

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ПРИВАТНИЙ ЗАКЛАД  
«ДНІПРОВСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»**

**Кафедра психології**

На правах рукопису

**ЦАПЛІНА СВІТЛАНА АНАТОЛІВНА**

**КОМП'ЮТЕРНА ЗАЛЕЖНІСТЬ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО  
ВІКУ**

Спеціальність: 053 «Психологія»  
(код) (назва спеціальності)

Освітня програма Психологія  
(назва)

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра


Науковий керівник:  
**ПРИСНЯКОВА Людмила  
Макарівна,**  
кандидат психологічних наук,  
доцент

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол засідання кафедри

№ 8 від 27.12.22

Завідувач кафедри

 Людмила ПРИСНЯКОВА  
(підпис) (Ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Дніпро, 2023

**ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ПРИВАТНИЙ ЗАКЛАД  
«ДНІПРОВСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»**

Кафедра психології  
Освітній ступінь магістр  
Спеціальність 053 «Психологія»  
Освітня програма Психологія

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри психології

 **Людмила ПРИСНЯКОВА**

«10» лютого 2023 року

**ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ  
ЦАПЛІНОЇ СВІТЛАНИ АНАТОЛІЇВНИ**

1. Тема роботи: «Комп'ютерна залежність дітей молодшого шкільного віку»
2. Науковий керівник роботи: кандидат психологічних наук, доцент кафедри Пріснякова Людмила Макарівна. Затверджені наказом вищого навчального закладу від «29» жовтня 2022 року № 4
3. Строк подання роботи на кафедру: 14.02.2023р.
4. Мета кваліфікаційної роботи: визначити та дослідити індивідуально–особистісні та соціально–психологічні фактори, які сприяють ризику виникнення ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці.
5. Завдання кваліфікаційної роботи

проаналізувати основні наукові підходи і напрямки в області розробки проблеми ігрової комп'ютерної залежності;

обґрунтувати зв'язок між рівнем ігрової залежності, індивідуально–особистісними та соціально–психологічними особливостями молодших школярів;

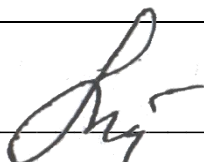
провести емпіричне дослідження з метою з'ясування характеру взаємозв'язку між рівнем ігрової залежності, індивідуально–особистісними та соціально–психологічними особливостями дітей молодшого шкільного віку;

визначити подальші перспективи дослідження.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ

№ з\п	Назва етапів дипломного проекту (роботи)	Строк виконання етапів проекту (роботи)	Примітка
1.	Вступ	Жовтень 2022 р.	виконано
2.	I Розділ	Листопад 2022 р.	виконано
3.	II Розділ	Грудень 2022 р.	виконано
4.	III Розділ	Січень 2023 р.	виконано
5.	Робота в цілому	Лютий 2023р.	виконано

Науковий керівник \_\_\_\_\_



Людмила ПРИСНЯКОВА

Здобувач вищої освіти \_\_\_\_\_

Світлана ЦАПЛІНА

Дата видачі завдання 29.09.2022 р.

## АНОТАЦІЯ

Цаплина С.А. Комп'ютерна залежність дітей молодшого шкільного віку / Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня «магістр» за спеціальністю 053 Психологія (освітньо-професійна програма «Психологія». ВВПЗ ДГУ, Дніпро, 2023.

### Зміст анотації

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. Система «людина–людина» поступово замінюється системою «людина–машина», а «людина–ремісник» перетворюється на «людину інформаційного». Тобто відбувається зміна середовища існування сучасної людини, що супроводжується трансформацією свідомості, раціоналізацією психічної діяльності, емоційним відчуженням, десоціалізацією, деструктивними змінами психіки.

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. 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 молодшого школяра 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, зокрема у молодшому шкільному віці, 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.

Наукова новизна дослідження:

– Проведено теоретичний аналіз особистісних передумов розвитку ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці, який дозволив визначити, що ризик виникнення ігрової комп'ютерної залежності настає в результаті поєднання двох груп факторів: індивідуально–особистісних і соціально–психологічних.

– Виявлені соціально–психологічні фактори ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці, що представляють собою сукупність особливостей дитячо–батьківських відносин і особливостей взаємовідносин дитини з однолітками;

Список публікацій здобувача:

1. Цапліна С.А. ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В МОЛОДШОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ. Актуальні проблеми юриспруденції та психології: матер. III Всеукр. наук.-практ. конф. (Дніпро, 30 листоп. 2022 р.). Дніпро : ВВПЗ «Дніпровський гуманітарний університет», 2022. 146 с.

