

УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ АЛЬФРЕДА НОБЕЛЯ

КАФЕДРА ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ПЕДАГОГІКИ, ПСИХОЛОГІЇ ТА  
СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

# КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему

*“Соціально-психологічні фактори виникнення  
ігрової залежності в підлітковому віці”*

Виконав: здобувач 4курсу,  
групи ПС-17-1  
Спеціальності 053 «Психологія»  
Устіч А.Г.  
Керівник: Бикова В.О.,  
канд. пед. наук, доцент.

м. Дніпро  
2021

**АНОТАЦІЯ**  
**кваліфікаційної роботи**  
**Устіч Анастасії Геннадіївни**  
**на тему:**  
**«Соціально-психологічні фактори виникнення ігрової залежності в**  
**підлітковому віці».**

Кваліфікаційна робота здобувача 4-го курсу, спеціальності «Психологія» (у форматі Бакалавр) (Університет імені Альфреда Нобеля, м. Дніпро, кафедра інноваційних технологій з педагогіки, психології та соціальної роботи) присвячена проблемі теоретичного обґрунтування та емпіричного дослідження соціально-психологічним факторам виникнення ігрової залежності в підлітковому віці.

За результатами теоретичного аналізу психологічної літератури визначено, що з кожним роком кількість захоплених іграми зростає, бо комп'ютерна техніка вже досягла такого рівня розвитку, що створюються дуже реалістичні ігри з гарним графічним і звуковим оформленням, відповідно, зростає і кількість комп'ютерних фанатів. За існуючими даними, близько 10-14% гравців стають залежними від комп'ютерних ігор. Ці люди живуть в основному грою. Всі психічні потреби вони задовольняють у віртуальній реальності, граючи на комп'ютері, а їхнє життя в реальному світі обмежена лише задоволенням фізіологічних потреб. Таким способом вони намагаються отримати задоволення від життя, не вирішуючи проблем

Досліджено, що в даний час комп'ютерні ігри настільки вдосконалюються, що створюють цілий віртуальний світ, в якому можна жити, діяти, відчувати, зав'язувати стосунки і т.д. У цій вигаданій реальності людина може бути тим, ким захоче. Подібна віртуальність для деяких людей стає краще повсякденній дійсності, в якій нічого цікавого не відбувається. Таку людину перестає цікавити навколишній світ. Вона знаходить своєрідну залежність від віртуальної реальності.

Визначено, що комп'ютерно-ігрова залежність - це надмірне, домінуюче в житті захоплення грою на комп'ютері або ігровій приставці, яку людина

використовує для того, щоб піти від реального життя. Небезпека такої залежності полягає в тому, що, подібно до алкоголю або наркотиків, «зависання» у віртуальному світі призводить до деформації або якісних змін особистості людини, його соціальних, професійних, матеріальних та сімейних цінностей.

Стійкими відхиленнями від норми у гравців стають: погіршення настрою, самопочуття, зниження активності. Крім того, такі люди постійно про щось тривожаться. Подібний стан говорить про непристосованість людини до навколишнього світу і неадекватне сприйняття самого себе і світу. Тривога пов'язана зі збільшенням різниці між я-віртуальним (яке безсмертне і може практично все) і я-реальним (яке є простим смертним людиною). Крім цього, тривога є каталізатором формування залежності - збільшення її призводить до посилення залежності, що, в свою чергу, знову збільшує тривогу і т.д.

Основною причиною виникнення комп'ютерної залежності у дітей і підлітків можна вважати брак спілкування і взаєморозуміння з батьками, однолітками і значущими людьми. На перших порах комп'ютер компенсує спілкування, потім навколишні стають неважливими. Підлітковий вік - це період формування життєвих цінностей, розширення соціальних контактів. А залежна дитина обмежує своє коло спілкування комп'ютером. Комп'ютерні ігри в даний час стали для багатьох дітей важливіше навчання або прогулянки з друзями. Вони прив'язують підлітка до неіснуючих об'єктів, заважаючи отримувати задоволення від спілкування з оточуючими людьми. В результаті у деяких підлітків відзначається відсутність життєвого досвіду, інфантилізм у вирішенні життєвих питань, труднощі в соціальній адаптації. І це при тому, що розумовий коефіцієнт у таких дітей, як правило, високий.

