Практична значущість роботи визначається тим, що результати дослідження можуть бути використані психологом з психодіагностичною

метою для удосконалення методів діагностики ступеня ігрової комп'ютерної залежності, а також з метою профілактики та запобігання можливості виникнення ігрової комп'ютерної залежності у молодших школярів.

Annotation

At the present stage of development of society, computer technologies are actively used not only as a means of transmitting, processing and storing information, but also as a means of entertainment. When interacting with a computer, the gameplay takes place in a specific virtual reality environment, which is especially attractive for children of primary school age and teenagers. For many, using a computer replaces traditional forms of leisure, games with peers, and communication with parents.

There are special studies, although few, devoted to the study of psychological aspects of computer gaming activity, including the problem of forming addiction to computer games in different age groups (Yu. D. Babaeva, O. E. Voiskunsky, Yu. M. Evstigneeva, O. O. Smirnova, V. S. Sobkin, L. I. Shakirova, O. G. Shmelev, etc.).

If the negative impact of computer technology is being studied, then, as a rule, the problem of computer gaming addiction is discussed, which is a special version of the phenomenon of gaming addiction.

A special role in the ability and possibility of a child to resist computer gaming addiction is played by the psychological characteristics of his personality, internal mechanisms of response, interaction, adaptation to life circumstances. However, to date, a general theory explaining the tendency to computer gaming addiction has not been developed, diagnostic tools at different age stages require further study, individual psychological prerequisites for computer gaming addiction at different stages of ontogenesis have not been studied enough. The current situation requires a search for effective methods and means for identifying and preventing a tendency to computer gaming addiction, based on a personality-oriented approach to each child. That is why the chosen research problematic is very relevant at the moment.

Study purpose is to identify the psychological features of the formation of computer addiction in primary school children.

To achieve this purpose, the following **tasks** were set:

1. Conduct a theoretical analysis of the psychological essence of computer addiction in children of primary school age.
2. Determine the psychodiagnostic tools for research into the detection of computer addiction in children of primary school age.
3. Empirically study the psychological characteristics of the formation of computer addiction in children of primary school age.
4. Develop a correctional program for parents and teachers to work with computer addiction in children of primary school age.

Study object is computer addiction in children of primary school age.

Study subject is the psychological characteristics of the formation of computer addiction in children of primary school age.

Research methods. To solve the tasks set, a set of methods was used, in particular:

Theoretical: analysis of scientific literature on the research topic; methods of logical and psychological analysis (classification, systematization, comparison, generalization) – to reveal the psychological content of the components of the formation of computer addiction in children of primary school age.

Empirical: projective methods, surveys, which were implemented using the following methods: “Test-questionnaire for establishing addiction to computer games, the Internet” (N.R. Kazaryan); “Test for diagnosing the level of gaming computer addiction” (A.V. Grishina); Leonhard-Shmishek questionnaire (children's version); Socialization questionnaire for schoolchildren “My family” (O.I. Matkov); SZHO methodology (Sensory life orientations, D.O. Leontiev); Projective method “Ladder” (S.G. Yakobson, V.G. Shchur); Projective method “Non-existent animal” (I.M. Sechenov).

The practical significance of the work is determined by the fact that the results of the study can be used by a psychologist for psychodiagnostic purposes to improve methods for diagnosing the degree of computer gaming addiction, as well as for the purpose of prevention and prevention of the possibility of computer gaming addiction in younger students.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ПРОЯВ ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	10
1.1. Загальні поняття девіантної поведінки.....	10
1.2. Поняття комп'ютерної залежності у роботах іноземних вчених.....	19
1.3. Поняття комп'ютерної залежності у роботах вітчизняних вчених	25
Висновки до першого розділу.....	29
РОЗДІЛ 2: ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	32
2.1. Організація, методи та методики дослідження. План емпіричного дослідження.....	32
2.2. Аналіз та інтерпретація отриманих даних щодо особливостей формування ігрової залежності у дітей молодшого шкільного віку.....	33
2.3. Корекція проявів і наслідків ігрової залежності у дітей молодшого шкільного віку.....	55
Висновки до другого розділу.....	59
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ	65

ВСТУП

Актуальність теми. У зв'язку із швидким розвитком цифрових технологій, комп'ютер став невід'ємною частиною життя багатьох людей. Майже у кожному домі є комп'ютер, котрий використовується як у робочих цілях, так і у розважальних. На сьогоднішній день, комп'ютер може виконувати функції DVD програвача, книги, ігрової приставки, забезпечувати доступ до інтернету та багато інших функцій, що й робить його майже незамінним у сучасному суспільстві. Але, не зважаючи на багато позитивних сторін, у ньому зустрічаються і негативні. Комп'ютерна залежність є однією з негативних сторін. Щодо причин комп'ютерної залежності існує багато версій. Так, більшість батьків залежних дітей вважають, що причиною комп'ютерної залежності є комп'ютерні ігри та інтернет, проте існує думка, що ігри та інтернет є не причинами залежності, а її наслідками, а справжніми причинами того, що дитина поринає у комп'ютерний світ можуть бути, наприклад, сімейні конфлікти або проблеми у відношеннях із однолітками. У дитини немає достатніх сил, щоб протистояти зовнішнім подразникам і вона, не бачачи іншого виходу, іде у «віртуальний простір», де може бути тим, ким вона хоче і робити те, що хоче, не зважаючи на те, погано це чи добре. Втеча від реальності може бути компенсацією відсутності сил для опору в реальному житті. Іншими словами, причини комп'ютерної залежності школярів, можливо, треба шукати не у комп'ютерних іграх а у відношеннях дитини з однолітками, вчителями, або родичами.

Мета й завдання дослідження. Метою роботи є виявлення психологічних особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Для досягнення зазначеної мети поставлено такі **завдання:**

5. Здійснити теоретичний аналіз психологічної сутності комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку.

6. Визначити психодіагностичний інструментарій дослідження щодо виявлення комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

7. Емпірично дослідити психологічні особливості формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

8. Розробити корекційну програму для батьків та вчителів щодо роботи з комп'ютерною залежністю у дітей молодшого шкільного віку.

Об'єкт дослідження – комп'ютерна залежність дітей молодшого шкільного віку.

Предмет дослідження – психологічні особливості формуванні комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Методи дослідження. Для вирішення поставлених завдань було використано комплекс методів, зокрема такі:

Теоретичні: аналіз наукової літератури за темою дослідження; методи логіко-психологічного аналізу (класифікація, систематизація, порівняння, узагальнення) – для розкриття психологічного змісту компонентів формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Емпіричні: проєктивні методи, опитування, які реалізувалися за допомогою таких методик: «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» (Н.Р. Казарян); «Тест діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина); Опитувальник Леонгарда-Шмішека (дитячий варіант); Опитувальник соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков); Методика СЖО (Сенсожиттєвих орієнтацій, Д.О.Леонт'єв); Проєктивна методика «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур); Проєктивна методика «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов).

Структура та обсяг роботи: структура роботи складається із вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел (80). Текст роботи містить 12 таблиць та 13 малюнків

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ПРОЯВ ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Загальні поняття девіантної поведінки. Види девіантної поведінки.

1.1.1. Види та типи девіантної поведінки. Із вступом дитини до школи змінюється її соціальна ситуація розвитку. Зміна соціальної ситуації розвитку, що відбувається в молодшому шкільному віці, та зміна провідного типу діяльності, - на думку Л.С.Виготського, - сприяє становленню якісно нових відносин між дитиною і класним колективом, між дитиною і дорослим, який його навчає. Певні відносини із дорослими і ровесниками формуються на основі того, як учень навчається, виконує класні доручення, поводить себе в сім'ї, з дорослими, із однолітками, виявляє або не виявляє готовність виконувати доручення інших людей. Отже, соціальна ситуація дитини залежить від рівня задоволення соціальних потреб школяра, які реалізуються в межах взаємодії "вчитель - учень" і "учень - учень" [25]. Якщо соціалізація у дитини проходить вдало, дитина приймається колективом, вона вчиться жити та дотримуватися соціальних норм та установ. Проте, якщо у цьому процесі у дитини проявляються невдачі, вона якимось чином не приймається колективом, така дитина вчиться жити, не звертаючи своєї уваги на соціальні норми, починає проявляти ознаки девіантної поведінки.

Девіантна поведінка — поведінка, що відхиляється від прийнятих у суспільстві ціннісно-нормативних стандартів [39]. Під девіантною (лат. *Deviatio* – відхилення) поведінкою слід розуміти: 1) вчинок, дії людини, що не відповідають офіційно встановленим чи фактично сформованим у даному суспільстві нормам (стандартам, шаблонам); 2) соціальне явище, виражене в масових формах людської діяльності, які не відповідають офіційно встановленим чи фактично сформованим у даному суспільстві нормам (стандартам, шаблонам) [78]. Інакше кажучи, девіантна поведінка – поведінка, яка не вписується в рамки соціального устрою через особливості її прояву у суспільстві. Проте, девіантна поведінка – не обов'язково поведінка,

що може зашкодити здоров'ю індивіда, чи його оточуючих. До девіантної поведінки можна віднести все те, що не прийнято у сучасному суспільстві (наприклад, коли хтось малює або розмовляє, замість того, щоб слухати учителя). Так, девіантну поведінку можна поділити на позитивну та негативну (див. рис. 1.1.)

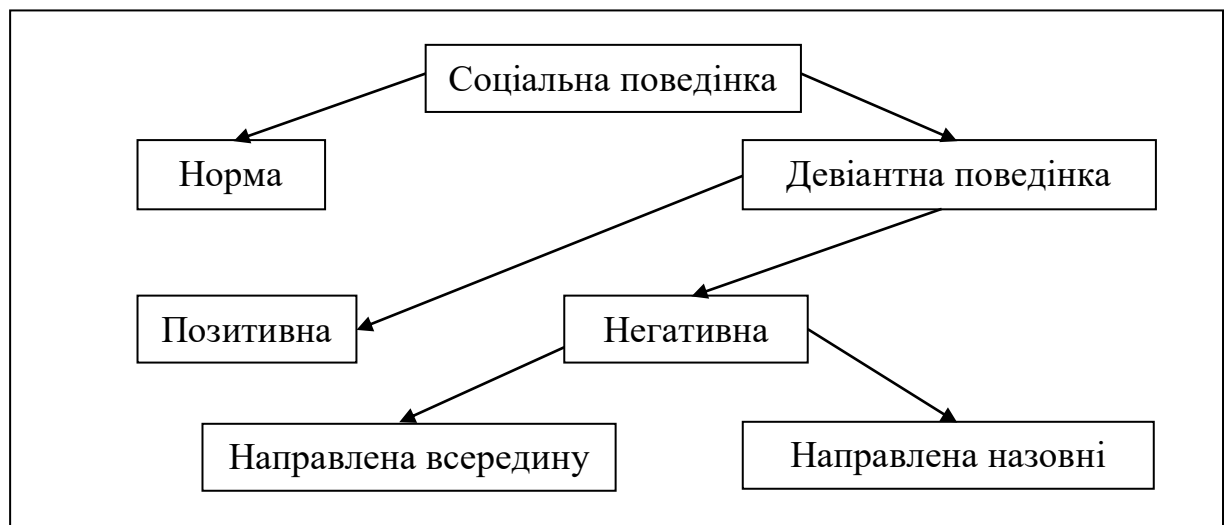


Рис. 1.1. Види соціальної поведінки

Девіантна поведінка молоді є актуальною і серйозною проблемою, що активно розглядається як у вітчизняній, так і в зарубіжній науковій літературі на рівні репрезентації концепцій та визначення практичних шляхів її подолання. Одночасно, з огляду на появу нових видів девіантної поведінки молоді, спостерігається невідповідність теоретичних розробок з практикою виховання девіантних дітей, підлітків, молоді [3].

Є декілька поглядів щодо причин девіантної поведінки:

Прихильники біологічної теорії девіації розглядають відхилення поведінки від прийнятої в суспільстві соціальної норми у зв'язку з біологічним складом індивіда. У XIX ст. італійський лікар Ч. Ломброзо виявив зв'язок між кримінальною поведінкою людини й домінувальною фізіологічною будовою його організму. Так, визначаючи кримінальний тип

поведінки злочинця, він виділяв такі характерні риси: виступальна нижня щелепа, ріденька борідка, знижена чуттєвість до болю [3].

У психологічних і психіатричних концепціях акцент робиться на особистісному чинники людини. Ретельні дослідження показали, що сутність девіації не можна пояснити лише на основі якоїсь однієї психологічної риси або комплексу. 1950 р. Шуеслер і Креслі намагалися довести, що злочинцям властиві особисті психологічні риси, які непритаманні законослухняним громадянам, проте їх намагання потерпіли невдачу. Із цього було зроблено висновок, що, ймовірно, девіація виникає в результаті поєднання психологічних і соціальних чинників. З огляду на сутність рольових концепцій, молода людина в процесі соціалізації повинна опанувати найбільш значущі для нього ролі, але якщо цей процес порушений, може почати працювати компенсаторний механізм. Молода людина все одно буде опановувати ролі, але вже не соціальними, а антисоціальними, наприклад такими як: злодій, наркоман, хуліган та ін., які характеризуються певними атрибутами [3].

Залежно від способів взаємодії з реальністю і порушення тих чи інших норм суспільства девіантна поведінка поділяється на п'ять типів:

- Делінквентний (сукупність протиправних вчинків та злочинів, які не відповідають формально зафіксованим соціальним та юридичним нормам);
- Адиктивний (поведінка, що зумовлюється залежністю від різних хибних пристрастей);
- Патохарактерологічний (поведінка, що зумовлюється патологічними змінами характеру, що сформувалися в процесі виховання);
- Психопатологічний (ґрунтується на психопатологічних симптомах та синдромах - це прояви тих чи інших психічних порушень та захворювань);
- Ґрунтований на суперцінностях (виявлення обдарованості, таланту, геніальності в якійсь сфері діяльності, які виходять за рамки звичайного, нормального сприйняття);

1.1.2. Делінквентний вид девіантної поведінки. Поняття «делінквентності» у науковій думці доволі невизначене і нечітке. По-перше, відкритим є питання щодо класифікації делінквентів (чи всі неповнолітні, котрі порушили закон, незалежно від того, затримані вони чи ні; чи вважати такими лише затриманих?). По-друге, делінквентна та кримінальна поведінка є поняттями синонімічними чи ні? [22] На погляд Докторовича М.О., делінквентами вважаються ті особи, поведінка яких відповідає наведеним нижче індикаторам делінквентності, попри факт (чи відсутність такого) приводу у міліцію.

Індикатори делінквентності [22]:

1. брехня (навмисна, пов'язана з отриманням матеріальної користі; ухилення від виконання своїх обов'язків; шахрайські витівки);
2. дії, які не відповідають статусу неповнолітньої особи (купівля алкоголю; відвідування місць, вхід в які не рекомендований неповнолітнім; тривалі втечі з дому, попри заборону батьків; шкільні пропуски);
3. бійки (наприклад, з використанням зброї чи з проявом жорстокості);
4. крадіжки (переважно предметів, котрі не мають значної матеріальної цінності);
5. адикції (вживання психоактивних речовин, гемблінг тощо);
6. нанесення шкоди іншим людям (зокрема матеріальної шкоди – навмисне псування чужого майна);
7. порушення адміністративного правопорядку (псування шкільного майна, водіння мотоциклу / автомобілю у нетверезому стані).

Делінквентний вид девіантної поведінки - поведінка, яка у крайніх своїх проявах є діями, що тягнуть за собою кримінальне покарання [35]. Тобто це порушення не тільки моральних норм та установ, а й юридичних, що тягне за собою кримінальну відповідальність.

Делінквентний вид девіантної поведінки характерний для людей [35]:

- з нестійким внутрішнім світом; людина здійснює злочин під впливом обставин, що склалися, чи оточуючих осіб;

- з високим рівнем правосвідомості, але пасивним ставленням до інших порушників правових норм;

- можуть лише випадково вчинити злочин.

У цих людей у межах вольової свідомої дії в силу індивідуально-психологічних особливостей порушується чи блокується процес передбачення майбутнього результату делікту (проступку) - не має істотної суспільної небезпеки [35].

У таких людей сила спонукального мотиву гальмує аналіз негативних його наслідків. Часто делінквентні дії опосередковуються ситуаційно-імпульсивними чи афективними мотивами. Ці мотиви реалізуються без етапу попереднього планування і вибору адекватних об'єктів, цілей, способів і програми дії для задоволення актуальної потреби [35].

Особливо пильний інтерес у наукових дослідженнях приділяється підлітковій делінквентності. Зростання числа деліктів, скоєних молодими людьми у неповнолітньому віці, збільшення тяжких насильницьких злочинів в їх складі є загрозою суспільству. Вивченню підлягають причини, що викликають делікти, умови, що сприяють їх поширенню у молодіжному середовищі, особливості особистості делінквенту (правопорушника), специфіка його соціалізації, делінквентні субкультури, питання профілактики та попередження правопорушень і ряд інших проблем [22].