## ABSTRACT

Tsaplina S.A. Computer addiction of children of primary school age / Qualification work for obtaining an educational degree "master" in the specialty 053 Psychology (educational and professional program "Psychology". VNPZ DSU, Dnipro, 2023.

### Abstract content

At the current stage of the 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 game process takes place in a specific environment of virtual reality, which is especially attractive for children of primary school and teenage age. Using a computer for many of them replaces traditional forms of leisure, games with peers, communication with parents. The "man-man" system is gradually being replaced by the "man-machine" system, and the "man-artisan" is turning into the "information man". That is, there is a change in the living environment of a modern person, which is accompanied by a transformation of consciousness, rationalization of mental activity, emotional alienation, desocialization, and destructive changes in the psyche.

There are special studies, albeit few, devoted to the study of psychological aspects of gaming computer activity, including the problem of the formation of addiction to computer games in different age groups. If the negative impact of computer technologies is investigated, then, as a rule, the problem of game computer addiction is discussed, which is a special variant of the phenomenon of game addiction.

Psychological features of his personality, internal mechanisms of response, interaction, adaptation to life circumstances play a special role in the ability and opportunity of a junior high school student to resist gaming computer addiction. However, to date, no general theory has been developed that explains the

propensity to game computer addiction, diagnostic tools at different age stages require further study, the individual and psychological prerequisites of game computer addiction at various stages of ontogenesis, in particular in elementary school age, have been studied not enough. The resulting situation requires the search for effective methods and means for detecting and preventing the tendency to game computer addiction, which are based on a person-oriented approach to each child. That is why the selected research problem is very relevant at the moment.

Scientific novelty of the study:

– A theoretical analysis of the personal prerequisites for the development of game computer addiction in primary school age was carried out, which made it possible to determine that the risk of game computer addiction occurs as a result of a combination of two groups of factors: individual-personal and social-psychological.

– Social-psychological factors of gaming computer addiction in primary school age were identified, which represent a set of features of child-parent relations and features of the child's relationship with peers;

List of publications of the acquirer:

1. Цапліна С.А. ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В МОЛОДШОМУ ШКІЛЬНОМУ ВІЦІ. Актуальні проблеми юриспруденції та психології: матер. III Всеукр. наук.-практ. конф. (Дніпро, 30 листоп. 2022 р.). Дніпро : ВНПЗ «Дніпровський гуманітарний університет», 2022. 146 с.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>13</b>
<b>РОЗДІЛ I НАУКОВО–ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМИ ВИНИКНЕННЯ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ.....</b>	<b>18</b>
1.1 Аналіз теоретичних поглядів на проблему виникнення ігрової комп'ютерної залежності.....	18
1.2 Психологічні особливості молодшого шкільного віку.....	24
1.3 Вплив використання комп'ютерних технологій на дітей молодшого шкільного віку.....	31
Висновки до першого розділу.....	38
<b>РОЗДІЛ II МЕТОДОЛОГІЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ІНДИВІДУАЛЬНО-ОСОБИСТІСНИХ ТА СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ .....</b>	<b>41</b>
2.1 Обґрунтування необхідності визначення властивостей особистості дітей з різним рівнем ігрової комп'ютерної залежності.....	41
2.2 Методологічне обґрунтування гіпотез та характеристика методичного забезпечення дослідження.....	44
Висновок до другого розділу.....	48
<b>РОЗДІЛ III ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ФАКТОРІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ .....</b>	<b>49</b>
3.1. Цілі, задачі та організація емпіричного дослідження.....	49
3.2 Результати емпіричного дослідження психологічних факторів формування ігрової комп'ютерної залежності.....	54
3.3 Аналіз та обговорення результатів емпіричного дослідження.....	64
Висновки до третього розділу.....	75



<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>76</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....</b>	
<b>ДОДАТКИ.....</b>	

## ВСТУП

*Актуальність теми дослідження.* 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. Система «людина–людина» поступово замінюється системою «людина–машина», а «людина–ремісник» перетворюється на «людину інформаційного». Тобто відбувається зміна середовища існування сучасної людини, що супроводжується трансформацією свідомості, раціоналізацією психічної діяльності, емоційним відчуженням, десоціалізацією, деструктивними змінами психіки [17; 61].

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. Євстигнеєва, О. О. Смірнова, В. С. Собкін, Л. І. Шакірова, О. Г. Шмельов та ін.) [4; 10; 57; 58; 72].

