

ВОЗРАСТНАЯ ПСИХОЛОГИЯ



Научная статья



УДК 159.99

<https://doi.org/10.23947/2658-7165-2024-7-1-49-59>

Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости младших школьников

Галина П. Звездина

Донской государственный технический университет, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1

✉ galzvezdina@yandex.ru

Аннотация

Введение. В настоящее время актуальным объектом исследования является изучение психологических детерминант, способствующих формированию компьютерной игровой зависимости у детей и подростков. Наименее изученным является младший школьный возраст относительно приобщения к интернет-среде и, в частности, к компьютерным играм. Выявление психологических детерминант, способствующих формированию игровой зависимости у младших школьников, является актуальной проблемой в связи с профилактикой формирования деструктивного поведения еще на ранних этапах обучения в школе.

Цель. Выявить психологические детерминанты, обуславливающие формирование компьютерной игровой зависимости у младших школьников.

Материалы и методы. Выборку эмпирического исследования составили обучающиеся 3-х классов городской школы, в количестве 78 человек, средний возраст – 9,8 лет. Для достижения целей исследования использовались следующие методики: тест-опросник степени увлеченности компьютерными играми А. В. Гришиной; методика «Компьютерная игровая зависимость» О. М. Видовой; методика «Что такое хорошо и что такое плохо», адаптированная Н. В. Кулешовой. Для математической обработки данных были применены U-критерий Манна-Уитни и коэффициент ранговой корреляции r-Спирмена.

Результаты исследования. По данным проведенного психологического тестирования были выделены три группы младших школьников с разным уровнем компьютерной игровой активности – низким, средним и высоким. Согласно критериям опросника «Уровень компьютерной игровой зависимости», высокий уровень, который соотносится с компьютерной игровой зависимостью, был выявлен у 26,1 % респондентов. Описаны результаты сравнительного анализа выраженности показателей увлеченности компьютерными играми.

Обсуждение результатов. Установлено, что группы с разным уровнем компьютерной игровой активности различаются степенью увлеченностью компьютерными играми. Так, чем выше уровень игровой активности, тем выше уровень эмоциональной привлекательности компьютерных игр и целенаправленности на игровую деятельность, и тем ниже самоконтроль игрового поведения, то есть неспособность самостоятельно завершить игровую деятельность. Полученные результаты свидетельствуют о том, что данные психологические характеристики выступают детерминантами компьютерной игровой зависимости младших школьников.

Ключевые слова: компьютерная игровая активность, младшие школьники, степень увлеченности, компьютерная игровая зависимость, психологические детерминанты

Для цитирования. Звездина, Г. П. (2024). Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости младших школьников. *Инновационная наука: психология, педагогика, дефектология*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2024-7-1-49-59>

Psychological Determinants of Computer Gaming Addiction of Children in Primary School

Galina P. Zvezdina 

Don State Technical University, 1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, Russian Federation

✉ galzvezdina@yandex.ru

Abstract

Introduction. Currently, the relevant object of research is the studying of psychological determinants that contribute to the formation of computer gaming addiction in children and adolescents. The younger school age is the least studied in terms of familiarization with the Internet environment and, in particular, computer games. The identification of psychological determinants that contribute to the formation of gambling addiction among younger students is an urgent problem in connection with the prevention of the formation of destructive behavior even at the early stages at school.

Objective. Identify psychological determinants that cause the formation of computer gaming addiction in younger schoolchildren.

Materials and methods. A sample of an empirical study was made up of students of 3 classes of the city school, in the amount of 78 people, the average age was 9.8 years. To achieve the goals of the study, the following methods were used: a test questionnaire of the degree of enthusiasm for computer games by A.V. Grishina; methodology "Computer game addiction" by O. M. Vidova; Technique "What is good and what is bad", adapted by N.V. Kuleshova. For mathematical data processing, the Mann-Whitney U test and the r-Spearman rank correlation coefficient were used.

Results. According to the conducted psychological testing, three groups of younger schoolchildren with different levels of computer gaming activity were identified – low, medium and high. According to the criteria of the questionnaire "The level of computer gaming addiction", a high level, which correlates with computer gaming addiction, was detected in 26.1 % of respondents. The results of a comparative analysis of the severity of indicators of computer game addiction are described.