Делінквентна поведінка може проявитися, зокрема, в бешкетництві і бажанні порозважатись (наприклад, підліток з цікавості і за компанію може кидати з балкону важкі предмети чи їжу в перехожих, отримуючи задоволення від точності попадання в "жертву"; людина може зателефонувати в диспетчерську аеропорту і попередити про нібито закладену в літаку бомбу; щоб привернути до себе увагу, молодий чоловік може спробувати залізти на телевізійну башту) [35].

1.1.3. Адиктивний вид девіантної поведінки. Адиктивний вид девіантної поведінки - одна з форм девіантної поведінки з формуванням прагнення до втечі від реальності шляхом штучної зміни свого психічного

стану через вживання деяких речовин чи постійну фіксацію уваги на певних видах діяльності, що спрямоване на розвиток і підтримання інтенсивних емоцій [35].

Основний мотив особистостей, схильних до адиктивних форм поведінки, - активна зміна психічного стану, що не задовольняє їх і розглядається ними як "сірий", "нудний", "монотонний", "апатичний". Такій людині не вдається виявити в реальній дійсності якісь сфери діяльності, здатні привабити надовго її увагу, захопити, викликати якусь істотну і виражену емоційну реакцію. Життя їй бачиться нецікавим через його буденність і одноманітність. Людина не сприймає того, що вважається в суспільстві нормальним: необхідності щось робити, чимось займатись, дотримуватися прийнятих у сім'ї чи суспільстві традицій і норм. Адиктивна активність має вибіркового характеру - у тих сферах життя, які хоч на якийсь час, але приносять людині задоволення і виривають її із світу емоційної нечутливості (стагнації), вона може проявити велику активність для досягнення мети [35].

Особливості людей з адиктивними формами поведінки [35]:

- знижена витривалість до труднощів повсякденного життя поряд з хорошою витривалістю у кризових ситуаціях;
- прихований комплекс неповноцінності, який поєднується із перевагою, яка зовнішньо виявляється;
- зовнішня соціабельність, яка поєднується зі страхом перед стійкими емоційними контактами;
- прагнення говорити неправду;
- прагнення звинувачувати інших, знаючи, що вони невинні;
- прагнення до втечі від відповідальності у прийнятті рішень;
- стереотипність, повторюваність поведінки;
- залежність;
- тривожність.

Передбачуваність, заданість власної долі - дратуючий момент

адиктивної особистості. Кризові ситуації з їх непередбачуваністю, ризиком і вираженими афектами є для них тим ґрунтом, на якому вони набувають впевненості у собі, самоповаги, відчуття переваги над іншими. Відзначається феномен "спраги гострих відчуттів" (В. А. Петровський) [35].

Е. Берн виділив шість типів голоду, які є в людини [35]:

- за сенсорною стимуляцією;
- за визнанням;
- за контактом і фізичним прогладжуванням;
- сексуальний;
- структурний, або за структуруванням часу;
- за інцидентами.

1.1.4. Патохарактерологічний вид девіантної поведінки.

Патохарактерологічний тип девіантної поведінки - поведінка, зумовлена патологічними змінами характеру, які сформувались у процесі виховання: розладами особистості (психопатії), явно вираженими акцентуаціями характеру, невротичним розвитком особистості. Дисгармонійність рис характеру призводить до того, що змінюється уся структура психічної діяльності людини [35].

Найбільш характерні мотиви [35]:

- прагнення до реалізації неадекватно завищеного рівня домагань;
- тенденція до домінування і володарювання;
- впертість;
- образливість;
- нетерплячість до протидії;
- схильність до самозвинувачення і пошуків приводів для розрядки афективного напруження;
- егоцентризм;
- жага визнання;
- завищена самооцінка;

- прагнення маніпулювати оточуючими і контролювати їх (оточення розглядається лише як засіб, що повинен служити задоволенню потреб даної людини).

За невротичного розвитку особистості девіації проявляються у вигляді невротичних нав'язливостей та ритуалів, які пронизують усю життєдіяльність людини та мають за мету зняти стан емоційного напруження і тривоги (наприклад, людина з нав'язливими ритуалами може довго і на збитки своїм планам здійснювати стереотипні дії: відкривати і закривати двері, певну кількість разів пропускати тролейбус, що підходить до зупинки) [35].

1.1.5. Психопатологічний тип девіантної поведінки.

Психопатологічний тип девіантної поведінки - ґрунтується на психопатологічних симптомах чи синдромах, що є проявами тих чи інших психічних захворювань. Як правило, мотиви поведінки психічно хворого залишаються незрозумілими до тих пір, поки не будуть виявлені основні ознаки психічних розладів [35].

Людина може проявляти девіантну поведінку через [35]:

- порушення сприймання - галюцинації чи ілюзії (наприклад, закривати чимось вуха, до чогось прислухатись, шукати неіснуючий об'єкт, розмовляти із собою),

- порушення мислення (наприклад, висловлює, відстоює і намагається досягти поставленої мети на основі неадекватного тлумачення дійсності, активно обмежувати сфери свого спілкування з оточуючим світом через нав'язливі ідеї і страхи),

- порушення вольової активності (здійснює нерозумні і незрозумілі вчинки чи місяцями бездіє, здійснює стереотипні рухи чи надовго застигає в одноманітній позі).

Різновидом патохарактерологічного та психопатологічного типу девіантної поведінки є саморуйнівна (аутодеструктивна) поведінка - система вчинків людини, спрямована не на розвиток і особистісне зростання, і не на гармонійну взаємодію з реальністю, а на деструкцію особистості. Агресія

спрямовується на себе, дійсність розглядається як щось опозиційне, що не дає можливості повноцінно жити і задовольняти наявні потреби. Аутодеструкція проявляється у вигляді суїцидальної та парасуїцидальної поведінки, наркотизації й алкоголізації, інших видів девіацій.

Мотиви саморуйнівної поведінки:

- адикції, нездатність поратись з буденним життям;
- патологічні зміни характеру;
- психопатологічні симптоми і синдроми.

1.1.6. Девіації, ґрунтовані на суперцінностях. Людина, здібності якої значно перевищують середньостатистичні, розглядається як така, що виходить за рамки нормальної (це прояв обдарованості, таланту, геніальності у якійсь одній з діяльностей людини). Відхилення в бік обдарованості в одній сфері часто супроводжується девіаціями у повсякденному житті. Така людина часто виявляється непридатною до "побутового, приземленого" життя. Вона нездатна правильно розуміти і оцінювати вчинки та поведінку інших людей, виявляється наївною, залежною і неготовою до труднощів повсякденного життя. Якщо при делінквентній поведінці спостерігається протиборотство з реальністю, при адиктивній - втеча від реальності, при патохарактерологічному і психопатологічному - хворобливе протистояння, то при поведінці, пов'язаній з гіперздібностями, - ігнорування реальності [35].

Людина існує в дійсності ("тут і тепер") і одночасно ніби живе у власній реальності, не роздумуючи про необхідність "об'єктивної дійсності", у якій діють інші оточуючі люди. Вона розцінює звичайний світ як щось малозначуще, неістотне і тому не бере ніякої участі у взаємодії з ним, не виробляє стилю емоційного ставлення до вчинків інших, приймає будь-яку подію відсторонено. Вимушені контакти сприймаються як необов'язкові, тимчасові, а не як значущі для її особистісного розвитку. Зовні в повсякденному житті вчинки такої людини можуть бути дивакуватими (наприклад, вона може не знати, як користуються побутовими приладами, як здійснюються побутові дії; весь інтерес зосереджений на діяльності,

пов'язаній з неординарними здібностями). Тип девіантної поведінки детермінує форму її виявлення (одна форма може зумовлюватися різними типами) [35].

1.2. Комп'ютерна залежність у роботах іноземних вчених

Захоплення комп'ютерами оцінюється двояко: з одного боку, воно пов'язане із захопленням суспільства з приводу можливостей комп'ютера, з іншого боку, в засобах масової інформації з'являється велика кількість повідомлень, що попереджають про небезпечний вплив комп'ютера на психіку підлітків. У статтях автори висловлюють думку, що заняття з комп'ютером - це свого роду залежність, яка виражається в таких психопатологічних симптомах, як нездатність підлітків перемикатися на інші розваги, почуття уявної переваги над оточуючими. Відзначається і така небезпека, як зубожіння емоційної сфери підлітка.

Зі вступом дитини до школи змінюється її соціальна ситуація розвитку. Зміна соціальної ситуації розвитку, що відбувається в молодшому шкільному віці, та зміна провідного типу діяльності, - на думку Л.С.Виготського, - сприяє становленню якісно нових відносин між дитиною і класним колективом, між дитиною і дорослим, який його навчає. Певні відносини із дорослими і ровесниками формуються на основі того, як учень навчається, виконує класні доручення, поводить у сім'ї, з дорослими, із однолітками, виявляє або не виявляє готовність виконувати доручення інших людей. Отже, соціальна ситуація дитини залежить від рівня задоволення соціальних потреб школяра, які реалізуються в межах взаємодії "вчитель - учень" і "учень - учень" [25].

Хибна думка, що формування комп'ютерної залежності проходить лише через «спілкування» дитини із комп'ютером. Формування відносин між підлітками також грає велику роль у формуванні відношенні до комп'ютеру. Дитина, обділена увагою та спілкуванням з однолітками, шукає «себе» у

комп'ютерних іграх та Інтернеті. Таким пошуком дитина заповнює пустоту, компенсує нестачу певних емоційних переживань.

Світова статистика свідчить про неухильне збільшення осіб, які страждають тією або іншою формою залежності. Згубні звички або пристрасті до чого-небудь (addiction) останнім часом набули нові форми. З інтенсивної комп'ютеризацією шкіл у промислових містах, доступністю інтернет - технологій для школярів все більше стає реальним формування комп'ютерної залежності у учнів [54].

Термін "залежність" (addiction) був запозичений з лексикону психіатрів для полегшення ідентифікації проблеми Інтернету шляхом асоціації її з характерними соціальними та психологічними проблемами [23].

З фактів, що говорять на користь іноземного підходу, слід зазначити, по-перше, наявність журналів, присвячених дослідженням комп'ютерних ігор. Наприклад, це «Game Studies», всі видання якого доступні онлайн за адресою <http://gamestudies.org>. По-друге, це наявність досліджень комп'ютерних ігор на національному рівні. По-третє, існує безліч спеціалізованих зарубіжних наукових сайтів, що розробляють проблематику комп'ютерних ігор (наприклад, www.game-research.com) [38, 77].

С. Егенфельд-Нельсон починає відлік історії досліджень ігор з 1970-х рр. Це період зародження інтересу з боку суспільства до електронних ігор [38, 66].

У 1980-і рр.. починається вивчення позитивних і негативних ефектів ігор, що викликано зростанням їхньої популярності і обговоренням у суспільстві. Ставиться два основні питання: 1. Чи підвищує захопленість комп'ютерними іграми агресивність людини, схильність до насильства, асоціальної поведінки і т. д.? 2. Чи сприяють ці ігри посилювання гендерно-стереотипного сприйняття? [38]

У 1990-і рр.. вивчення електронних ігор продовжує посилено розвиватися. Воно розширюється за рахунок включення фахівців з різних областей наук, які починають організовувати конференції, видавати журнали

і спеціалізовані наукові веб-сайти. Кожен вчений (або певна група дослідників - в рамках університету, наприклад) пропонує своє бачення проблематики електронних ігор, власні теорії. Виникає багато суперечливих досліджень [38].

У 2000-2024 рр.. дослідження все більш спеціалізуються, єдина проблемна область ділиться на більш приватні. З'являються дослідження за структурою ігор [38].

Дж. Харріс виділяє наступні позитивні впливи (наслідки) ігрового процесу: відпочинок (релаксація), підвищення самооцінки, поліпшення координації рухів, навчальні ефекти, психологічна реабілітація, розширення сфери соціальних контактів, але не розкриває їх суть і специфіку [38]. Б. Фог вважав, що комп'ютерні ігри в деяких випадках роблять більший вплив на поведінку і мислення людини, ніж інші люди в реальній взаємодії [38]. У ігор є перевага в тому плані, що вони дозволяють людині залишатися анонімним і можуть бути використані в тих областях, де присутність інших людей небажано. М. Гріффітс відзначає ефективність використання комп'ютерних ігор у сфері охорони здоров'я та освіти [38]. Ігри можуть покращувати зорово-моторну координацію, уявне оперування об'єктами в просторі, розвивати креативність, дослідне логічне мислення, здатність приймати рішення і вирішувати завдання проблемного типу. Також вони дозволяють людині відчувати себе впевненіше у взаємодії з комп'ютером. Крім того, комп'ютерні ігри можуть бути використані у сфері психологічної корекції, реабілітації та терапії. М. Гріффітс наводить приклад з 8-річним хлопчиком, страдавшим нейродерматитом, через якого на його верхній губі з'являлися рубці. Хлопчик не помічав, як роздирав їх, а потім йому ставало боляче. Різні варіанти поведінкової терапії не зробили ніякого ефекту, і тоді спробували навчити хлопчика грати в комп'ютерні ігри. Сенс полягав у тому, що тепер його руки були зайняті постійною діяльністю, і за два тижні хлопчик позбувся шкідливої звички [38].

К. Дьокін и Б. Бейбе показали, що граючий підліток може бути ближче

до сім'ї, а його дружба з однолітками відрізняється більшою стабільністю порівняно з неграючими підлітками [65]. Це може означати те, що в природному контексті у гравців можуть виникати позитивні емоції і розвиватися соціальні взаємодії. Однак дослідження Є. Уотелла має протилежні результати: захопленість грою веде до асоціальної поведінки [38].

Перейдемо до розгляду негативних ефектів ігор. Найбільше поширення в науковому середовищі отримала полеміка щодо впливу ігор, що містять елементи насильства, на відтворення агресивних реакцій. Різні автори критикують один одного і намагаються довести правомочність своїх поглядів. Частина дослідників вважають, що чим більше людина грає в ігри з елементами агресії та насильства, тим виражено у нього стають ці риси. Інші не згодні з ними і вважають, що захопленість іграми і агресивність мало або ніяк не пов'язані. Виникла полеміка і супроводжуючі її результати досліджень не дають однозначну відповідь на питання, чи впливає захопленість комп'ютерними іграми на підвищення агресивності людини. Однак звернемо увагу на кілька фактів [38]:

1. Агресивна поведінка відтворюється тільки тоді, коли гравець ідентифікує себе з персонажем, і ступінь цього відтворення пропорційна силі ідентифікації.

2. Чим менше вік гравця, тим довгостроковіше буде відтворення агресивної поведінки.

3. Залученість у гру з вираженими елементами насильства підвищує толерантність людини до подібних форм поведінки (десенсибілізація). Тому деякі форми контролю агресивності, доступні людині в нормі, менш діють у випадку ігromана - він перестає сприймати деякі форми асоціальної поведінки як такі.

4. Відтворення агресивної поведінки після ігор з елементами насильства в значній мірі більш характерно для чоловіків, ніж для жінок. У той же час жінки реагують більш емоційно на насильницькі прояви в іграх.

5. Крім того що ігри з елементами насильства гіпотетично підвищують агресивність людини, існує й інша (позитивна) залежність: просоціальні ігри підвищують ймовірність просоціальної поведінки.

Біджванк М.Н. та ін. висунули й довели гіпотезу про те, що заборонені позначки на іграх, що містять насильство (наприклад, «18+»), лише підвищують їх привабливість для дітей і підлітків [38]. Тобто, застосування такого роду знаків призводить до зворотного ефекту. М. Біджванк ілюструє цю залежність метафорою про те, що «заборонений плід солодкий». Ймовірність того, що підлітки будуть грати в ігри з насильством підвищується. Крім того, до негативних ефектів комп'ютерних ігор слід віднести виникнення ігрової комп'ютерної залежності. Інститут родини та ЗМІ (США) розглядає наступні симптоми залежності дітей і дорослих [38]:

а) Дитина:

- Більшу частину позаучбового часу проводить за комп'ютером, граючи в ігри.

- Засинає на уроках у школі.

- Чи не слухається.

- Погіршується успішність.

- Бреже щодо того, що пов'язано з комп'ютером або іграми.

- Віддає перевагу комп'ютер спілкуванню з реальними друзями.

- Іде з інших соціальних груп (клубів, спортивних секцій та ін.)

- Дратується, коли чи не знаходиться за комп'ютером і не грає в ігри.

б) Дорослий:

- Процес гри супроводжується інтенсивними почуттями задоволення і провини.

- Поглинений думками про комп'ютер та ігри, навіть коли знаходиться далеко від них.

