

Постановка проблеми. 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. У відповідності з цим істотно змінюється структура дозвілля молодших школярів, тому що комп'ютер поєднує в собі можливості телевізора, ігрової приставки, музичного центру, книги і т.д. [2, с.69]

Проблема впливу комп'ютерних ігор на розвиток особистості на різних етапах онтогенезу ускладнюється стрімкими темпами їх удосконалення та розповсюдження. Залишаються відкритими питання стосовно впливу комп'ютерних ігор на формування змін, що відбуваються в структурі та формі особистості дітей молодшого шкільного віку.

Аналіз досліджень і публікацій. Серед закордонних досліджень зазначеної проблеми особливе місце займають роботи К. Янг, М. Гріффітса, А. Голдберга, Р. Девіса, Дж. Грохола, Д. Грінфілда, К. Суррата, Дж. Морейхен–Мартіна, П. Шумахера, Ч. Чу та інших.

У вітчизняній психології феномен комп'ютерної залежності став предметом вивчення тільки в останні десятиліття. В дослідженнях, присвячених негативному впливу комп'ютерних ігор, головна увага зосереджена на пошуках причин ігрової комп'ютерної залежності

Ю.В. Фомічова, О.Г. Шмельов, І.В. Бурмістров), факторів особистісної схильності до ігрової комп'ютерної залежності (О.М.Арестова, Л.М.Бабанін, Ю.Д.Бабаєва, О.В.Худяков та ін), а також наслідків ігрової комп'ютерної залежності індивіда (І.В.Бурлаков, М.С.Іванов, О.К.Тихоміров, Г.М.Авілов та ін). В деяких роботах описуються симптоми ігрової залежності, досліджується вірогідність переростання захопленості комп'ютерними іграми в залежність або адикцію (О.Ю.Єгоров, О.О.Репринцева) [1].

Незважаючи на існування різних поглядів стосовно чинників формування залежності від комп'ютера та Інтернету, більшість авторів схильні виділяти особистісні, характерологічні та соціально-психологічні кореляти підвищеного захоплення комп'ютерною ігровою діяльністю у дитячому та юнацькому віці.

В результаті проведеного теоретичного аналізу робіт присвячених проблемі формування комп'ютерної залежності можна стверджувати, що емпіричні нароби у цій галузі стосуються переважно підліткового та юнацького віку. Хоча ігрова комп'ютерна залежність починає формуватися ще у молодшому шкільному віці, її формування дещо стримує можливість батьків на цьому етапі розвитку контролювати дозвілля власних дітей. Відсутність профілактичних заходів та послаблення батьківського контролю часто призводить до виникнення комп'ютерної адикції у дітей.

Метою даної статті є дослідження індивідуально-особистісних та соціально-психологічних факторів формування ігрової комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Розвиток індустрії електронних та комп'ютерних ігор ставить перед широкими колами науковців і практиків, що займаються проблемами, пов'язаними із навчанням та вихованням дітей, нові запитання, серед яких не останнє місце належить таким: як впливають нові ігрові технології на розвиток дитини; чи є ігрова діяльність у кіберпросторі явищем, співвідносним з традиційним розумінням гри; у чому полягає відмінність комп'ютерних та традиційних ігор; які зміни в особистості сучасної дитини відбуваються під впливом комп'ютерних ігор.

Суперечки про користь і шкоду комп'ютера, а, точніше, вже про роль хай-тек революції в житті не тільки дорослих, але й дітей, ведуться на всіх соціальних рівнях. Вчені, аналізуючи проблему формування вищих когнітивних процесів дітей молодшого та підліткового віку, вплив комп'ютера та Інтернету на їх фізичне та психічне здоров'я, приходять до неоднозначних висновків [3, с.133]. Застосування комп'ютерів в повсякденному житті поряд з позитивними моментами, обумовило появу явища ігрової комп'ютерної залежності, особливо серед дітей та підлітків. Дослідження психологічних особливостей прояву інтересу до використання комп'ютера в дозвіллі набуває особливого значення в молодшому шкільному віці, коли виникають наступні новоутворення особистості: розвиток логічного та теоретичного мислення, формування усвідомленої та узагальненої самооцінки, особистісної рефлексії, міжособистісного спілкування з однолітками та значущими дорослими, орієнтація на групу однолітків.