Discussion. It was found that groups with different levels of computer gaming activity differ in the degree of enthusiasm for computer games. So, the higher the level of gaming activity, the higher the level of emotional attractiveness of computer games and focus on gaming activities, and the lower the self-control of gaming behavior, that all is the inability to independently complete gaming activities. The results obtained are indicated that these psychological characteristics are the determinants of computer gaming addiction in younger schoolchildren.

Keywords: computer gaming activity, primary school children, degree of enthusiasm, computer gaming addiction, psychological determinants

For citation. Zvezdina, G. P. (2024). Psychological Determinants of Computer Gaming Addiction of Children in Primary School. *Innovative science: psychology, pedagogy, defectology*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23947/2658-7165-2024-7-1-49-59>

Введение

В настоящее время увлечение компьютерными играми является довольно популярным среди детей, поэтому их компьютерная игровая активность существенно возросла. Влияние увлечения детей и подростков компьютерными играми на развитие личности двойственно оценивается в науке. Ученые, с одной стороны, отмечают, что компьютерные игры содействуют самореализации ребёнка, его социализации, развитию способностей и навыков, но, вместе с тем, они имеют и отрицательные последствия, которые можно отнести к трем группам: физиологические, психологические и социальные. Эти последствия в совокупности могут вести к формированию игровой компьютерной зависимости, что в свою очередь снижает социальную адаптированность ребенка, его социальную активность, вызывает рост агрессивности и приводит к разнообразным девиациям.

Основной формой развития ребенка является игра. Теоретические позиции относительно игры и ее значения для развития ребенка были заложены классиками отечественной психологии. Представления об особенностях игры младших школьников в условиях киберсоциализации рассматриваются в трудах современных исследователей. Жеребенко и Кузнецова (2015) изучали психологические факторы, определяющие отношение младших школьников к компьютерным играм. Авторами было установлено, что на отношение к компьютерным играм влияет эмоциональная устойчивость, гендерная принадлежность и социальная позиция в групповом взаимодействии.

Смирнова и Радева (2000) изучили компьютерные игры, в которые играют младшие школьники и выделили обучающие игры, которые способствуют развитию детей и более легкому усвоению учебного материала.

Включенность в виртуальное пространство, влияние компьютерной игровой активности на социализацию и развитие современных детей младшего школьного возраста изучаются исследователями разных научных отраслей знания. С позиции социологии Шмарион и Землянская (2020) изучили особенности социализации младших школьников в виртуальном пространстве. Исследователи отмечают рискогенный характер влияния информационного контента, который потребляют современные школьники, а именно просмотр мультфильмов и пребывание в социальных сетях.

Психологические аспекты относительно компьютерных игр, как фактора негативного влияния на личность и социализацию детей, изучались Илюкович (2020), Дюпиной (2020), Розиной (2009) и Ивановой (2016). Изучая особенности социализации младших школьников, Т. П. Илюкович указывает, что агрессивные компьютерные игры могут способствовать формированию негативного компонента социальной идентичности детей.

С. А. Дюпина, анализируя влияние компьютерных игр на агрессивное поведение детей, приходит к выводу, что активные потребители игрового компьютерного контента проявляют разные виды агрессии – вербальную, физическую, косвенную. Они склонны проявлять раздражение, негативизм и чувство вины.

М. D. Griffiths, исследуя влияние видеоигр на агрессивное поведение игроков приходит к выводу о том, что на детей игры с насилием оказывают большее влияние (Griffiths, 1997), дети становятся более агрессивными после игры или просмотра видеоигр с применением насилия (Griffiths, 1998).

Изучая влияние компьютерных игр на структуру личности младшего школьника Розина (2009) отмечает, что активное увлечение детей играми отражается на личности ребенка, и проявляется в снижении самоконтроля, недостаточной эмоциональной зрелости, отсутствии стойкой мотивации и недостатке социального контакта и развития коммуникативных навыков.

Теоретические и эмпирические позиции рассмотрения компьютерной и интернет-зависимости представлены в трудах зарубежных (Griffiths, 1997; Griffiths, 1998; Wood, Griffiths, & Parke, 2007), и отечественных (Волкова и Гришина, 2019) исследователей.