- Все більше часу проводить за комп'ютером, що негативно впливає на сімейне, соціальну або трудове життя.

- Бреже, намагаючись приховати факт гри.

- Відчуває почуття відчуженості, гніву або депресії, коли поруч немає комп'ютера та ігор.

- Витрачає на ігри все більше грошей (наприклад, абонентська плата за онлайн-розваги).

- Не може контролювати ігровий процес.

- Фантазійний віртуальний світ витісняє емоційне взаємодія з партнером.

Були виділені основні симптоми ігрової комп'ютерної залежності на психофізіологічному рівні [38]:

- Больові відчуття в зап'ястному і ліктьовому суглобах;

- Порушення сну;

- Болі в шиї і спині;

- Головні болі;

- Сухість очей;

- Нездатність регулярно харчуватися і нехтування особистою гігієною.

Ряд авторів, таких як Д. Джентайл та інші, приводять результати досліджень, що говорять на користь зниження академічної успішності при підвищенні ігровий. Цей факт можна пояснити тим, що гравець витрачає більшу частину свого часу на гру, на шкоду навчальної діяльності. Така точка зору підтверджується дослідженнями Д. Джентайл [38], який показав, що патологічні ігромани часто не виконують домашні завдання, щоб отримати більше часу для ігор. Також можна відзначити зв'язок ігрової комп'ютерної залежності з підвищенням ймовірності делінквентної поведінки. Зазвичай ці прояви пов'язують з крадіжками і бійками. Так, ігромани починають красти диски з іграми з магазинів. Багато заборон супер-его приносяться в жертву захопленості, роздратування зростає. Тому число неконтрольованих зіткнень з іншими людьми збільшується [38].

Що стосується зв'язку з самооцінкою, то, згідно з дослідженнями Дж. Сангер, Дж. Домінік С. Флінг і Д. Кінг, для ігроманів характерна низька самооцінка. Саме тому вони прагнуть до віртуальної реальності, оскільки

вона надає масу можливостей отримати соціальне визнання і добитися високих досягнень. Таким чином, гра виступає сурогатним способом підвищення самооцінки, що перешкоджає адекватної адаптації в реальному світі.

1.3. Комп'ютерна залежність у роботах вітчизняних вчених

Великий потік нової інформації, застосування комп'ютерних технологій, а саме розповсюдження комп'ютерних ігор здійснили вплив на розвиток особистості сучасної дитини. На сьогоднішній день збільшилась кількість дітей і підлітків, які вміють працювати з комп'ютерними програмами, в тому числі грати в комп'ютерні ігри. Якщо в середині 90-х років в числі улюблених занять підлітки називали слухання музики і перегляд телепередач, то в останні роки захоплення комп'ютером витіснило їх. Приблизно 70% сучасних школярів, відповідаючи на питання про свої інтереси і захоплення, згадують комп'ютер нарівні з заняттями спортом, прогулянками й спілкуванням з друзями. За статистичними даними, майже кожен підліток у віці 13-16 років хоча б один раз пробував грати в комп'ютерну гру.

Слід зазначити, що у вітчизняній психології дослідження проблем ігрової залежності значно відстають від іноземних, що гальмує нас на шляху більш широкого розуміння даної теми. Проте, у нас також є багато дослідників, що займаються проблемою комп'ютерної залежності.

Вітчизняними психологами адиктивна поведінка розуміється як: «згубна звичка, порочна схильність - одна з форм відхиленої, девіантної поведінки з формуванням прагнення до відходу від реальності.» [18]. У роботах А.Е.Личко, Н.Я.Іванова, В.В.Шабаліной залежність розглядається виключно з точки зору застосування хімічних речовин, іншими словами як фізична адикція. Хоча останнім часом з'являється тенденція до розширеного розуміння адикції, як поведінкової залежності, її психологічної форми [14].

Відомо, що у процесі розвитку мислення та соціалізації людини

важливу роль відіграє не тільки освітній фактор, але й характер ігрової діяльності та процес формування ігрових та життєвих ролей. Для дитини гра є провідною діяльністю, тому що саме під час гри вона засвоює значення і способи вживання предметів, а також різні варіанти соціальних відносин. Гра залишається важливим елементом у житті людини будь-якого віку, за допомогою якого формуються життєві ролі, які є важливим фактором соціалізації. За Е. Берном, кожна людина має свій життєвий сценарій, модель якого намічається у ранні дитячі роки [44].

Головною причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей, психологи вважають недостатнє спілкування і взаєморозуміння з батьками, однолітками і значущими людьми. Більш схильні до комп'ютерної залежності діти, чиї батьки працюють за кордоном, часто від'їжджають у відрядження, а також діти успішних бізнесменів. Тобто цю схильність мають діти, батьки яких через надмірну трудову зайнятість не можуть приділити їм достатньої уваги, а часто намагаються якось матеріально компенсувати свою відсутність. Але як відомо, спілкування з батьками для дитини не можуть замінити ні дорогі іграшки, ні речі, які купують їм батьки в знак дефіциту уваги. Таким чином, комп'ютер спочатку компенсує спілкування з батьками, а потім вони стають «незначущими» в житті підлітка.

За результатами спостережень виявлено, що у більшості випадків, залежними стають діти з неадекватною самооцінкою (заниженою або завищеною). У більшості випадків, таким дітям важко спілкуватися з однолітками, коло яких не завжди сприймає дитину такою, якою вона є. В один момент дитині набридає доказувати одноліткам, яка вона є насправді, вона поринає у віртуальний комп'ютерний світ, де вона отримує можливість реалізуватися зі всіма своїми недоліками, комплексами і амбіціями.

Поява всесвітньої мережі Інтернет створило можливість, так званого інтерактивного спілкування. Інтерактивне спілкування надзвичайно привабливо для людей відчужених і невпевнених у собі, які при цьому хочуть спілкування, але не знаходять його в оточуючому їх суспільстві. Крім

того, завдяки Інтернету значно розширився горизонт можливостей задоволення інформаційних потреб людини. Ознаками Інтернет-залежності є нав'язливе бажання перевірити електронну пошту, тривале просиджування в чатах, неконтрольоване бажання пошуку і читання інформації різного роду в мережі.

Трохи по-іншому йде справа з відеоіграми і залежністю по відношенню до них. У даному випадку комп'ютер є лише засобом реалізації доступу до бажаної інформації, сама по собі робота за комп'ютером, людей страждаючих ігровою залежністю, не приваблює.

Шанувальниками комп'ютерних ігор в основному є підлітки та люди молодого віку. Однією з особливостей сучасних комп'ютерних ігор є розвинене звуковий та відео супровід, які можуть створити відчуття реальності і на деякий час відсторонити користувача від сприйняття навколишнього світу. Багато комп'ютерних ігор містять у собі не тільки вирішення логічних завдань, а й певне емоційне навантаження, яке, по суті і лежить в основі більшості випадків патологічної прив'язаності до ігор. Комп'ютерні ігри дуже відрізняються за жанром і змістом. Найменш небезпечні так звані аркадні ігри, з простою графікою і звуком. За цими іграми, як правило, «вбивають час». Вони не можуть викликати тривалої прихильності. Інша справа - рольові ігри, під час яких гравець «перевтілюється» в керованого ним героя і з головою занурюється в його світ. У таких іграх відчуття реальності може бути дуже велике і надовго утримувати увагу гравця [49].

У більшості випадків комп'ютерна, Інтернет або ігрова залежність виникають на фоні скритої або явної незадоволеності навколишнім світом і неможливості самовираження, при страху бути незрозумілим. Як правило, комп'ютерна залежність або її різновиди викликають обурення і осуд з боку оточуючих, що ще більш поглиблює конфлікт, а, отже, посилює пристрасть до проведення часу за комп'ютером [49].

Результати дослідження, що проводилося на базі Київського Інституту

Культурних та Соціальних Зв'язків показали, що чинниками комп'ютерної залежності виступають: втеча від самотності, можливість уникнути оточуючих та проблем, пов'язаних з ними, відключення від реального світу, заміна відсутності друзів Інтернет спілкуванням. За результатами анкетування осіб, які схильні до появи комп'ютерної залежності, виявлені додатково ще такі чинники комп'ютерної аддикції: уникнення відповідальності та страх морального осуду; неможливість зайняти лідируюче положення насправді або страх обіймати позицію лідера, потреба здійснити це у віртуальному світі [44].

Потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується не завжди. Це залежить не від самої гри, а від людини, що грає, - від того, який мотив переважає під час включення у гру. Крім основного мотиву розваги, гра може реалізувати інші мотиви. Реалізація мотиву тренінгу призводить до формування певних корисних когнітивних навичок, а мотив компенсації внутрішніх проблем – до виникнення механізмів психологічного захисту. З врахуванням цих мотивів гра може сприяти як підготовці до зустрічі з труднощами у реальному житті, так і - втечі від них [44].

За результатами дослідження Сергієні О.В., Хоріш І.В можна виявити певні особистісні якості підлітків, які мають схильність до комп'ютерної залежності: низька самооцінка; високий рівень самотності; такі підлітки мотивовані до невдачі та багато часу приділяють комп'ютерним іграм [42].

Яскрава вираженість схильності до комп'ютерної залежності пов'язана з тим, що підліток реалізує свої сили і здібності у віртуальному світі, а особистісне зростання у світі реальному йде на задній план. Відмітимо, що підлітки із схильністю до комп'ютерної залежності тривожніші, дратівливіші, агресивніші, мають схильність до депресії [42].

Висновок до першого розділу

У першому розділі - «Теоретичні основи комп'ютерної залежності як прояв девіантної поведінки дітей молодшого шкільного віку» ми отримали такі результати:

1. Теоретичний аналіз наукової літератури дав нам можливість розглянути поняття девіантної поведінки і систематизувати типи девіантної поведінки: делінквентний (сукупність протиправних вчинків та злочинів, які не відповідають формально зафіксованим соціальним та юридичним нормам); адиктивний (поведінка, що зумовлюється залежністю від різних хибних пристрастей); патохарактерологічний (поведінка, що зумовлюється патологічними змінами характеру, що сформувалися в процесі виховання); психопатологічний (ґрунтується на психопатологічних симптомах та синдромах - це прояви тих чи інших психічних порушень та захворювань); ґрунтований на суперцінностях (виявлення обдарованості, таланту, геніальності в якійсь сфері діяльності, які виходять за рамки звичайного, нормального сприйняття). Отже, з вищевказаної класифікації типів девіантної поведінки ми можемо зробити висновок про те, що «комп'ютерна залежність» відноситься до такого типу девіантної поведінки, як «адиктивний».

2. Аналіз іноземних та вітчизняних літературних джерел допоміг нам класифікувати погляди дослідників щодо причин виникнення комп'ютерної залежності: а) неадекватна самооцінка (завищена, або занижена), яка заважає дитині будувати відносини із однолітками, що приводить до відчуження від своєї соціальної групи (шкільний клас, дитсадкова група і т.д.); б) недостатній рівень спілкування із значущими в житті дитини людьми; в) бажання виплеснути свої емоції у віртуальному світі або навпаки, компенсувати відсутність певних емоційних станів у реальному світі за рахунок віртуального; г) неприйняття дитини оточенням за рахунок її психологічних особливостей; д) проблеми із самовираженням у реальному світі через страх або інші причини; е) нестача батьківської уваги до дитини.

Власне, з вище зазначених причин виникнення «комп'ютерної залежності», ми можемо зробити таке узагальнення, а саме: дитина молодшого шкільного віку компенсує нестачу емоцій, заміщуючи їх

відсутність комп'ютерними іграми або Інтернетом.

3. Аналіз зарубіжних наукових досліджень дав нам можливість виділити симптоми ігрової комп'ютерної залежності на психофізіологічному рівні: а) больові відчуття в зап'ястному і ліктьовому суглобах; б) порушення сну; в) болі в шиї і спині; г) головні болі; д) сухість очей; е) нездатність регулярно харчуватися і нехтування особистою гігієною.

Отже, з теоретичного аналізу вітчизняних та зарубіжних досліджень, ми можемо виділити єдині причини виникнення комп'ютерної залежності:

- Неадекватна самооцінка, що заважає дитині будувати відносини із представниками своєї соціальної групи.
- Нестача спілкування та уваги зі сторони соціального оточення (Однолітки, батьки та ін.)
- Бажання компенсувати нестачу емоційних переживань грою у комп'ютер, або сидінням в Інтернеті.

РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. План емпіричного дослідження. Організація, методи та методики дослідження.

Для досягнення зазначеної мети та для вирішення поставлених завдань було використано комплекс емпіричних методів: проєктивні методи, опитувальники, які реалізувалися за допомогою таких методик:

1. «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» (Н.Р. Казарян) - для виявлення ігрової залежності серед школярів молодшого шкільного віку.

2. «Тест діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина) - для встановлення рівня ігрової залежності серед школярів молодшого шкільного віку.

3. Тест Леонгарда-Шмішека (дитячий варіант) – для виявлення типів акцентуації у школярів.

4. Опитувальник соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков) - для виявлення рівня міжособистісних стосунків в сім'ї.

5. Методика СЖО (Сенсожиттєвих орієнтацій, Д.О.Леонтьєв) – для визначення життєвих орієнтацій школярів молодшого шкільного віку.

6. Проективна методика «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур) - для визначення самооцінки школярів.

7. Проективна методика «Неіснуюча тварина» (І.М. Сечєнов) - для виявлення емоційного стану дитини.

Ми використали ці методики для підтвердження нашої гіпотези, бо саме вони можуть надати комплексну інформацію для аналізу особливостей формування комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку.

Емпіричне дослідження проводилося на базі Дніпропетровської гімназії №66.

В емпіричному дослідженні брало участь 90 дітей молодшого шкільного віку (учнів 3-4 класів).

2.2 Аналіз даних щодо особливостей формування комп'ютерної залежності учнів молодшого шкільного віку

Аналіз даних за методикою «Тест-опитувальник встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» показав наступні результати, які продемонстровані в таблиці 2.1. (див. рис. 2.1.)

Таблиця 2.1.

Кількісні показники комп'ютерної залежності за методикою «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» (Н.Р. Казарян)

Показники	Не схильні до комп'ютерної залежності	Схильні до комп'ютерної залежності
К.п.	54	36
%	60%	40%

Примітка: К.п. – кількісні показники; % - відсоток.

За показниками таблиці видно, що не схильних дітей до залежності від комп'ютерних ігор і Інтернету більше (60%), ніж схильних (40%).

Аналіз даних за методикою «Тест для діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.2. (див. рис. 2.1.)

Таблиця 2.2.

Кількісні показники комп'ютерної залежності за методикою «Тест для діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина)

Показники	Не схильні до комп'ютерної залежності	Схильні до комп'ютерної залежності	
	Природні	Компенсаторні	Залежні
К.п.	50	35	5
З.п.		40	
%	55,5%	38,88%	5,55%
З.п. у %		44,5%	

Примітка: К.п. – кількісні показники; % - відсоток; З.к – загальна кількість.

За показниками таблиці ми можемо спостерігати три рівня комп'ютерної залежності дітей: природний, компенсаторний та залежний.

Отже, з таблиці ми бачимо, що більшість дітей (50) не схильні до ігрової залежності; до групи «компенсаторні» потрапило 35 учнів - це означає, що діти комп'ютерними іграми і Інтернетом (віртуальна реальність) компенсують нестачу певних емоційних переживань у житті; до групи «залежні» потрапили - 5 учнів.

Таким чином, ми можемо сказати, що «не схильні до залежності» - 55,5% (50) дітей, а «схильні до залежності» - 44,5% (40) учнів.