Методологічну основу нашого дослідження визначили: філософські аспекти розуміння людини як активного суб'єкта, що пізнає і перетворює світ і самого себе в процесі діяльності (С.Л. Рубінштейн, М.Я. Басов, Л.А. Венгер, І.С. Кон та ін); положення філософсько-аксіологічних теорій, що розглядають дитину як найвищу цінність і самоціль суспільного розвитку (Л.С. Виготський, О.В. Запорожець, В.С. Мухіна, О.Г. Асмолов, О.М. Леонтьєв, 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 (В.Ю. Зав'ялов, В.Я. Семко, М.О.Бохан, Ц.Л. Короленко, Н.Л. Бочкарьова, Є.П. Ільїн та ін.).

Такий підхід визначив основні методики, які використовуються в нашому дослідженні: методика К. Янг на вивчення рівня розвитку ігрової комп'ютерної залежності, модифікована Г.В.Гришиною і О.М.Волковою; методика КОС-2 для визначення комунікативних і організаторських здібностей (В.В.Синявського, В.А.Федорошина); «Багатофакторний особистісний опитувальник», розроблений Р.Б.Кетеллом та Р.В.Конаном, модифікаційний варіант для дітей 8-12 років; опитувальник, що виявляє особливості дитячо-батьківських відносин, розроблений Г.В.Гришиною; соціометрична методика Дж. Морено. З метою обробки та аналізу даних були використані: інтегративний пакет аналізу MS Excel та програма SPSS.

Експериментальна робота проводилась на базі середніх загальноосвітніх шкіл м. Дніпропетровська. Загальна кількість випробуваних -102 учня.

В нашому дослідженні були розглянуті результати діагностики рівня комп'ютерної залежності. За результатами розрахунків всі досліджувані були розподілені за статевими та віковими ознаками на полярні групи: з природним рівнем залежності від комп'ютерних ігор (група 1) та високим рівнем (група 2).

Відповідно до методики К.Янг, модифікованої Г.В.Гришиною було встановлено, що ігрова комп'ютерна залежність у дітей молодшого шкільного віку, як психологічна форма залежності, визначається позитивним емоційним відношенням до комп'ютерної гри (Уе), низьким самоконтролем (Ус), високою цільовою спрямованістю на комп'ютерну гру (Уц), рівнем батьківського відношення до комп'ютерних ігор (Ур) та наданням переваги віртуальному спілкуванню реального (Уо) (рис.1).

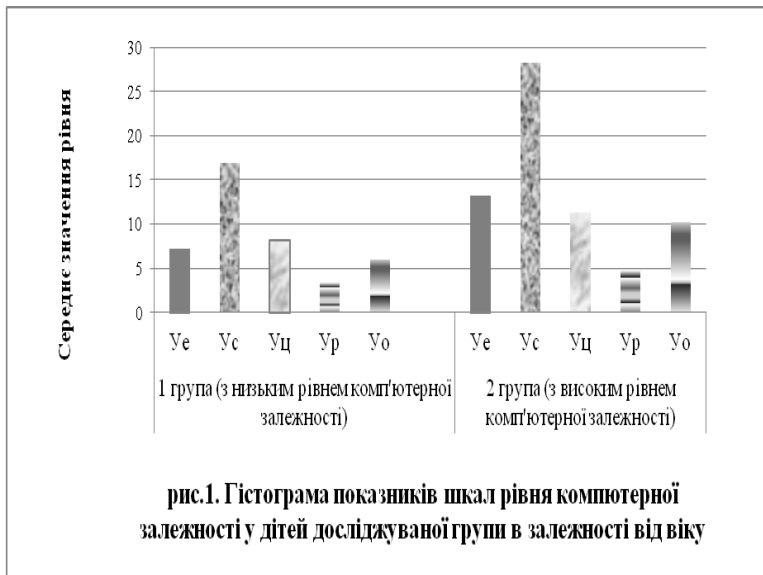


рис.1. Гістограма показників шкал рівня комп'ютерної залежності у дітей досліджуваної групи в залежності від віку