Wood, Griffiths, & Parke (2007) на взрослой выборке изучали то, как дизайн и структура игры могут взаимодействовать с личностными характеристиками. Они рассматривали влияние гиперконкуренции, нарциссизма, реакции на вознаграждение и психологической поглощенности на выбор проблемной видеоигры. Проведя анализ индивидуально-личностных факторов игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте Гришина и Волкова (2019) определили особенности развития субъектности в зависимости от степени компьютерной зависимости.

Проблема компьютерной и интернет-зависимости подростков и взрослых людей нашла отражение в современных исследованиях. Однако игровая компьютерная активность, степень увлеченности онлайн-играми младших школьников и изучение детерминант ее обуславливающих еще не получили должного освещения в современной психологической науке. Таким образом, предлагаемое исследование направлено на восполнение дефицита исследований по данной проблеме.

Цель исследования – изучение психологических детерминант формирования компьютерной игровой зависимости у младших школьников.

Объект исследования – младшие школьники в возрасте 9-10 лет.

Предмет исследования – психологические детерминанты игровой компьютерной зависимости младших школьников.

Гипотеза исследования: игровая компьютерная зависимость младших школьников может быть детерминирована низким уровнем самоконтроля в КИ, высокой эмоциональной вовлеченностью, целенаправленностью на КИ и низким уровнем сформированности основ социально-ориентированного поведения.

Материалы и методы

Для реализации поставленной цели исследования были использованы следующие диагностические методики:

1. Тест-опросник степени увлеченности компьютерными играми А. В. Гришиной.
2. Методика «Компьютерная игровая зависимость» О. М. Видовой.
3. Методика «Что такое хорошо и что такое плохо» адаптированная Н. В. Кулешовой.

Математическая обработка данных включала стандартные методы математической статистики: подсчет среднего арифметического и стандартной ошибки. В ходе математической обработки применялись: статистический U-критерий Манна-Уитни для независимых выборок, корреляционный анализ с помощью рангового коэффициента корреляции Спирмена.

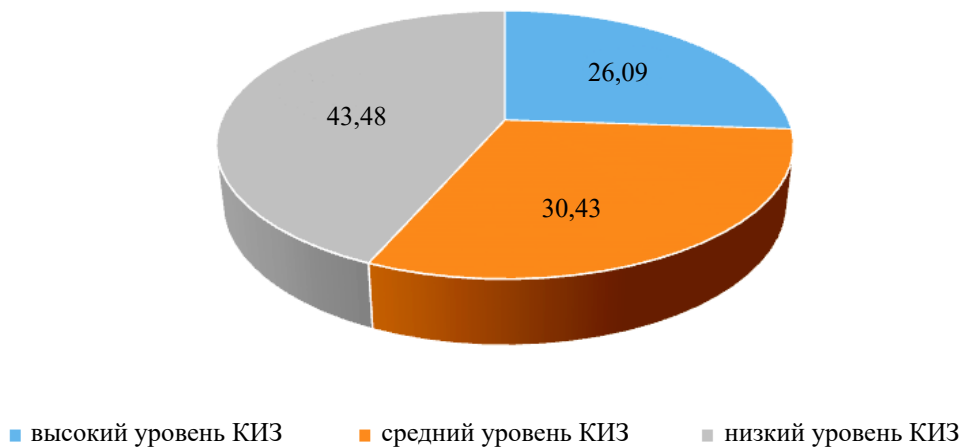
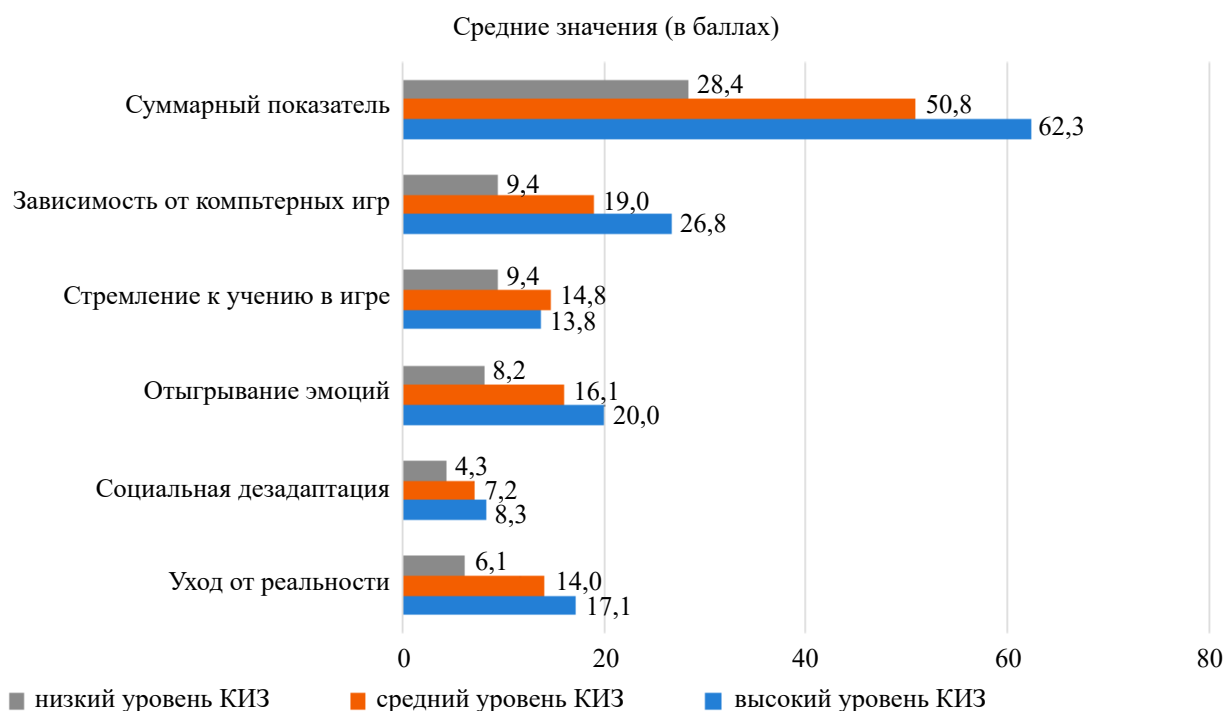
Результаты исследования