Діаграма показників залежності серед дітей молодшого шкільного віку

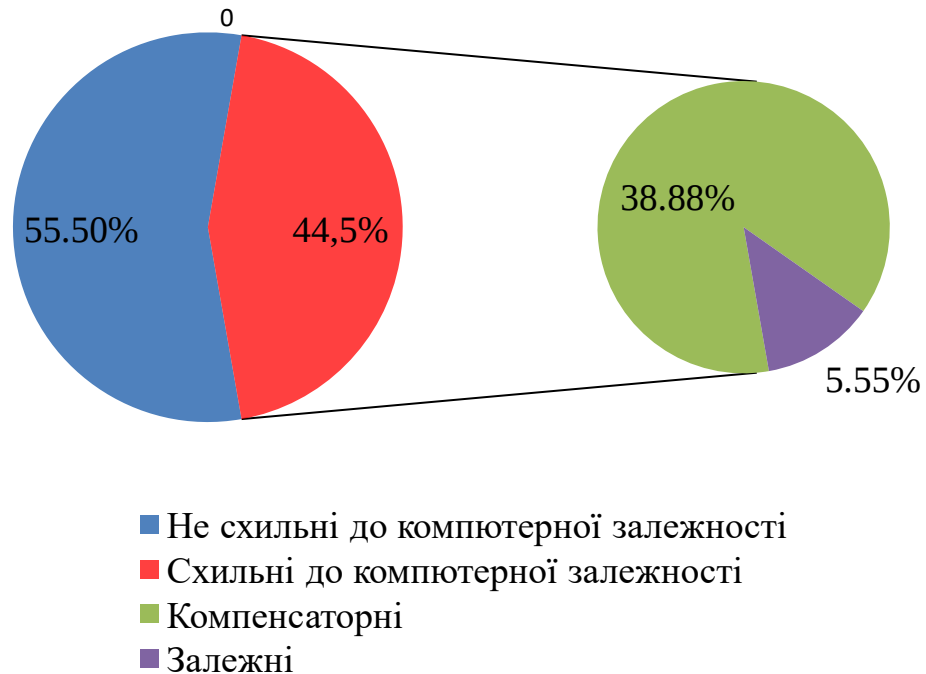


Рис. 2.1. Кількісні показники прояву «комп'ютерної залежності» чи «незалежності» за методикою «Тест для діагностики ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина)

Як можна побачити на діаграмі 2.1., з усіх дітей нашої вибірки схильними до комп'ютерної залежності є 44,5% (40) дітей, з котрих 38,88% (35) є компенсаторними, а решта 5,55% (5) – залежні. Це вказує на те, що більшість схильних до комп'ютерної залежності дітей шукають у ньому компенсацію певних емоційних аспектів, яких їм не вистачає у житті, коли решта є насправді комп'ютерно залежними дітьми, тобто це діти, які, можна сказати, живуть у віртуальному світі.

За результатами двох попередніх методик, ми розділили нашу вибірку на дві групи: Група А – не схильні до комп'ютерної залежності; Група Б – схильні до комп'ютерної залежності. Група А – 50 дітей молодшого шкільного віку; Група Б – 40 дітей молодшого шкільного віку.

Аналіз даних за методикою «Тест Леонгарда-Шмішека» показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3.

Кількісні та якісні показники за методикою «Опитувальник Леонгарда-Шмішека»

Група Типи акцентуацій	Група А	Група Б
Демонстративність	14,5	14,95
Застрягання	11,3	12,6
Педантичність	12,12	13,4
Збудливість	11,76	13,875
Продовження таблиці 2.3.		
Гіпертимність	19,42	20,025

Дистимічність	7,86	10,125
Тривожність	9,86	8,925
Екзальтованість	17,28	18,05
Емотивність	17,34	16,425
Циклотимність	15,74	16,425

За показниками таблиці ми бачимо наступні результати:

Група А (не схильні до комп'ютерної залежності) за шкалою «Демонстративність» отримали 14,5 балів; «Застрягання» - 11,3 балів; «Педантичність» - 12,12 балів; «Збудливість» - 11,76 балів; «Гіпертимність» - 19,42 балів; «Дистимічність» - 7,86 балів; «Тривожність» - 9,86 балів; «Екзальтованість» - 17,28 балів; «Емотивність» - 17,34 балів; «Циклотимність» - 15,74 балів.

Група Б (схильні до комп'ютерної залежності) за шкалою «Демонстративність» отримали 14,95 балів; «Застрягання» - 12,6 балів; «Педантичність» - 13,4 балів; «Збудливість» - 13,875 балів; «Гіпертимність» - 20,025 балів; «Дистимічність» - 10,125 балів; «Тривожність» - 8,925 балів;

«Екзальтованість» - 18,05 балів; «Емотивність» - 16,425 балів;
«Циклотимність» - 16,425 балів.

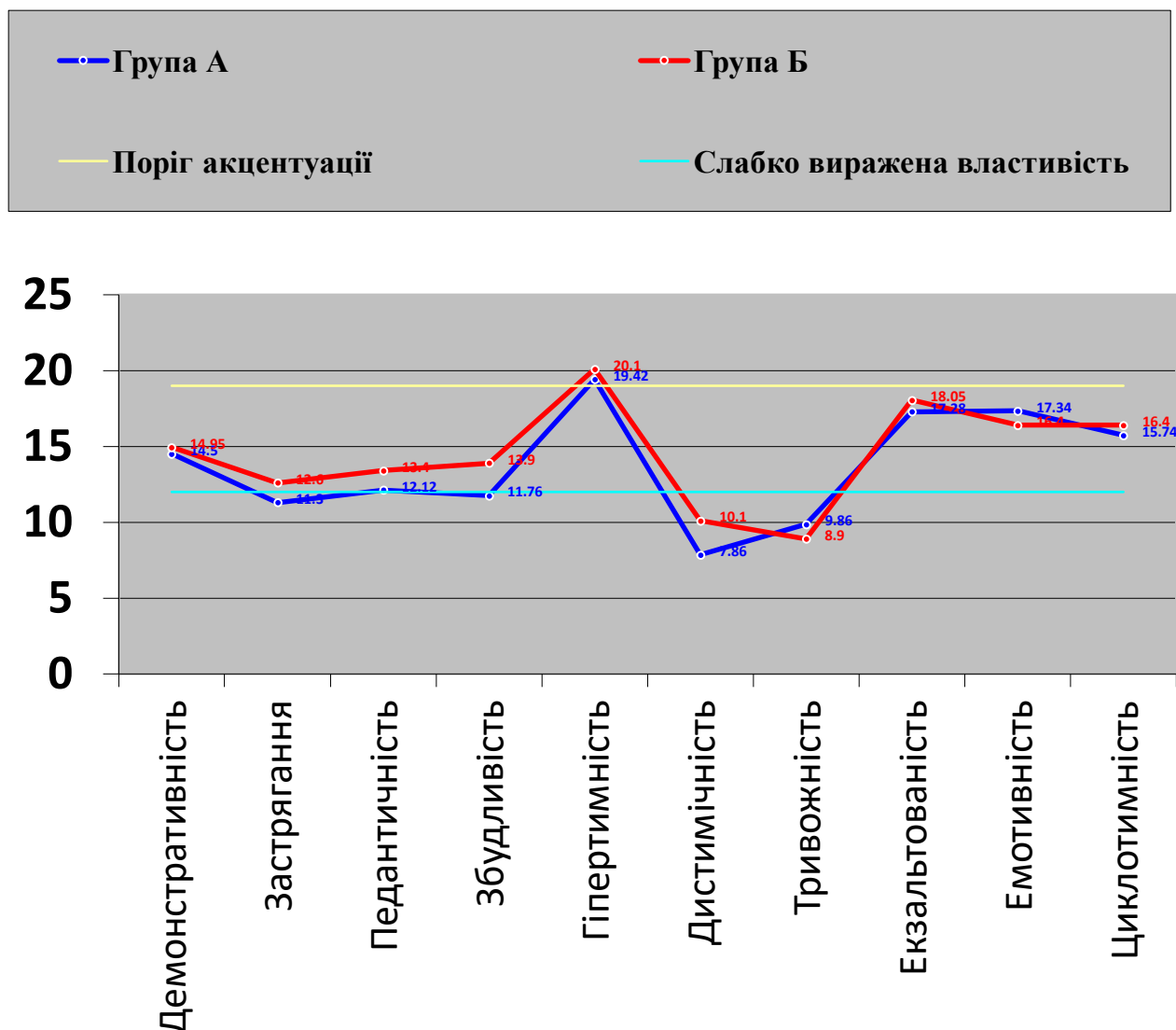


Рис. 2.2. Зведені якісні та кількісні показники акцентуацій характеру за методикою «Опитувальник Леонгарда-Шмішека»

З графіку (рис.2.2) ми бачимо, що і у групі А (не схильні до комп'ютерної залежності) і у групі Б (схильні до комп'ютерної залежності) домінують майже однакові типи акцентуацій характеру.

У групі А домінує «Гіпертимність» (19,42). До слабко виражених показників властивостей особистості можна віднести: «Емотивність» (17,34), «Екзальтованість» (17,28), «Циклотимність» (15,74), «Демонстративність» (14,5) та «Педантичність» (12,12).

У групі Б домінує «Гіпертимність» (20,1). До слабко виражених

показників властивостей особистості можна віднести: «Екзальтованість» (18,05), «Емотивність» (16,41), «Циклотимність» (16,41), «Демонстративний» (14,95) , «Збудливість» (13,9) , «Педантичність» (13,4) та «Застрягання» (12,6).

Таким чином, група А (не схильні до комп'ютерної залежності) і група Б (схильні до комп'ютерної залежності) схожі в показниках акцентуацій характеру: «Гіпертимність» (А – 19,42; Б – 20,1). Але групу А (не схильні до комп'ютерної залежності) від групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) відрізняє тільки наявність слабо виражених властивостей, які виражені в групі Б (схильні до комп'ютерної залежності) - «Застрягання» (12,6), «Збудливість» (13,9).

Отже, діти молодшого шкільного віку групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) та групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають такий тип акцентуації характеру, як «Гіпертимність». Це значить, що у них є виражене бажання діяльності, гонитва за переживаннями, оптимізм, орієнтованість на вдачі, авантюризм.

Аналіз даних за опитувальником соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков) показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.5. (див. рис. 2.5.)

Таблиця 2.4.

Кількісні показники по шкалам сімейних відносин за методикою «Моя сім'я» (О.І. Матков)

	Група А	Група Б
Суворість (гнучкість) виховних установок	10,57	10,38
Виховання самостійності, ініціативи	10,9	9,35
Відношення до школи, вчителів	11,94	11,57

Жорсткість (гнучкість) методів виховання	12,9	10
Взаємовідносини в сім'ї: недружні або теплі	10,62	9,47
Взаємодопомога в сім'ї, наявність чи відсутність спільних справ	9,64	8,42
Спільність інтересів	12,16	12

Учні, що потрапили до групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) отримали наступні результати за шкалами:

«Суворість (гнучкість) виховних установок» - 10,57; «Виховання самостійності, ініціативи» - 10,9; «Відношення до школи, вчителів» - 11,94; «Жорсткість (гнучкість) методів виховання» - 12,9; «Взаємовідносини в сім'ї: недружні або теплі» - 10,62; «Взаємодопомога в сім'ї, наявність чи відсутність спільних справ» - 9,64; «Спільність інтересів» - 12,16.

Учні, що потрапили до групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) за шкалами отримали такі результати:

«Суворість (гнучкість) виховних установок» - 10,38; «Виховання самостійності, ініціативи» - 9,35; «Відношення до школи, вчителів» - 11,57; «Жорсткість (гнучкість) методів виховання» - 10; «Взаємовідносини в сім'ї: недружні або теплі» - 9,47; «Взаємодопомога в сім'ї, наявність чи відсутність спільних справ» - 8,42; «Спільність інтересів» - 12.

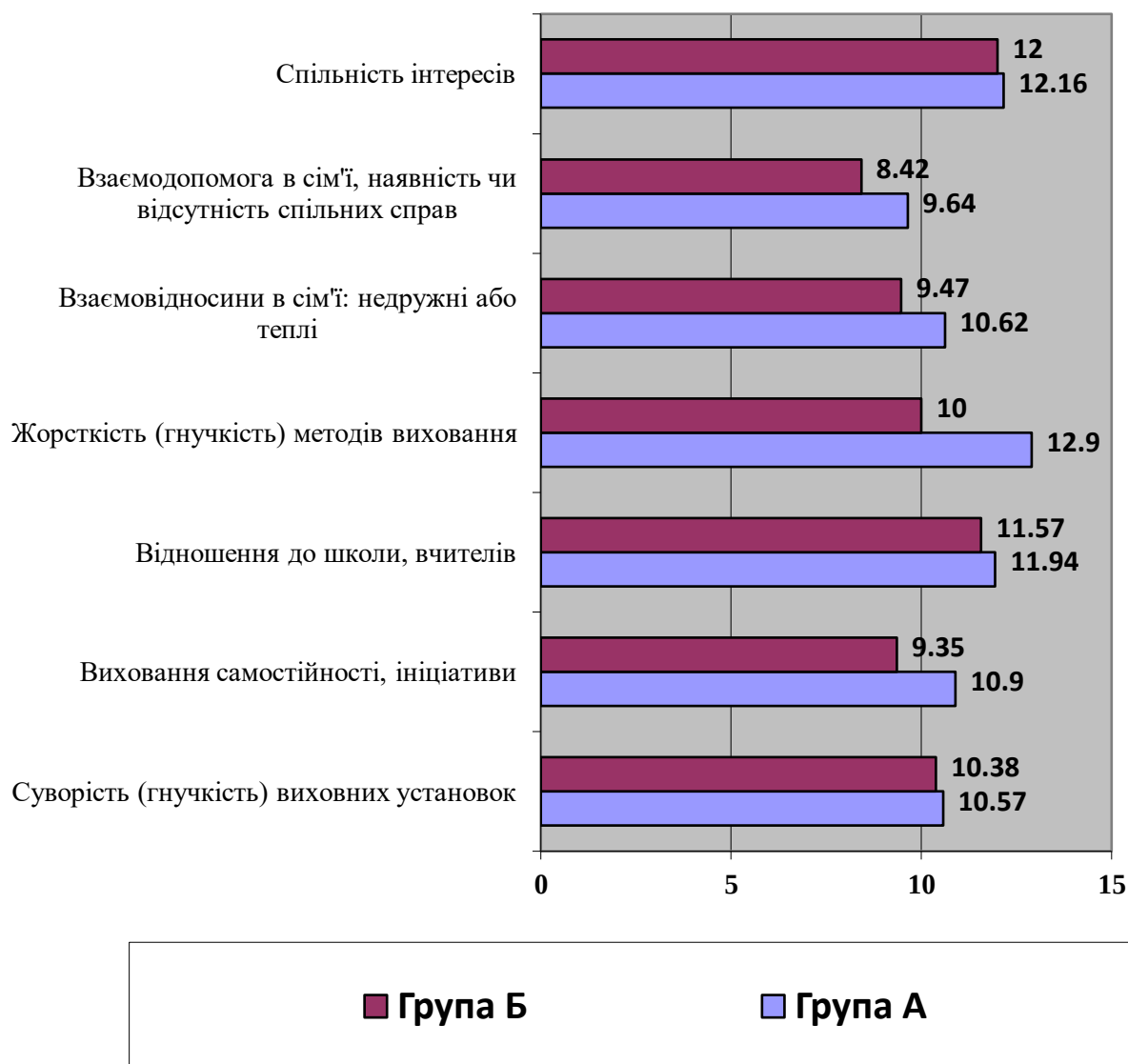


Рис. 2.3. Зведені показники шкал обох груп за методикою «Моя сім'я» (О.І. Матков)

Із результатів вказаних в таблиці видно, що діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають менші показники, ніж діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) за шкалами: «Взаємодопомога в сім'ї, наявність чи відсутність спільних справ» (група А - 9,64; група Б – 8,42), «Взаємовідносини в сім'ї: недружні або теплі» (група А – 10,62; група Б – 9,47), «Жорсткість (гнучкість) методів виховання» (група А – 12,9; група Б - 10), «Виховання самостійності, ініціативи» (група А – 10,9; група Б – 9,35).

Таким чином ми можемо сказати, що у сім'ях дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) спостерігається менший рівень взаємодопомоги

між членами родини, менш дружні відносини, більш жорстокі методи виховання дитини та менший акцент на виховання самостійності, ініціативності, ніж у сім'ях дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності).

Аналіз даних за опитувальником соціалізації для школярів «Методика СЖО» Д.А.Леонтьєва показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.5. (див. рис. 2.4., 2.5., 2.6., 2.7., 2.8., 2.9.)

Таблиця 2.5.

Кількісні показники комп'ютерної залежності за методикою «СЖО» Д.А.Леонтьєва

Піддослідні	Цілі у житті			Процес життя			Результативність життя			Локус контролю -Я			Локус контролю - життя			Загальний показник осмисленості життя		
	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В
Група А	1	7	42	1	13	36	1	13	36	1	11	38	1	16	33	1	13	36
	2	14	84	2	26	72	2	26	72	2	22	76	2	32	66	2	26	72
Група Б	3	7	30	1	17	22	1	15	24	3	8	29	4	10	26	1	11	28
	7,5	17,5	75	2,5	42,5	55	2,5	37,5	60	7,5	20	72,5	10	25	65	2,5	27,5	70

За показниками таблиці ми спостерігаємо такі значення відношення до життя:

Учні, що потрапили до група А (не схильні до залежності) отримали

наступні рівні за показниками: «Цілі у житті»: 2% - низький рівень, 14% - середній, 84% - високий; «Процес життя»: 2% - низький рівень, 26% - середній рівень, 72% - високий рівень; «Результативність життя»: 2% - низький рівень, 26% - середній рівень, 72% - високий рівень; «Локус контролю – Я»: 2% - низький рівень, 22% - середній рівень, 76% - високий рівень; «Локус контролю - життя»: 2% - низький рівень, 32% - середній рівень, 66% - високий рівень; «Загальні показники осмисленості життя»: 2% - низький рівень, 26% - середній рівень, 72% - високий рівень.