Згідно розрахунків ми можемо стверджувати, що існують розбіжності в значеннях за всіма шкалами рівня комп'ютерної залежності: середні значення за показником Ye дітей 2 групи кількісно перевищують відповідні значення у дітей 1 групи на 6 одиниць, Yc – на 3, Yp – на 1,5, Yo – на 4, при чому розбіжності за шкалою Yc визначені на рівні статистичної значущості $p < 0,05$.

Аналіз особистісних якостей дітей відбувався шляхом порівняння середніх показників за шкалами методики «Багатофакторний особистісний опитувальник». Отримані дані (рис.2) дозволяють стверджувати наявність розбіжностей між показниками за факторами:

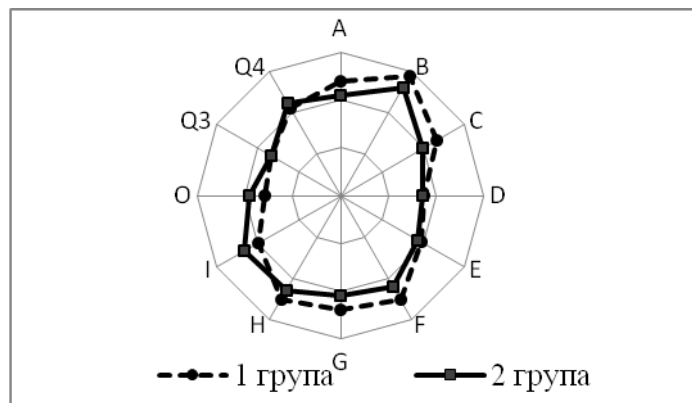


Рис. 2. Діаграма показників рівня вираженості шкал за методикою Кеттелла

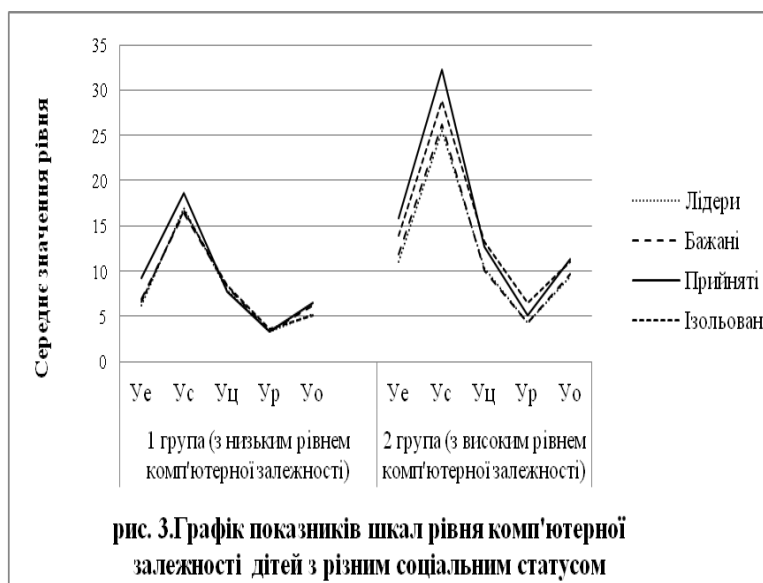
A (Афетомії-Шизотимії), B («Інтелекту»), C («Сили-Слабкості «Я»), F («Сургенсії-Десургенсії»), G («Сили-Слабкості «Зверх-Я»), H («Самооцінки»), I («Премії-Харії»), O («Гіпотемії-Гіпертимії») на рівні статистичної значущості $p < 0,05$, що означає, що діти молодшого шкільного віку з високим рівнем комп'ютерної залежності мають індивідуально-особистісні особливості, які проявляються в більш високих показниках за факторами емоційної нестійкості, збудливості, низького самоконтролю, напруженості. Проведений кореляційний аналіз показав значущий зв'язок: між рівнем комп'ютерної залежності та показниками шкал опитувальника Р.Б. Кеттелла: зворотньопропорційний зв'язок з показниками A, C; прямопропорційний зв'язок з фактором I на рівні $p < 0,05$.