Якщо досліджується негативний вплив комп'ютерних технологій, тоді, як правило, обговорюється проблема ігрової комп'ютерної залежності, яка є особливим варіантом феномена ігрової залежності [51].

Особливу роль в здатності і можливості молодшого школяра 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, зокрема у молодшому шкільному віці, 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.

**Мета дослідження:** визначити та дослідити індивідуально–особистісні та соціально–психологічні фактори, які сприяють ризику виникнення ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці.

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

**Предмет дослідження:** кількісні характеристики та взаємозв'язок чинників ризику виникнення ігрової комп'ютерної залежності на даному етапі онтогенезу.

**Гіпотеза дослідження** полягає в наступному: ризик виникнення ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці обумовлений поєднанням двох груп факторів: індивідуально–особистісних, які визначають специфіку психологічного розвитку школяра в цьому віці і соціально–психологічних, які характеризують особливості взаємодії молодшого школяра з дорослими і однолітками.

У відповідності з метою, об'єктом, предметом і гіпотезою дослідження були визначені його **завдання**:

1. Проаналізувати основні наукові підходи і напрямки в області розробки проблеми ігрової комп'ютерної залежності.
2. Виявити психологічні чинники ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці та вивчити методики їх дослідження.
3. Обґрунтувати зв'язок між рівнем ігрової залежності, індивідуально–особистісними та соціально–психологічними особливостями молодших школярів.

4. Провести емпіричне дослідження з метою з'ясування характеру взаємозв'язку між рівнем ігрової залежності, індивідуально–особистісними та соціально–психологічними особливостями дітей молодшого шкільного віку.

4. Визначити подальші перспективи дослідження.

*Методологічну основу дослідження* визначили: філософські аспекти розуміння людини як активного суб'єкта, що пізнає і перетворює світ і самого себе в процесі діяльності (М. Я. Басов, Л. А. Венгер, І. С. Кон С. Л. Рубінштейн та ін.); положення філософсько–аксіологічних теорій, що розглядають дитину як найвищу цінність і самоціль суспільного розвитку (О. Г. Асмолов, Л. С. Виготський, О. В. Запорожець, О. М. Леонт'єв, В. С. Мухіна, А. В. Петровський та ін.); концепція суб'єктності (О. М. Волкова); концепція психологічної залежності від Інтернету (К. Янг); положення вітчизняної психології про причини адиктивної поведінки (М. О. Бохан, Н. Л. Бочкар'єва, Є. П. Ільїн, В. Ю. Зав'ялов, Ц. Л. Короленко, В. Я. Семко та ін.).

*Теоретичну основу дослідження* склали: теорії молодшого шкільного віку (Л. С. Виготський, В. В. Давидов, Д. Б. Ельконін, О. М. Леонт'єв, А. В. Петровський та ін.); роботи з проблем ігрової комп'ютерної залежності: дослідження психологічних причин ігрової комп'ютерної залежності (І. В. Бурмістров, Ю. В. Фомічова, О. Г. Шмельов), аналіз факторів особистісної схильності до ігрової комп'ютерної залежності, а також психологічних наслідків ігрової комп'ютерної залежності для індивіда (О. Н. Арестова, Г. М. Авілов, Ю. Д. Бабаєва, Л. М. Бабанін, С. Бодкер, О. Є. Войскунський, Д. Грінфілд, М. С. Іванов, М. С. Кисельова, М. Коул, О. К. Тіхоміров, О. В. Худяков, К. Сурратт та ін.)

Такий підхід визначив основні *методи*, які використовуються в нашому дослідженні:

– Теоретичні методи (теоретичний аналіз філософської, психолого–педагогічної літератури з проблеми дослідження);

– Емпіричні методи (спостереження, опитування (анкетування, бесіда), тестування з метою визначення індивідуально–особистісних і соціально–психологічних факторів ризику виникнення ігрової комп'ютерної залежності у молодших школярів);

– Методи математико–статистичної обробки та інтерпретації результатів.

Для реалізації завдань дослідження застосовувався діагностичний комплекс, який включав в себе:

1. Методи діагностики індивідуально–особистісних особливостей молодших школярів:

– Методика Кімбірлі Янг на виявлення рівня розвитку ігрової комп'ютерної залежності, модифікована Г. В. Гришиною та О. М. Волковою;

– Багатофакторний особистісний опитувальник, розроблений Р. Б. Кеттеллом та Р. В. Коаном для молодших школярів;

– Методика визначення комунікативних і організаторських здібностей (В. В. Синявський, В. А. Федорошин).