Учні, що потрапили до група Б (схильні до залежності) отримали наступні рівні за показниками: «Цілі у житті»: 7,5% - низький рівень, 17,5% - середній, 72% - високий; «Процес життя»: 2,7% - низький рівень, 42,5% - середній рівень, 55% - високий рівень; «Результативність життя»: 2,5% - низький рівень, 37,5% - середній рівень, 60% - високий рівень; «Локус контролю – Я»: 7,5% - низький рівень, 20% - середній рівень, 72,5% - високий рівень; «Локус контролю - життя»: 10% - низький рівень, 25% - середній рівень, 65% - високий рівень; «Загальні показники осмисленості життя»: 2,5% - низький рівень, 27,5% - середній рівень, 70% - високий рівень.

Таким чином ми бачимо, що і група А (не схильні до комп'ютерної залежності), і група Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають високі показники майже по всіх шкалах. Проте, діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) за шкалою «процес життя» отримали більше високих балів (72%), проте менше середніх (26%), ніж діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) високих – 55%, середніх – 42,5%.

Це означає, що діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) більш зацікавлені у процесі життя, ніж діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності), які більш байдужі до процесу життя.

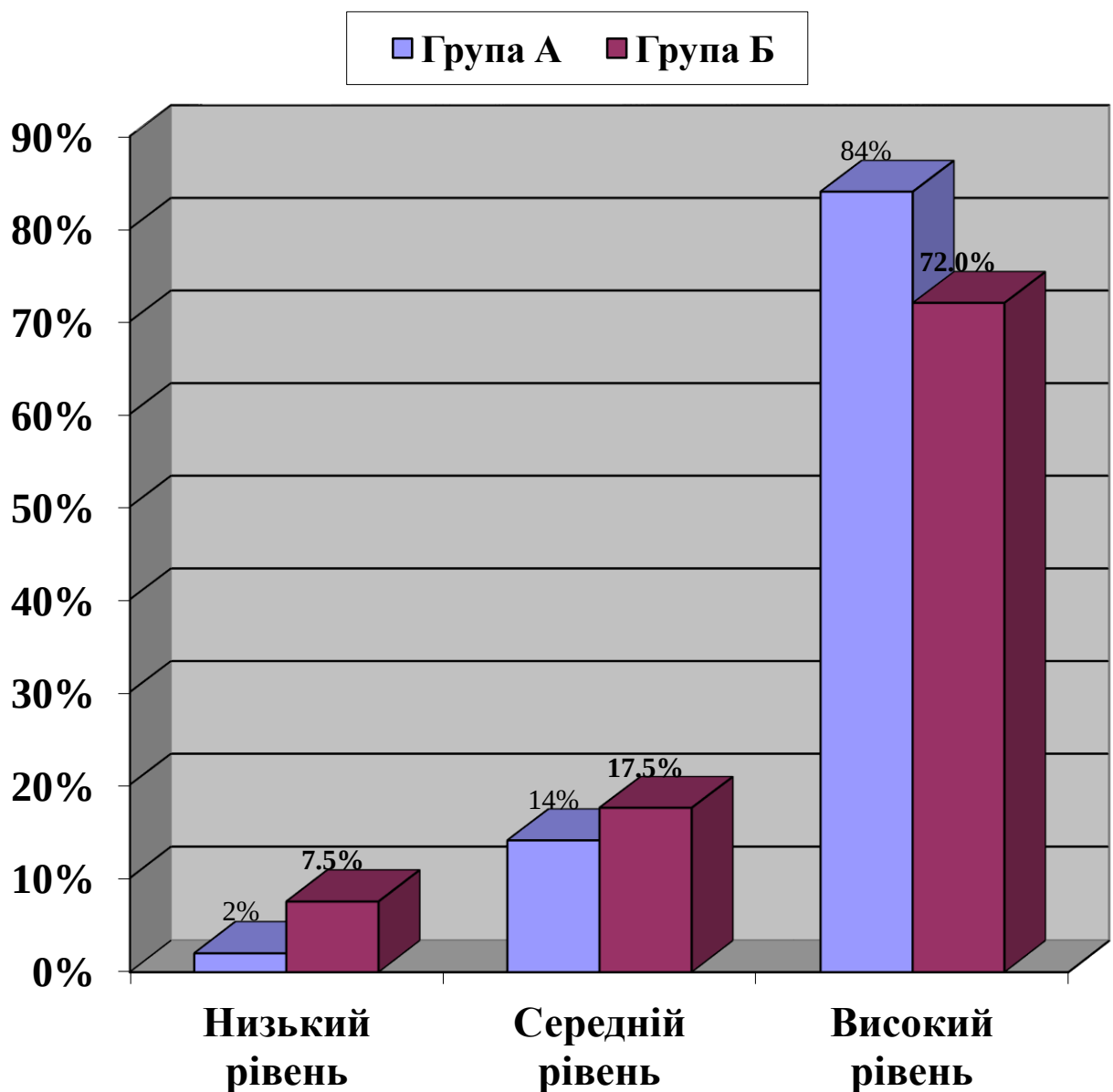


Рис. 2.4. Зведені показники двох груп за шкалою «Цілі у житті»

З діаграми видно, що в обох групах домінує високий рівень «Цілі у житті», у групи А – 84%, у групи Б – 72%. Це значить, що діти групи Б (схильні до комп’ютерної залежності) мають менш виражені цілі на майбутнє, ніж діти групи А (не схильні до комп’ютерної залежності). Середній рівень у групи А – 14%, у групи Б – 17,5%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 7,5%.

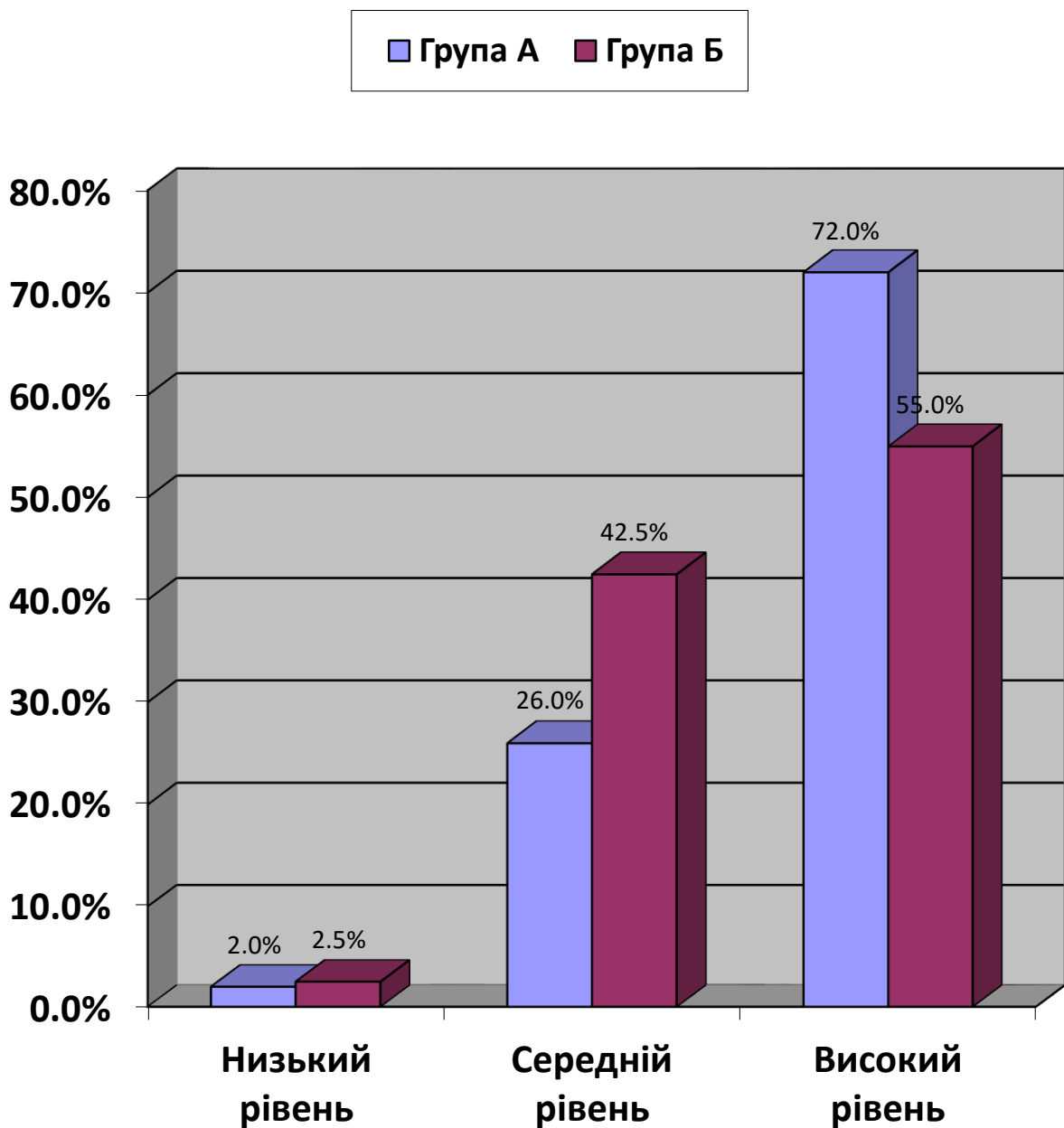


Рис. 2.5. Зведені показники двох груп за шкалою «Процес життя»

З діаграми (рис. 2.5.) видно, що в обох групах домінує високий рівень шкали «Процес життя»: у групи А – 72%, у групи Б – 55%. Проте, у дітей групи Б (схильних до комп’ютерної залежності) показник менший, ніж у дітей групи А (не схильних до комп’ютерної залежності). Середній рівень у групи А – 26%, у групи Б – 42,5%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 2,5%.

Таким чином, діти, які мають схильність до комп’ютерної залежності

менш зацікавлені у процесі життя, ніж діти, що не схильні до комп'ютерної залежності.

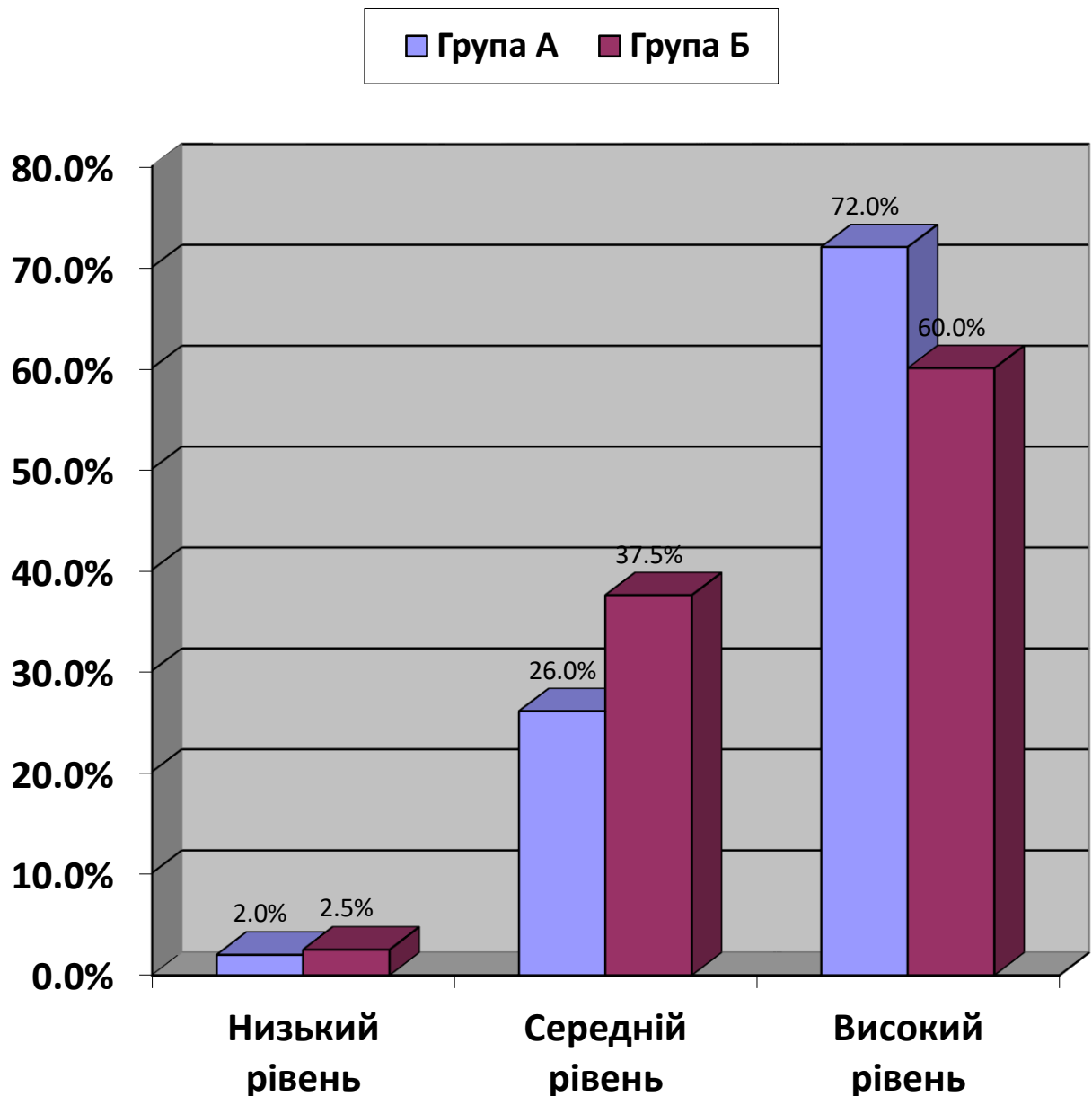


Рис. 2.6. Зведені показники двох груп за шкалою «Результативність життя»

З діаграми (рис. 2.6.) видно, що в обох групах домінує високий рівень шкали «Результативність життя»: у групи А – 72%, у групи Б – 60%. Проте, у дітей групи Б (схильних до комп'ютерної залежності) показник менший, ніж у дітей групи А (не схильних до комп'ютерної залежності). Середній рівень у групи А – 26%, у групи Б – 37,5%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 2,5%.

Це означає, що діти, групи Б (схильні) менш задоволені своєю самореалізацією у житті, ніж діти групи А (не схильні).

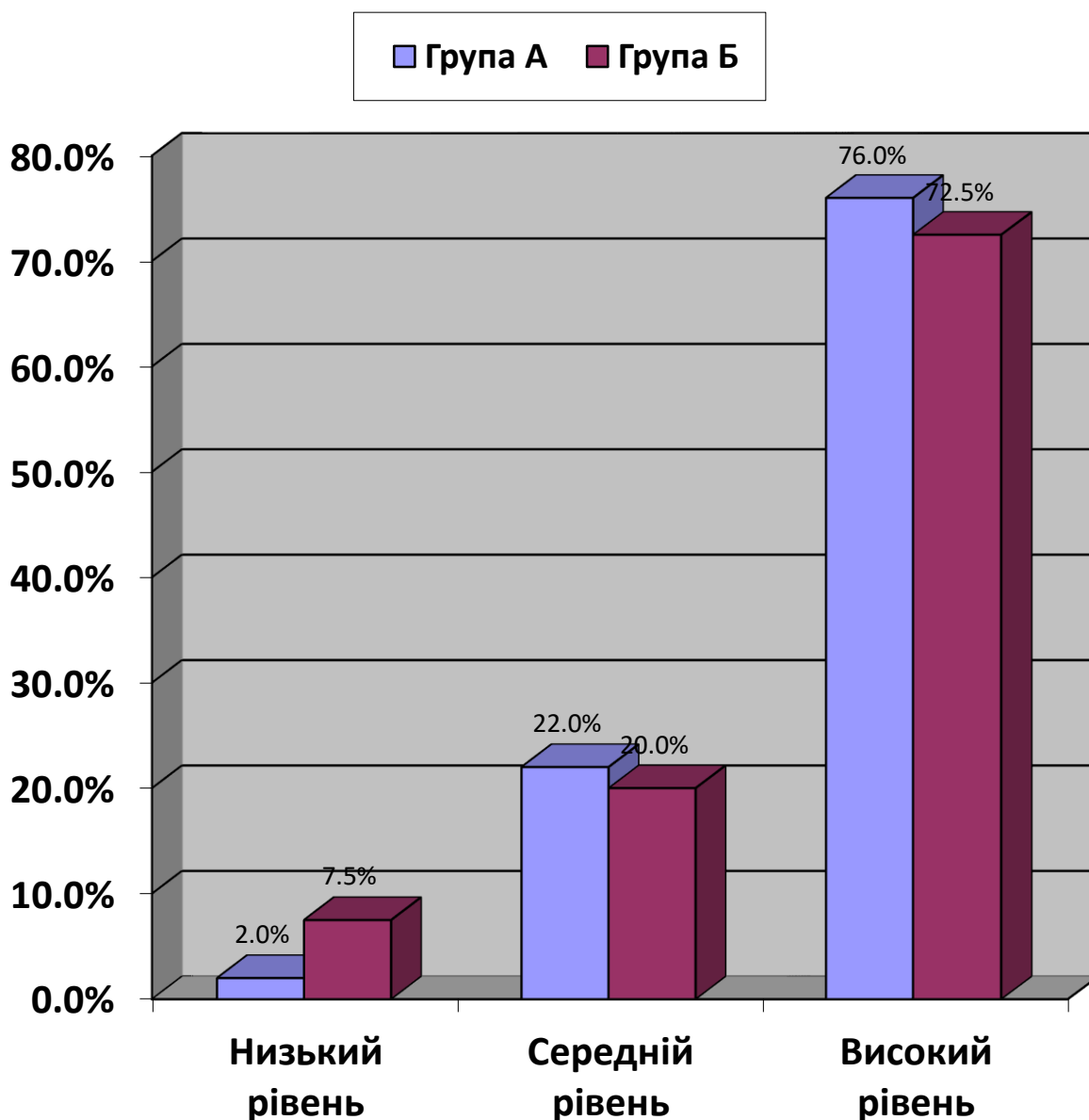


Рис. 2.7. Зведені показники двох груп за шкалою «Локус контролю - Я»

З діаграми (рис. 2.7.) видно, що в обох групах домінує високий рівень «Результативність життя»: у групи А – 76%, у групи Б – 72,5%. Середній рівень у групи А – 22%, у групи Б – 20%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 7,5%.