Згідно з методикою КОС – 2 з'ясований рівень комунікативних та організаторських здібностей дітей. Отримані дані дозволяють стверджувати наявність статистично значущих розбіжностей між досліджуваними показниками здібностей у 9 – річних дівчаток та 10 – річних хлопчиків ($p < 0,05$). Діти з природним рівнем комп'ютерної залежності визначених категорій мають більш високі показники комунікативних та організаторських здібностей. Крім того, між показниками рівня комп'ютерної залежності та рівнем комунікативних та організаційних здібностей спостерігається зворотньопропорційний зв'язок на рівні $p < 0,01$.

Результати дослідження соціально-психологічних факторів розвитку ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці показують більш високі середні показники P1 (виконання батьками своїх обов'язків) у першій групі дітей, що говорить про уважне ставлення батьків до дитини, контроль її поведінки та організацію дозвільної діяльності.

Показники за шкалою P2 (відношення батьків до комп'ютерних ігор) у всіх груп дітей відрізняються на рівні статистичної значущості, при чому при переході із однієї вікової групи в іншу змінюється рівень значущості показників (від $p < 0,05$ до $p < 0,01$).

Оцінка соціометричного статусу дитини проводилась за кількістю отриманих ним виборів, в залежності від чого діти були віднесені до однієї з наведених груп: «лідери», «бажані», «прийняті», «ізолювані». Аналіз показників шкал рівня ігрової комп'ютерної залежності (рис.3) дає нам можливість спостерігати найбільші показники у дітей, які відносяться до соціально несприятливих груп, зі статистичною перевагою значень у «прийнятих» на рівні статистичної значущості при $p < 0,05$.



Виходячи із отриманих даних, можемо зробити висновок, що до першої та другої статусної групи відноситься більша частина молодших школярів з низьким рівнем комп'ютерної залежності (31%). Стосовно дітей з залежним рівнем ігрової комп'ютерної залежності спостерігається значна кількість дітей, яка відноситься до несприятливих груп (13%). В цілому емоційний клімат всієї групи не можна назвати сприятливим, тому що немає чіткого переважання чисельності «лідерів» та «бажаних» над сумою «прийнятих» та «ізольованих». Таким чином, можна відмітити, що положення дітей з високим рівнем ігрової залежності не є однозначним: 10% таких дітей («лідери» та «бажани») займають високий статус в групі і є бажаними в системі міжособистісних відносин, 3% дітей є статусно ізольованими.

Достатньо високий статус дітей, які мають ігрову комп'ютерну залежність, пояснюється перед усім тим, що в навчальному колективі на сьогодні комп'ютерні ігри є дуже популярним видом дозвілля. Прагнення молодшого школяра привернути до себе увагу однолітків, зацікавити їх і вивзати симпатію може проявлятися по-різному: це може бути демонстрація особистісних якостей, одними із яких є досягнуті результати в комп'ютерній грі.

Проведений кореляційний аналіз показав значущий зв'язок між показниками рівня комп'ютерної залежності та показниками дитячо-батьківських відносин:

- зворотньопрпорційний зв'язок на рівні $p < 0,01$ за фактором P1, який говорить про безконтрольне відношення батьків до комп'ютерних ігор дітей, що впливає на формування зацікавленості дитини такими видами дозвілля і як наслідок ризик виникнення ігрової комп'ютерної залежності;
- прямопропорційний зв'язок на рівні $p < 0,05$ за фактором P2, що свідчить про залежність рівня ігрової комп'ютерної залежності дітей від відношення їх батьків до такої захопленості дітей: схвалення дій дітей впливає на рівень їх залежності від комп'ютерних ігор.