Отже, підлітковий вік в силу вікових психолого-педагогічних особливостей є найбільш схильним до комп'ютерної залежності.

**Перелік ключових слів:***залежність, ігрова залежність, профілактика, комп'ютерні ігри, гемблінг, адикція.*

## SUMMARY

Qualification work of the 4th year student, specialty "Psychology" (Bachelor's format) (Alfred Nobel University, Dnipro, Department of Innovative Technologies in Pedagogy, Psychology and Social Work) is devoted to the problem of theoretical substantiation and empirical research of socio-psychological factors.

According to the results of theoretical analysis of the psychological literature, it is determined that every year the number of enthusiastic games grows, because computer technology has already reached such a level of development that very realistic games with good graphics and sound design are created. , accordingly, the number of computer fans is growing. According to existing data, about 10-14% of players become addicted to computer games. These people live mostly by the game. They satisfy all mental needs in virtual reality by playing on a computer, and their life in the real world is limited only by the satisfaction of physiological needs. In this way, they try to enjoy life without solving problems. etc. In this fictional reality, a person can be who he wants to be. Such virtuality for some people becomes better than everyday reality, in which nothing interesting happens. Such a person is no longer interested in the world around him. It finds a kind of dependence on virtual reality.

Computer gaming addiction is defined as the excessive, dominant life of playing on a computer or game console that a person uses to get away from real life. The danger of such dependence is that, like alcohol or drugs, "hanging" in the virtual world leads to deformation or qualitative changes in a person's personality, his social, professional, material and family values.

Players become: deteriorating mood, well-being, decreased activity. In addition, such people are constantly worried about something. This condition indicates a person's maladaptation to the world around him and inadequate perception of himself and the world. Anxiety is associated with an increase in the difference between the virtual self (which is immortal and can do almost anything) and the real self (which is a simple mortal person). In addition, anxiety is a catalyst for the formation of addiction - increasing it leads to increased dependence, which, in turn, again increases anxiety, etc.

The main cause of computer addiction in children and adolescents can be considered a lack of communication and mutual understanding with parents, peers and significant people. At first, the computer compensates for communication, then others become unimportant. Adolescence is a period of formation of life values, expansion of social contacts. And the dependent child limits the circle of communication by the computer. Computer games are now becoming more important for many children learning or walking with friends. They attach the teenager to non-existent objects, preventing them from enjoying communication with others. As a result, some adolescents have a lack of life experience, infantilism in solving life problems, difficulties in social adaptation. And this despite the fact that the mental coefficient of such children is usually high.

Thus, adolescence due to age psychological and pedagogical characteristics is most prone to computer addiction.

**Key words:** *addiction, game addiction, prevention, computer games, gambling, addiction.*

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ ФАКТОРІВ ВИНИКНЕННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В ПІДЛІТКОВОМУ ВІЦІ</b>	
1.1. Аналіз поняття «Залежність» та «Ігрова залежність» в зарубіжній та вітчизняній літературі.....	7
1.2. Загальна психологічна характеристика підліткового віку .....	15
1.3. Психологічні особливості ігрової залежності в підлітковому віці .....	19
Висновки до першого розділу.....	31
<b>РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ВИВЧЕННЯ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ ФАКТОРІВ ВИНИКНЕННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ СЕРЕД ПІДЛІТКИ</b>	
2.1. Організація та методи дослідження.....	33
2.2. Визначення рівня ігрової залежності у підлітків .....	36
2.3. Вивчення особистісних якостей особистості як фактору виникнення ігрової залежності .....	43
2.4. Програма попередження та зниження рівня ігрової залежності серед підлітків.....	56
Висновки до другого розділу.....	83
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>85</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>87</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>91</b>