Це вказує на те, що обидві групи мають високий рівень уяви про себе, як про сильну особистість.

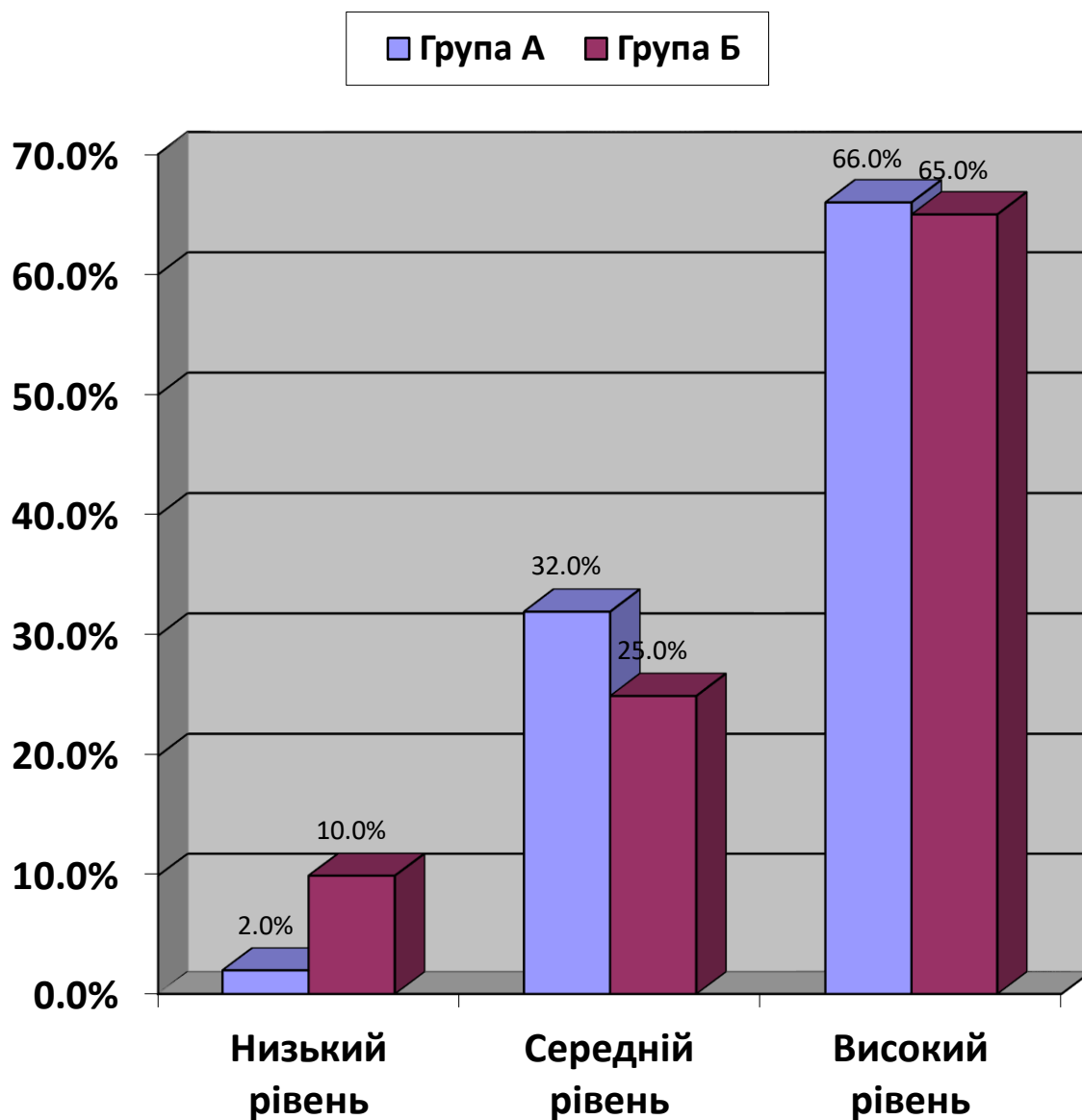


Рис. 2.8. Зведені показники двох груп за шкалою «Локус контролю - Життя»

З діаграми (рис. 2.8.) видно, що в обох групах домінує високий рівень «Результативність життя»: у групи А – 66%, у групи Б – 65%. Середній рівень у групи А – 32%, у групи Б – 25%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 10%.

Таким чином, діти обох груп оцінюють себе, як людей, спроможних контролювати своє життя.

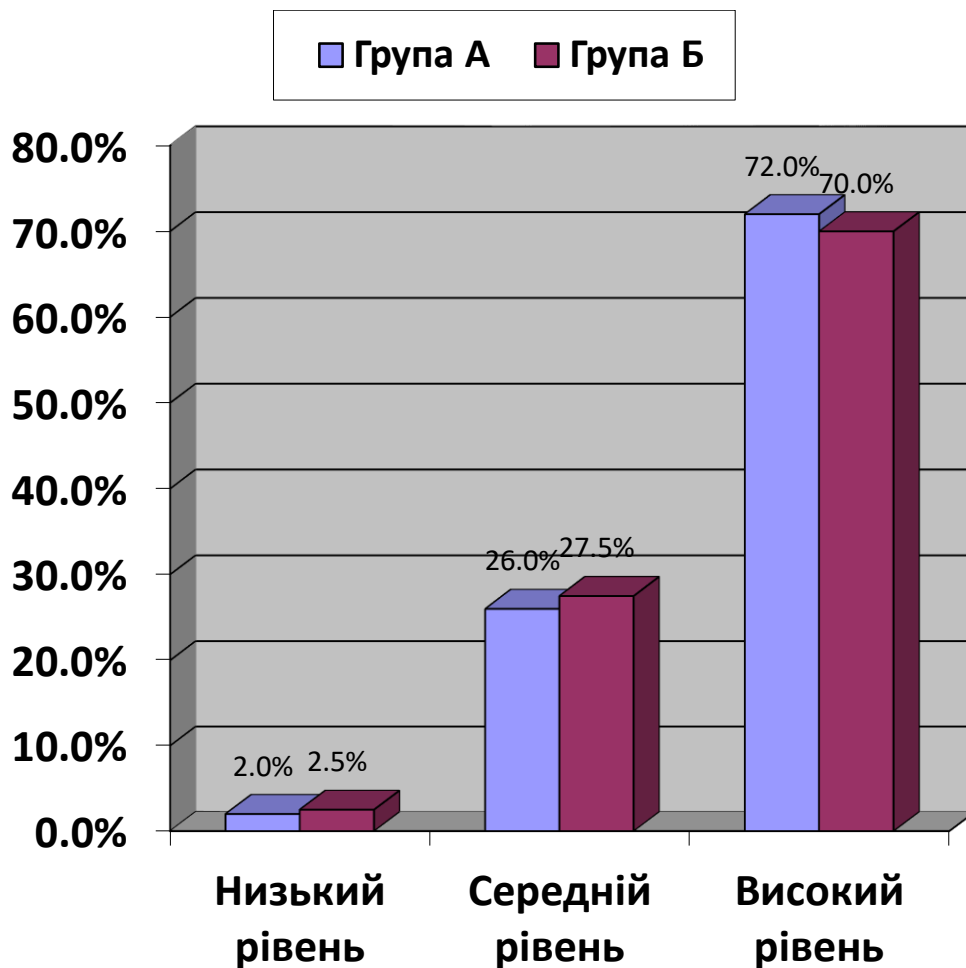


Рис. 2.9. Зведені показники двох груп за шкалою «Загальні показники осмисленості життя»

З діаграми (рис. 2.9.) видно, що в обох групах домінує високий рівень «Результативність життя»: у групи А – 72%, у групи Б – 70%. Середній рівень у групи А – 26%, у групи Б – 27,5%. Низький рівень у групи А – 2%, у групи Б – 2,5%

Таким чином, загальний рівень осмисленості життя у обох груп знаходиться на одному рівні (граничать).

Отже, за результатами методики «СЖО» (Д.А.Леонтьєв) ми бачимо, що за шкалами «Цілі у житті», «Процес життя» та «Результативність життя» діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають менший результат, ніж діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності). Це вказує на те, що група Б (схильні до комп'ютерної залежності) має менш виражені життєві цілі, менше зацікавлена у процесі життя і менше задоволена своєю

самореалізацією у житті, ніж група А (не схильні до комп'ютерної залежності).

Аналіз даних за методикою «Драбинка» показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.6. (див. рис. 2.8.)

Таблиця 2.6.

Кількісні показники за методикою «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г.Щур)

Група	Самооцінка		
	Занижена	Адекватна	Завищена
Група А	11	28	11
Показники у %	22%	56%	22%
Група Б	8	10	22
Показники у %	20%	25%	55%

З таблиці 2.6. видно, що у більшості дітей групи Б (схильних до комп'ютерної залежності) переважає завищена самооцінка (55%). Проте, адекватна самооцінка - 25%, а занижена - 20%.

У дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) домінує адекватна самооцінка (56%). Власне, показники завищеної та заниженої самооцінки граничать (22%).

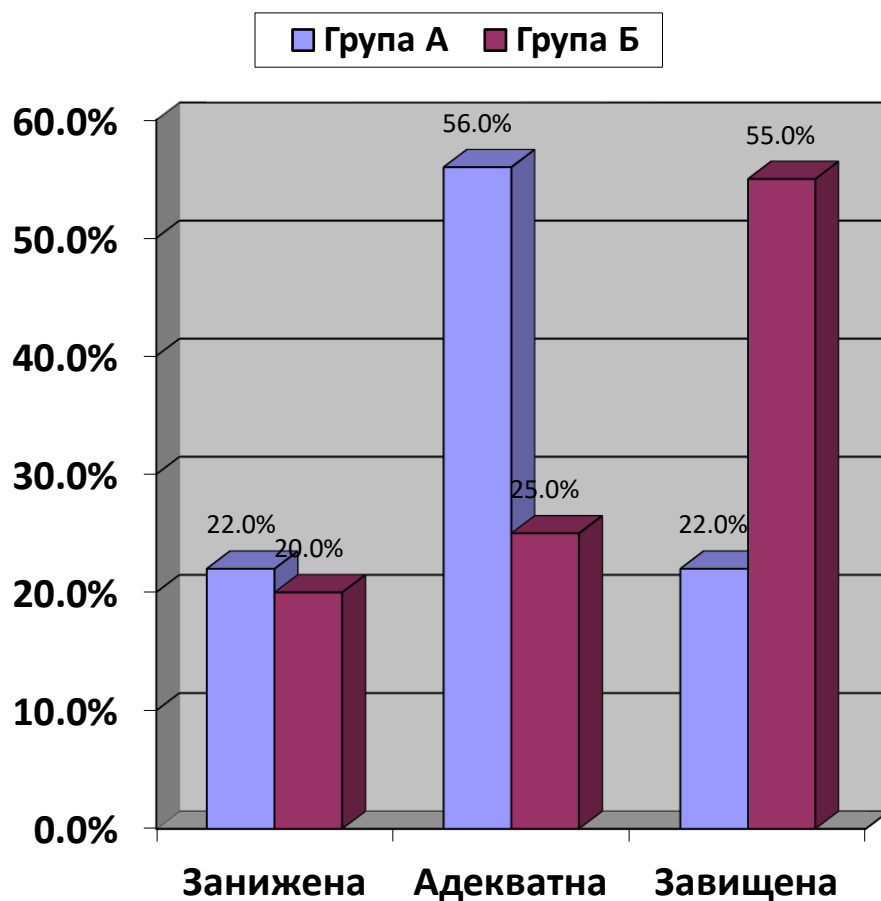


Рис. 2.10. Зведені показники двох груп за методикою «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур)

З діаграми (рис. 2.10.) видно, що у групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) домінує адекватна самооцінка (56%), а у групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) - завищена самооцінка (55%).

Отже, діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають завищену самооцінку.

Аналіз даних за методикою «Неіснуюча тварина» показав наступні результати, які продемонстровані у таблиці 2.7.

Таблиця 2.7.

Кількісні та якісні показники за методикою «Неіснуюча тварина» (І.М. Сєченов)

Групи	Самооцінка	Стани
-------	------------	-------

	Занижена	Адекватна	Завищена	Агресивний захист	Вербальна агресія	Страх
Група А	13	23	14	1	2	22
Показники у %	26%	46%	28%	2%	4%	44%
Група Б	9	11	20	10	8	13
Показники у %	22,5%	27,5%	50%	25%	20%	32,5%

За результатами, що вказані в таблиці можна сказати, що діти молодшого шкільного віку групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) мають такі значення показника «самооцінки»: високий рівень має «адекватна самооцінка» - 46%, а показники «завищеної» та «заниженої» самооцінки граничать (26% - 28%).

Аналізуючи «стани» дітей молодшого шкільного віку, то ми виділили такі психологічні порушення: «агресивний захист», «вербальна агресія», «страх».

Найвищий рівень психологічного стану у групі А (не схильні до залежності) має показник «страху» (44%). Низькі показники мають такі стани, як «вербальна агресія» - 4%; «агресивний захист» - 2%.

У групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) ми виділили такі рівні самооцінки: до високого рівня належать показники «завищеної самооцінки» - 50%, до середнього рівня належать показники «адекватної самооцінки» - 27,5%, а до низького рівня належать показники «заниженої самооцінки» - 22,5%.

Власне, аналізуючи «стани» дітей молодшого шкільного віку групи Б (схильні до комп'ютерної залежності), ми виділили такі психологічні порушення: «агресивний захист», «вербальна агресія», «страх».

Високий рівень значень має показник «страху» - 32,5%, середній рівень має показник «агресивного захисту» - 25% і низький рівень має показник «вербальної агресії» - 20%.

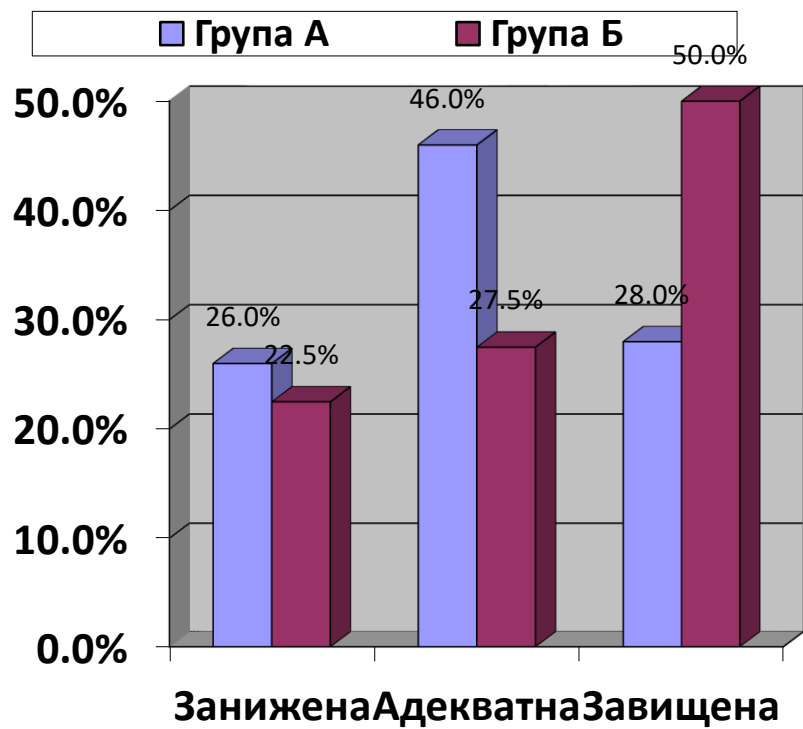


Рис. 2.11. Зведені показники самооцінки двох груп за методикою «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов)

З діаграми (рис. 2.11) видно, що у групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) домінує адекватна самооцінка (46%), а у групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) – завищена самооцінка (50%).