В результаті проведеної бесіди з батьками відносно причин позитивного відношення до комп'ютерних ігор, основними мотивами купування або скачування були названі наступні: організація дозвілля дитини, спроба втримати дитину вдома, впевненість в розвивальній функції комп'ютерної гри, засіб заохочення, засіб навчання визначеним моделям поведінки, розвитку навичок та вмінь, можливість для психічного розвантаження дитини.

Дослідження виявило певний негативний вплив комп'ютерних ігор на формування особистості дитини, але не можна забувати про позитивні аспекти опосередкованої комп'ютером діяльності. Перед усім це відноситься до підсилення інтелектуальних можливостей дитини, які сприяють розвитку прогностичних функцій логічного мислення за рахунок попереднього осмислення і складання алгоритму дій, а також забезпечують адекватну спеціалізацію пізнавальних процесів – сприйняття, мислення, пам'яті. Технічна грамотність допомагає дитині розширити коло своїх пізнавальних інтересів. Саме тому перспективними напрямками розробок нашого дослідження бачимо у використанні математичної моделі теорії переробки інформації пам'яттю [4, с.13] для визначення кількісних показників мнемічних процесів та вивченні когнітивних процесів у дітей з різним рівнем ігрової комп'ютерної залежності.

Висновки. Таким чином, проаналізовані основні наукові підходи і напрямки в області розробки проблеми ігрової комп'ютерної залежності дали нам можливість виявити психологічні чинники виникнення ігрової комп'ютерної залежності в молодшому шкільному віці. Застосування обраних методик дослідження дозволило визначити й експериментально підтвердити взаємозв'язок між рівнем ігрової залежності та індивідуально-особистісними і соціально-психологічними особливостями молодших школярів. Результати дослідження можуть бути використані психологами з психодіагностичною метою для вдосконалення методів діагностики ступеня ігрової комп'ютерної залежності, а також з метою корекції виникнення ігрової комп'ютерної залежності у молодших школярів.

Резюме: В статті наводяться результати дослідження психологічних факторів формування ігрової комп'ютерної залежності у дітей молодшого шкільного віку. Докладно проаналізований стан визначеної проблеми та статистично доведені отримані взаємозв'язки між досліджуваними характеристиками особистості школяра. Визначені перспективні напрямки розробок окреслюють коло подальших досліджень. **Ключові слова:** індивідуально-особистісні особливості, соціально-психологічні фактори, комп'ютерна залежність, адиктивна поведінка.

Резюме: В статье приводятся результаты исследования психологических факторов формирования игровой компьютерной зависимости у детей младшего школьного возраста. Проанализировано состояние проблемы и статистически доказаны взаимосвязи между исследуемыми характеристиками личности школьника. Намечены перспективные направления дальнейших разработок. **Ключевые слова:** индивидуально-личностные особенности, социально-психологические факторы, компьютерная зависимость, аддиктивное поведение.

Summary: Results of study of psychological factors of teenagers' computer dependence formation are provided in the article. Actual state of the issue was analyzed and obtained correlations between studied characteristics of scholar personality were statistically proved. Future directions of study development were outlined. **Keywords:** individual and personal

characteristics, social and psychological factors, computer dependence, addictive behaviour.

Література

1. Гришина А. В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте / А. В. Гришина // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2008. – № 88. – С. 77–81.
2. Жукова М. В. Профилактика зависимости от компьютерных игр у младших школьников / М. В. Жукова // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2011. – № 1. – С.69-74
3. Петрова Е. И. Дети и компьютер / Е.И. Петрова // [Философские проблемы информационных технологий и киберпространства](#). – 2012. – № 1. – С. 133-141.
4. Приснякова Л. М. Нестационарная психология: монография – Киев : Дніпро, 2001. – 255с.