2. Методи діагностики соціально–психологічних особливостей молодших школярів:

– Анкета, що виявляє особливості дитячо–батьківських відносин, розроблена Г. В. Гришиною;

– Соціометрична методика Дж. Морено.

Статистична обробка даних емпіричного дослідження проводилася за допомогою стандартних методів математичної статистики. З метою обробки та аналізу даних були використані: інтегративний пакет аналізу MS Excel та програма SPSS.

**Наукова новизна** дослідження:

– Проведено теоретичний аналіз особистісних передумов розвитку ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці, який дозволив визначити, що ризик виникнення ігрової комп'ютерної залежності настає в

результаті поєднання двох груп факторів: індивідуально–особистісних і соціально–психологічних.

– Виявлені соціально–психологічні фактори ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці, що представляють собою сукупність особливостей дитячо–батьківських відносин і особливостей взаємовідносин дитини з однолітками;

**Теоретична значущість** полягає в розширенні теоретичних відомостей про проблему ігрової комп'ютерної залежності як різновиду адиктивної поведінки, а також у конкретизації рівнів ігрової комп'ютерної залежності у молодших школярів.

**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. Матеріали можуть бути використані в якості джерела інформації, як базовий матеріал для подальших досліджень з обраної проблеми.

Структура і обсяг роботи. Робота складається з вступу, чотирьох розділів, заключення, висновків, списку використаної літератури (81 джерело), 12 таблиць, 11 малюнків і діаграм, 4 додатків. Обсяг основного тексту роботи – 78 сторінок.

## ВИСНОВКИ

В дипломній роботі ми проаналізували основні наукові підходи і напрямки в області розробки проблем ігрової комп'ютерної залежності у вітчизняній та зарубіжній психології. Визначили психологічну сутність, зміст та структуру феномена ігрової комп'ютерної залежності. З'ясовано, що сучасне визначення поняття комп'ютерної залежності трактується як різновид адиктивної поведінки та характеризується надмірною та довготривалою фіксацією уваги на комп'ютерній грі, зниженням, а також порушенням можливості контролювати залученістю у даний вид діяльності і неможливістю бути самостійним і вільним у виборі поведінки.

В ході проведення дослідження було виявлено, що ігрова комп'ютерна залежність у дітей молодшого шкільного віку, як психологічна форма залежності, визначається позитивним емоційним відношенням до комп'ютерної гри, низьким самоконтролем, високою цільовою спрямованістю на комп'ютерну гру та наданням переваги віртуального спілкування реальному.

Також нами встановлено, що ігрова комп'ютерна залежність виникає в результаті поєднання двох груп факторів: індивідуально-особистісних, обумовлених психологічними особливостями молодшого шкільного віку та соціально-психологічних, обумовлених певними умовами життя молодших школярів.

Індивідуально-особистісними факторами проявлення ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці визначені: відособленість, емоційна нестійкість, збудливість, низький самоконтроль, напруженість. Крім того, у визначеної групи комп'ютерних гравців спостерігаються низькі комунікативні та організаторські здібності особистості.

Соціально-психологічні фактори розвитку ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці представляють собою поєднання

двох груп характеристик: пов'язаних з особливостями дитячо-батьківських відношень та особливостями взаємодії дитини з однолітками.

Особливостями дитячо-батьківських відносин визначені: відсутність компетентності у батьків з проблеми ігрової комп'ютерної залежності (висока залученість батьків у даний вид діяльності, позитивне відношення до захоплення дітьми таким видом дозвілля та купування/скачування комп'ютерних ігор), недостатня увага з боку батьків (діти не мають можливості бути в контакті з батьками, батьки не мають уявлення з ким товаришують їх діти і т.д.), слабка прихильність молодшого школяра до сім'ї.

До особливостей взаємодії дітей з високим рівнем комп'ютерної залежності молодшого шкільного віку відноситься неможливість дитиною освоїти соціальний простір людських взаємовідносин, вузьке спеціалізоване коло спілкування з однолітками, які належать до групи комп'ютерних гравців, існування соціально-значущого ігрового персонажа, який замінює реального партнера, високий статус молодших школярів, які належать до групи комп'ютерних гравців.

Проведений кореляційний аналіз допоміг нам встановити взаємозв'язки між рівнем ігрової комп'ютерної залежності та психологічними факторами особистості дитини.

Наше дослідження не охопило всього кола актуальних питань, які стосуються проблеми комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку, тому перспективними напрямками розробок з визначеного питання ми вважаємо вдосконалення дослідницького інструментарію з визначення рівня ігрової комп'ютерної залежності для дітей, які знаходяться на даному етапі онтогенетичного розвитку.