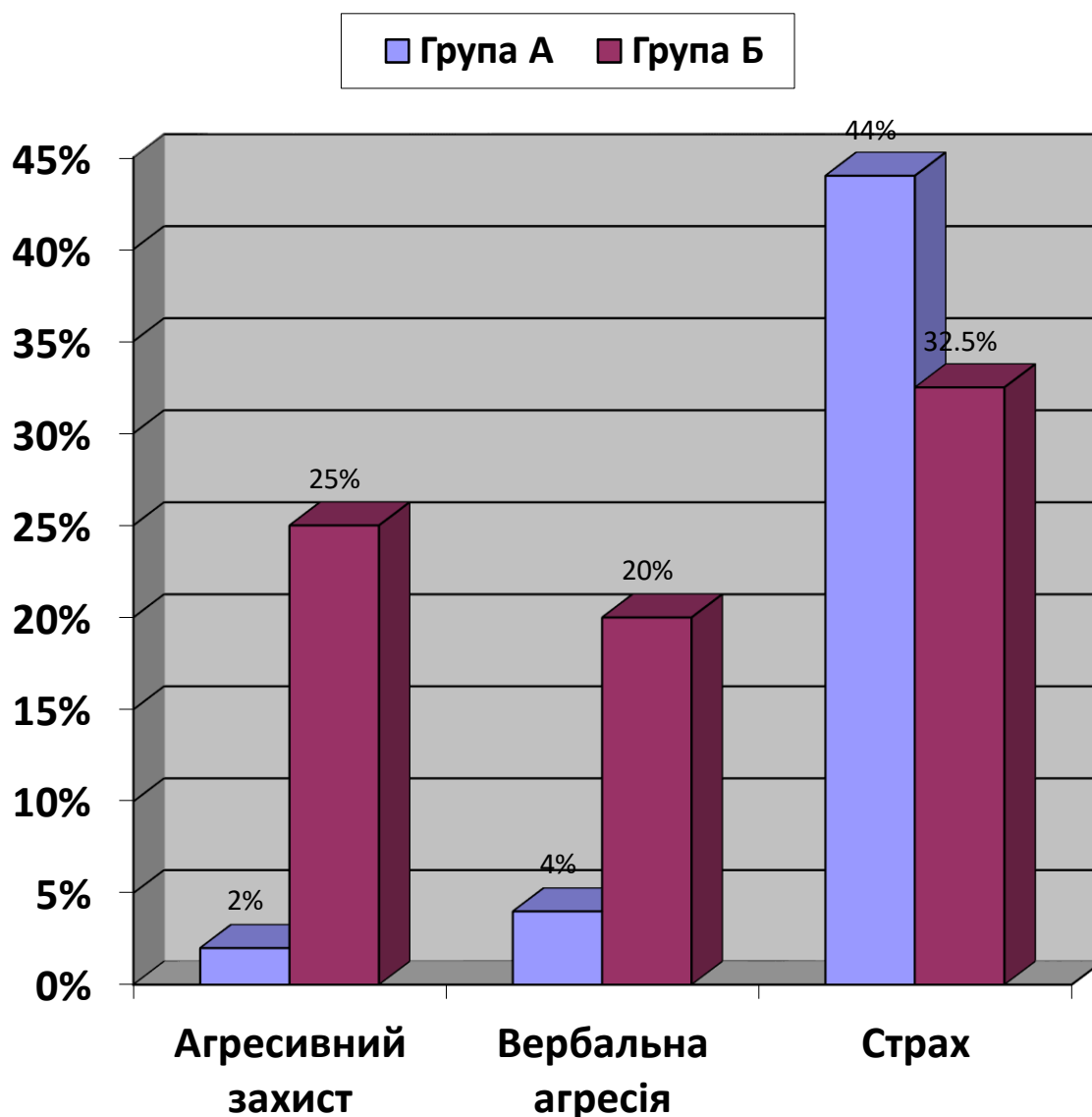


Рис 2.12. Зведені показники психологічних станів двох груп за методикою «Неіснуюча тварина»

З діаграми (рис. 2.12.) ми бачимо, що у обох груп домінує показник «страху» (А – 44%, Б – 32,5%).

За показником стану «агресивний захист» діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) отримали більші показники (25%), ніж діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності), у котрих показник стану «агресивний захист» становить всього 2%.

За показником стану «Вербальна агресія» діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) також отримали більші показники (20%), ніж діти групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) з показником 4%.

Показники станів «Агресивний захист» і «Вербальна агресія» можуть вказувати на те, що діти молодшого шкільного віку, які потрапили до групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) такими емоційними проявами огорожують себе від реального спілкування з іншими людьми, захищаючись від неприємних наслідків цього спілкування, що і штовхає їх до віртуального світу та спілкування.

Отже, у дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) ми виявили такі високі показники психологічних особливостей, як «завищена самооцінка» (50%), «страх» (32,5%), «агресивний захист» (25%) та «вербальна агресія» (20%). А у дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) ми виявили такі високі показники: «адекватна самооцінка» (46%) і «страх» (44%).

2.3. Корекційна робота психолога щодо подолання комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку

Корекційна програма - це система заходів, направлених на виправлення недоліків психологічного розвитку або поведінки дитини за допомогою спеціальних засобів психологічної дії.

Об'єкт корекції – комп'ютерна залежність.

Предмет корекції – емоційна сфера, самооцінка, прояви агресивної поведінки (агресивний захист, вербальна агресія), самоусвідомлення життєвих цінностей (процес життя, результативність та цілі у житті).

При організації корекційної роботи необхідно створити умови для виникнення довіри дитини до психолога, тільки так у дитини виникає бажання займатися корекційною роботою.

Завдання нашої корекційної програми:

1. Зниження рівня проявів комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.
2. Допомога в адекватному оцінюванні власних емоцій та почуттів.

3. Можливість сформувати мотиваційні цінності життя.

Мета корекційної програми: зниження рівня комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Кожне заняття побудоване за певною схемою:

1. Вступне слово тренера
2. Ритуал привітання. Рефлексія особистого самопочуття.
3. Обговорення домашнього завдання.
4. Вправи та психологічні ігри, які відповідають меті завдання.
5. Ритуал прощання. Самозвіт учасників про роботу у групі.
6. Домашнє завдання.

Програма розрахована на 10 занять. Кожне заняття триває 1,5-2 години. Дана програма розрахована на дітей молодшого шкільного віку (9 - 10 років).

Етапи програми:

1-й етап – адаптивний період. Відбувається адаптація осіб до умов у групі, засвоєння правил, зняття емоційного напруження, створення атмосфери захищеності.

2-й етап – навчальний. Його завдання – можливість сформувати мотиваційні цінності життя.

3-й етап – підсумковий. Відбувається закріплення отриманих знань і навичок дітьми. Проводить повторне діагностування рівня адикції, що визначає психологічні зміни, на які було спрямовано терапевтичну дію.

Таблиця 2.8.

Об'єм корекційної роботи щодо подолання комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку

№ днів	Теми програм	Вступне слово	Ритуал привітання	Вправа домашнього	Психологічні ігри	Ритуал прощання	Домашнє завдання	Всього годин
1	Знайомство	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.

2	Комп'ютер і Я	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
3	Ціль життя	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
4	Колесо життя	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
5	Я і мої емоції – 1. Відчуття	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
6	Я і мої емоції – 2. Самотність	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
7	Страхи. Тривожність	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
8	Фрустрація	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
9	Агресивність	5 хв.	15 хв.	10 хв.	40 хв.	15 хв.	5 хв.	1 год. 30 хв.
10	Підсумок	5 хв.	15 хв.	0 хв.	20 хв.	20 хв.	0 хв.	1 год..
Всього:		14 год, 30 хв.						

Як свідчить наш досвід, цю програму доцільно використовувати з групою дітей (8-9 осіб) два рази на тиждень.

На основі проведеної корекційної роботи, ми розробили рекомендації для батьків та педагогів.

Щоб вберегти дитину від формування комп'ютерної залежності даються такі рекомендації [80]:

- яскраве, насичене, інтересне життя;
- можливість відчувати азарт і ризик;
- можливість відчувати агресію приємним способом;
- можливість грати і реалізовувати свою цікавість;

- можливість повноцінно спілкуватися з батьками і однолітками.

Для профілактики комп'ютерної залежності у дітей, батьки можуть керуватися наступними рекомендаціями [80]:

- Привчайте дитину правильно відноситися до комп'ютера як до технічного пристрою, за допомогою якого можливо отримати знання і навички, а не до засобу отримання емоцій.

- Не дозволяйте дитині у віці 3-5 років грати у комп'ютерні ігри.

- Розробляйте з дитиною правила роботи за комп'ютером: 20 хвилин комп'ютерної гри, 30 хвилин заняття іншими видами діяльності.

- Не дозволяйте дитині їсти і пити біля комп'ютера.

- Не дозволяйте дитині грати в комп'ютерні ігри перед сном.

- Домовляйтесь з дитиною, виконувати ці правила.

- Обговорюйте з дитиною, що Ви застосуєте, якщо дитина порушить домовленість.

- Помічайте, коли дитина притримується ваших вимог, обов'язково скажіть їй про свої почуття радості та задоволення. Таким чином, закріплюється бажана поведінка.

- Не використовуйте комп'ютер як засіб для заохочення дитини.

- Під час хвороби і вимушеного перебування вдома, комп'ютер не повинен стати компенсацією.

- Допомагайте дитині долати негативні емоції, які завжди присутні в житті кожної людини (розчарування, сум, образу, агресію тощо), і які можуть підштовхнути дитину отримати полегшення за комп'ютерною грою.

Якщо ви помітили ознаки залежної комп'ютерної поведінки у дитини зверніться до наступних рекомендацій [80]:

- Спостерігайте за поведінкою дитини під час її спілкування з друзями, якщо вони ще залишилися.

- Не залишайте без уваги телефонні розмови дитини, диски з іграми, які приносить вона від знайомих.

- Звертайте увагу на ігри, в які грає Ваша дитина, тому що деякі з них можуть стати причиною її безсоння, роздратованості, агресії, специфічних страхів.

- Обмежуйте час роботи за комп'ютером.

- Різко забороняти працювати на комп'ютері не можна. Якщо дитина схильна до комп'ютерної залежності, вона може проводити за ним дві години в будні дні і три у вихідні. Обов'язково з перервами.

- Запропонуйте інші можливості проведення часу.

- Спробуйте скласти список справ, якими можливо зайнятися у вільний час. Бажано, щоб у списку були сумісні заходи (походи в кіно, на природу, настільні ігри тощо).

- Не дозволяйте дитині розважатися в комп'ютерному клубі вночі.

- Навчайте дитину критично відноситися до комп'ютерних ігор, показуючи, що це мала частина доступних розваг, що життя різноманітне, а гра не замінить спілкування.

- У випадку, якщо ви не можете самостійно вирішити цю проблему, звертайтеся до психолога і в спеціалізовані психологічні центри.

Висновки до другого розділу

У другому розділі – «Емпіричне дослідження проявів комп'ютерної залежності учнів молодшого шкільного віку» отримали такі результати:

1. Діагностичний етап роботи з школярами щодо виявлення особливостей формування комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку дав нам можливість підібрати інструментарій роботи, який здійснювався за допомогою таких методик: «Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету»; «Тест діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності»; Тест Леонгарда-Шмішека (дитячий варіант); Опитувальник соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков); Методика СЖО (Сенсожиттєвих орієнтацій, Д.А.Леонт'єв); Проективна методика «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур); Проективна методика «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов).

2. На основі діагностичного етапу дослідження особливостей формування ігрової залежності дітей молодшого шкільного віку ми продіагностували: а) високий рівень (44,5%) комп'ютерної залежності серед дітей молодшого шкільного віку; б) чітко виражену акцентуацію характеру за шкалою «гіпертимність» у обох групах вибірки (Група А – не схильні до комп'ютерної залежності; Група Б – схильні до комп'ютерної залежності); в) у сім'ях дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) спостерігається менший рівень взаємодопомоги між членами родини, менш дружні відносини, більш жорстокі методи виховання дитини та менший акцент на виховання самостійності, ініціативності, ніж у сім'ях дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності); г) група Б (схильні до комп'ютерної залежності) має менш виражені життєві цілі, менше зацікавлена у процесі життя і менше задоволена своєю самореалізацією у житті, ніж група А (не схильні до комп'ютерної залежності); д) високий рівень завищеної самооцінки серед дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) і адекватної серед дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) за методикою «Драбинка» та «Неіснуюча тварина»; є) Високі показники за шкалами «Агресивний захист», «Вербальна агресія» і «Страх» у дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) і шкали «Страх» у дітей групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) за методикою «Неіснуюча тварина».

3. З проведеного емпіричного дослідження, ми можемо констатувати такі психологічні особливості формування комп'ютерної залежності дітей молодшого шкільного віку: а) неадекватна самооцінка (у нашому випадку - завищена), яка заважає дітям будувати соціальні відносини із однолітками; б) менший рівень взаємодопомоги та дружніх відносин між членами сім'ї, більша схильність до жорстоких методів виховання дитини та менший акцент на вихованні самостійності та ініціативності дитини порівняно із групою А (не схильні до комп'ютерної залежності) в) менша зацікавленість у процесі життя, ніж у не схильних до комп'ютерної залежності дітей, котра говорить про те, що у віртуальному світі таким дітям

комфортніше, ніж у реальному; г) менша задоволеність самореалізацією у житті, що говорить про те, що дитину не влаштовує її нинішній рівень досягнень; д) менш виражені життєві цілі, що вказують на те, що дитина менше задумується щодо свого майбутнього; г) більш виражені показники агресивного захисту і вербальної агресії, ніж у дітей не схильних до комп'ютерної залежності. Це означає, що діти таким чином огорожують себе від зовнішніх посягань на їх особистий простір, огорожують себе від зайвих знайомств.

4. На основі виявлених психологічних особливостей комп'ютерно залежних дітей, ми розробили корекційну програму щодо подолання комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку, яка направлена на вирішення таких задач:

а) Зниження рівня проявів комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

б) Допомога в адекватному оцінюванні власних емоцій та почуттів.

в) Можливість сформулювати мотиваційні цінності життя.

Власне, вище зазначені задачі дали можливість нам розробити тематику тренінгових занять, які складаються з таких етапів: а) «Знайомство»; б) «Комп'ютер і Я»; в) Ціль життя; г) Колесо життя; д) Я і мої емоції – 1. Відчуття; е) Я і мої емоції – 2. Самотність; є) Страх. Тривожність; ж) Фрустрація; з) Агресивність; і) Підсумок.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У бакалаврській кваліфікаційній роботі представлені результати проведеного теоретичного аналізу та емпіричного дослідження щодо психологічних особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку, які дають нам змогу зробити наступні висновки щодо теми нашої роботи:

1. Теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури щодо особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку, дає нам можливість:

А. Систематизувати поняття та види девіантної поведінки і, в подальшому, класифікувати комп'ютерну залежність як один із видів девіантної поведінки, а саме – адиктивний, тобто одна з форм девіантної поведінки з формуванням прагнення до втечі від реальності шляхом штучної зміни свого психічного стану, через вживання деяких речовин чи постійну фіксацію уваги на певних видах діяльності, що спрямоване на розвиток і підтримання інтенсивних емоцій [35]

Б. Визначитися з основними поглядами вітчизняних та закордонних дослідників стосовно проблеми комп'ютерної залежності дітей та її основних причин. Таким чином, до основних причин дослідники відносять:

- Неадекватна самооцінка (завищена або занижена), що заважає побудові соціальних контактів.
- Недостатній рівень спілкування із однолітками або важливими для дитини людьми (батьки, викладачі, тощо.).
- Неприйняття людини суспільством, у якому вона знаходиться (як із причин неможливості побудувати соціальні зв'язки, так і з причин нерозуміння людини з боку суспільства, чи навпаки).
- Спроба втекти від реальності, проблем, які оточують людину у повсякденному житті, бажання їх уникнути, аніж вирішувати.

- Компенсація нестачі певних емоційних переживань у реальному світі проведенням часу в віртуальному світі, за комп'ютером.

В. Дізнатися про методи боротьби із комп'ютерною залежністю за кордоном. Важливу роль у боротьбі із комп'ютерною залежністю грає обізнаність суспільства щодо даної проблеми. Так, за кордоном дуже поширені психологічні сайти, основною темою яких є комп'ютерна залежність, її види та причини, на яких людина може знайти всю необхідну інформацію стосовно цієї проблеми. Також там поширені спеціалізовані центри, робота яких направлена на усунення причин, а отже й проявів комп'ютерної залежності.

2. Підібрано психодіагностичний інструментарій:

«Тест-опитувальник для встановлення залежності від комп'ютерних ігор, Інтернету» (Н.Р. Казарян); «Тест діагностики рівня ігрової комп'ютерної залежності» (А.В. Грішина); Опитувальник Леонгарда-Шмішека (дитячий варіант); Опитувальник соціалізації для школярів «Моя сім'я» (О.І. Матков); Методика СЖО (Сенсожиттєвих орієнтацій, Д.О.Леонтьєв); Проективна методика «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур); Проективна методика «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов).

3. Емпірично виявлено основні особливості формування комп'ютерної залежності серед дітей молодшого шкільного віку: а) неадекватна самооцінка; б) низький рівень взаємодопомоги та дружніх відносин між членами сім'ї; в) схильність до жорстоких методів виховання дитини у сім'ї та низький акцент на вихованні самостійності та ініціативності дитини; г) низька зацікавленість у процесі життя, ніж у не схильних до комп'ютерної залежності дітей; д) незадоволеність самореалізацією у житті; е) слабо виражені життєві цілі; ж) сильно виражені показники агресивного захисту і вербальної агресії, ніж у дітей не схильних до комп'ютерної залежності.

4. За методикою «Драбинка» (С.Г. Якобсон, В.Г. Щур) серед дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) було виявлено високі показники неадекватної самооцінки, а саме завищеної (55%).

5. За методикою «Моя сім'я» (О.І. Матков) у групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) було виявлено нижчі показники ніж у групи А (не схильні до комп'ютерної залежності) за такими шкалами, як: «Взаємодопомога в сім'ї, наявність чи відсутність спільних справ» (група А - 9,64; група Б – 8,42), «Взаємовідносини в сім'ї: недружні або теплі» (група А – 10,62; група Б – 9,47), «Жорсткість (гнучкість) методів виховання» (група А – 12,9; група Б - 10); «Виховання самостійності, ініціативи» (група А – 10,9; група Б – 9,35).

6. За методикою «СЖО» (Д.О.Леонтьєв) ми виявили, що діти групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) мають низькі результати за шкалами «Цілі у житті» (72%), «Процес життя» (55%) та «Результативність життя» (60%).

7. За методикою «Неіснуюча тварина» (І.М. Сеченов) у дітей групи Б (схильні до комп'ютерної залежності) були виявлені високі показники агресивного захисту (25%) та вербальної агресії (20%).

Отже, вирішення завдань дослідження дало змогу досягти поставленої мети – виявлення психологічних особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми щодо психологічних особливостей формування комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку. Подальша перспектива розробки окресленої теми полягає в необхідності визначення та розробки специфіки психологічного супроводу дітей з емоційними порушеннями в умовах сучасного шкільного закладу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Асєєва А. Д. Соціально-психологічні аспекти залежної поведінки у міжособистісних відносинах у юнацькому віці: дис. канд. психол. наук. К: 2015. 210 с.
2. Астремська І. В. Психологічні особливості допоміжних професій//Тези доповідей Міжнародна наукова конференція «Модернізація системи освіти: світові тенденції та національні особливості». Каунас, Литва: Izdevniecība «Baltja Publishing», 2018. С.10-11.
3. Астремська І. В., Шелеша О. Г. Розвиток емоційної компетенції дітей старшого дошкільного віку. Габітус. 2021. С. 172-177.
4. Багдасарян А. А., Саргсян М. Е. Вплив комп'ютерів та інтернету на молодших школярів // Наука та освіта сьогодні. 2019. № 1. С. 78-81.
5. Смірнова О. О., Захарова Т. Ю., Синогіна Є. В. Безпеки підлітків // 2018. № 3.17. С. 112-126.
6. Бондаренко О. А. Профілактика Інтернет-залежності у дітей та підлітків. URL: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/title-5574>. (дата звернення 10.10.2023)
7. Бугайова Н. М. Психологічні проблеми Інтернет-адикції в умовах використання телекомунікаційних технологій//Застосування телекомунікаційних засобів у навчальному процесі: психолого-педагогічні аспекти. Київ: Педагогічна думка, 2008. С. 192-222.
8. Вакуліч Т. М. Психологічні чинники запобігання інтернет-залежності підлітків: дис. канд. психол. наук. Харків: КП, 2006. С 27-29.
9. Вінічук Н. В. Психологія аномальної поведінки. Львів, 2015. 197 с. Вот как будет оформлен ваш список литературы согласно правилам ДСТУ 8302:2015: 80
10. Вінтюк Ю. Узалежнення від комп'ютера: формування та можливості протидії // Вісник Львів. ун-ту. Серія філос. 2010. Вип. 13. С. 215-226.
11. Войскунський А. Є. Актуальні проблеми психології: залежність від

Інтернету // Психологічний журнал. 2004. № 1. С. 90-100.

12. Гірник О. М. Основи конфліктології. Київ: ВД "Київо-Могилянська академія", 2010. 222 с.

13. Гоман В. А., Гефнер О. В. Сучасна молодь та комп'ютерна залежність // Електронний науково-методичний журнал Омського ГАУ. 2018. Спецвипуск № 5. С. 1-4.

14. Гредюшко О. П. Психологічні проблеми підлітків. 2014. № 3. С. 118-119.

15. Губа Н. О. Теоретичний аналіз соціально-психологічних факторів виникнення самотності // Проблеми сучасної психології. 2012. С. 53-57.

16. Демірчоглян Г. Г. «Людина у комп'ютера: як зберегти здоров'я?» Київ: Новий Центр, 2011. С.99-100.

17. Діагностика рівня соціальної фрустрації Л. І. Вассермана (модифікація В. В. Бойка). URL: <https://studfile.net/preview/5082709/page:43>. (дата звернення 10.10.2023)

18. Дрепа М. І. Інтернет-залежність як об'єкт наукової рефлексії у сучасній психології // Знання. Розуміння. Вінниця:ГНУ, 2018. № 2. С. 189-193.

19. Дубровіна І. В., Прихожан А. М. Вікова та педагогічна психологія. Миколаїв: Академія, 2017. 368 с.

20. Загальна психологія: підручник / за ред. С. Д. Максименка. 2-ге вид., перероб. і дод. Вінниця: Нова Книга, 201. 704 с.

21. Загальна психологія: підручник / за ред. С. Д. Максименка. 2-ге вид., перероб. і дод. Вінниця: Нова Книга, 2004. 704 с.

22. Кардашян Р. А. Профілактика психосоматичних проявів у учнів загальноосвітніх установ із комп'ютерною ігровою залежністю. Архів внутрішньої медицини. Рівне:2016. С. 13-14. 81

23. Катасанов О. М. Особливості конфліктологічної компетентності особистості та підходи до її формування. Актуальні проблеми психології: зб. наук. праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка НАПН України. 2018. С. 88-94.

24. Колісник Л. О. Розвиток емоційного інтелекту як фактора запобігання

самотності у юнацькому віці: автореф. дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07 – педагогічна та вікова психологія. Київ: Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова, 2016. 20 с.

25. Коломієць Л. І., Григорук Є. В. Психологічний зміст та фактори самотності особистості .Психологічний журнал: зб. наук. пр. Київ, 2017. № 3 (7). С. 59-69.

26. Комарова І. А. Нестійка емоційна сфера особистості підлітка. Вінниця, 2016. С. 118-120.

27. Короленко Ц. П. Адиктивна поведінка, загальна характеристика та закономірності розвитку. Огляд психіатрії та мед. психології. 2018. № 3. С. 8-15.

28. Короленко Ц. П., Донських А. П. Сім шляхів до катастрофи. Деструктивна поведінка у сучасному світі. Суми: Наука, 2017. С. 23-29.

29. Куликов Л. В. Психогігієна особистості. Питання психологічної стійкості та психопрофілактики: навч. посіб. Павлоград, 2014. 464 с.

30. Курик М. В. Електромагнітні поля комп'ютера і дитина. Теле та радіожурналістика. Чернігів, 2019. № 8. С. 80-91.

31. Курпатов А.А. Засіб від депресії. Тернопіль, 2016. 192 с.

32. Кутас М.С. Необхідність розвитку асертивності як складової конфліктологічної компетентності педагога.Правничий вісник Університету «КРОК». 2016. Вип. 24. С. 261-266.

33. Лещенко Л. Комп'ютерна залежність – це небезпечно // Початкова школа. 2013. № 3. С. 42-46. 35. Лещенко Л. Психологічні особливості взаємодії людини з комп'ютером. Психолог. Шкільний світ. 2010. № 4. С. 19-23.

34. Лоскутова В. А. Інтернет-залежність - патологія ХХІ століття?Записки ментальної медицини та екології. 2012. Т. VI, № 1. С. 11-13. 82

35. Максимовська Н. О., Дикун Н. В. Соціально-педагогічна профілактика комп'ютерної залежності серед підлітків. Київ:Соціальна робота в Україні: теорія та практика, 2011. № 8. С. 56-65.

36. Марченко Н. В. Особливості впливу комп'ютерних ігор на соціальні

орієнтації підлітків. Теоретико-методичні засади виховання творчої особистості в умовах позашкільних навчальних закладів: зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф., 30-31 берез. 2006 р. Київ: М-во освіти і науки України, АПН України, Ін-т проблем виховання, 2006. Ч. 3. С. 141-147.

37. Методика Дембо-Рубінштейна [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/metodika-dembo-rubinsteinjna-blank-ta-instrukcia437622.html> (дата звернення 23.10.2023)

38. Науменко О. М. Комп'ютер та дитина. Київ: Психологічна газета. 2010. №2. С. 3-6.

39. Овчарова Р. В. Практична психологія у початковій школі. Бровари: «Коло», 2016. 325 с.

40. Окуньова Л. І., Набойченко О. С. Детермінанти кіберадикції у соціально депривованого підлітка. Херсон: Педіатричний вісник, 2016. № 1. С. 33-36.

41. Опитувальник «Методика діагностики рівня суб'єктивного відчуття самотності». Режим доступу: https://epidruchniki.com/content/902_49_opityvalnik_metodika_diagnostiki_rivnya_sybektivno_go_vidchyttya_samotnosti.html (дата звернення 05.11.2023)

42. Павелків Р. В. Вікова психологія: підручник. Київ: Кондор, 2011. 468 с.

43. Петрінко В. С. Конфліктологія: курс лекцій, програма, енциклопедія: навчальний посібник. Ужгород: Видавництво УжНУ "Говерла", 2020. 360 с. 83

44. Плешаков В. А. Кіберонтологічна концепція розвитку особистості та життєдіяльності людини ХХІ ст. та проблеми освіти // Вісник ПСТГУ. Серія ІV: Педагогіка. Психологія. 2014. №4 (35). С. 9-22.

45. Посібник з аддиктології / за ред. проф. В. Д. Менделевича. Київ: Мова, 2017. 768 с.

46. Потапук Л. М. Вікова та педагогічна психологія: навчальний посібник. Луцьк, 2010. 215 с.

47. Прийменко В.Н. Діти, які грають в ігри, або Комп'ютерна залежність.

Психолог. Шкільний світ. Київ. 2006. № 46. С. 13-15.

48. Психодіагностика в сучасному світі: матеріали 6-ї Всерос. студ. навч.-практ. конф. Чернігів, 2020. С. 43-47.

49. Пцет П. В., Цапко Т. П., Ісакова Т. І. Фармацевтична енциклопедія. URL: <https://www.pharmencyclopedia.com.ua/article/1756/vik#:~:text=ВІК%20—%20період%20розвитку%20людини> (Дата звернення: 09.09.2024).

50. Савченко О. В. Рефлексивні практики як когнітивно-поведінковий ресурс особистості. Методологія та практика сучасної психології: матеріали V Міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф. Луцьк: ПП Іванюк В. П., 2018. С. 96-101.

51. Смирнов А. В. Базові психологічні компоненти адиктивної поведінки в структурі інтегральної індивідуальності: дис.канд. психол. наук. Ужгород. 2015. 489 с.

52. Стеценко І. Комп'ютер для дітей: переваги та недоліки. Інформатика. Шкільний світ. 2016. № 38/39. С. 4-9.

53. Тарасов Є. О. Рівень емоційної стійкості: кандидат психол. наук, психотерапевт вищої категорії. URL: <http://oipopp.ed-sp.net/?q=node/49072>. (дата звернення 11.10.2023)

54. Теорія розвитку вищих психічних функцій Л. С. Виготського. URL: https://pidru4niki.com/17021027/psihologiya/teoriya_rozvitku_vischih_psihichnih_funktsiy_vigotskogo (дата звернення: 11.10.2024). 84

55. Терещук Н. В. Ігрова залежність у підлітковому віці як форма адиктивної поведінки / Н. В. Терещук // Практична психологія та соціальна робота. 2009. № 1. С. 31-41.

56. Тест на тему "Інтернет-залежність" URL: <https://vseosvita.ua/library/test-na-temuinternet-zaleznist-369801.html>. (дата звернення: 11.10.2024).

57. Улунова Г. Є. Психологічна культура як інваріант загальної та професійної культури // Психологічна культура: види, інваріанти, розвиток: монографія. Суми: ВВП "Мрія", 2014. С. 8-36.

58. Федоренко Л. М. Комп'ютерна ігроманія як фактор правопорушень

неповнолітніх / Л. М. Федоренко // Актуальні проблеми психології: Психологія навчання. Генетична психологія. Медична психологія / за ред. С. Д. Максименка. Київ: ДП «Інформаційно-аналітичне агентство», 2018. Т. X, вип. 9. С. 485-497.

59. Федоренко Л. М. Комп'ютерна ігроманія неповнолітніх очима юридичного психолога. Практична психологія та соціальна робота. 2019. № 11. С. 72-76.

60. Фройд З. Вступ до психоаналізу / пер. з нім. П. Паращук. Київ: Основи психології, 2008. 709 с. 65. Чайка Г. В. Симптоми комп'ютерної залежності//Практична психологія та соціальна робота. 2009. № 10. С. 52-55.

61. Чарушнікова В., Гарагуля М. Комп'ютерна залежність: вигадка чи реальна загроза // Психологічна служба Харківщини. Соціологічне дослідження. 2016. № 2. С. 25-33.

62. Шевніна О. Якщо дитина цікавиться лише комп'ютерними іграми / О. Шевніна. Луцк: СМО, 2017. 64 с.

63. Миколаїв О. Епідемія ХХІ століття: телебачення, Інтернет та комп'ютерні ігри. Одеса: Фенікс, 2008. 253-254 с.

64. Юр'єва Л. Н. Комп'ютерна залежність: формування, діагностика, корекція та профілактика. Л. Н. Юр'єва, Т. Ю. Бальбот. Дніпропетровськ: ДДУ, 2006. 196 с.

65. Янг К. Діагноз - Інтернет-залежність / Київ: Світ Інтернет, 2008. С. 24-29. 85

66. Янкович О. Згубний вплив інформаційно-комунікаційних технологій на фізичне та психічне здоров'я школярів. Наукові записки ТНПУ ім. В. Гнатюка. Серія: Педагогіка / редкол.: М. Вашуленко, А. Вихрущ, Л. Вознюк, В. Кравець, Г. Терещук та ін. Тернопіль, 2017. № 9. С. 251-254.

67. Яліярник В. Інтернет-середовище і формування гендерної ідентичності в процесі життєвого планування в підлітковому. Магістр. – Тернопіль, 2019. Вип. 6. – С. 52–55. – Бібліогр. в кінці ст.

73. Hawkley L. C., Cacioppo J. T. Loneliness matters: a theoretical and empirical

review of consequences and mechanisms // *Annals of Behavioral Medicine*. 2010. Vol. 40, № 2. P. 218-227.

74. Holt-Lunstad J., Smith T. B., Baker M., Harris T., Stephenson D. Loneliness and social isolation as risk factors for mortality: a meta-analytic review // *Perspectives on Psychological Science*. 2015. Vol. 10, № 2. P. 227-237.

75. Internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment / ed. by Kimberly S. Young, Cristiano Nabuco de Abreu. Canada, 2015. 314 p.

76. Motiejunaite M., Zardeckaite-Matulaitiene K. Long-Term Effect of Social Skills Training Program for Second Graders // 3rd International Conference on Health and Health Psychology. 2017. Vol. 30. P. 157–165.