На первом этапе эмпирического исследования была проведена диагностика младших школьников на предмет выраженности компьютерной игровой активности и психологических процессов, сопровождающих это явление с помощью методики «Компьютерная игровая зависимость» О. М. Видовой. На основе полученных результатов исследуемая выборка школьников была разделена на три группы по критерию выраженности зависимости от компьютерных игр. Были определены три группы: с низким уровнем, средним и высоким уровнем игровой компьютерной зависимости. Распределение младших школьников по группам получило следующее соотношение. Более четверти респондентов (26,09 %) вошли в группу с высоким уровнем игровой зависимости, треть респондентов (30,43 %) имеют средний уровень и 43,48 % младших школьников не проявили игровой зависимости (рисунок 1).

Анализ выраженности показателей игровой компьютерной зависимости по выделенным группам показал, что у группы с низким уровнем или с нормативным поведением в отношении компьютерных игр по всем показателям методики наблюдаются низкие показатели (рисунок 2).

Рисунок 1*Распределение респондентов по уровню игровой зависимости*

Распределение выборки респондентов (в %)

**Рисунок 2***Выраженность показателей игровой активности у трех групп респондентов с разным уровнем игровой зависимости*

Вторая группа со средним уровнем игровой компьютерной зависимости показали средний и высокий уровень выраженности шкал методики. Согласно результатам, шкалы – «уход от реальности», «социальная дезадаптация» имеют средние на границе высоких показатели. Шкалы «отыгрывание эмоций» и «стремление к учению в игре» обнаруживают высокие значения.

Третья группа младших школьников с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости показала высокую степень выраженности по шкалам – «уход от реальности», «социальная дезадаптация», «отыгрывание эмоций», «стремление к учению в игре».

Увлеченность компьютерными играми у выделенных групп респондентов была изучена с помощью методики «Тест-опросник степени увлеченности компьютерными играми» А. В. Гришиной. На основе уравнения множественной регрессии автором методики были выделены индексы по степени интереса к компьютерным играм. Анализ результатов позволил выделить автору следующие 3 уровня вовлеченности в компьютерные игры: естественный (от 6 до 11 баллов), средний (от 12 до 21 баллов); и высокий который рассматривается как наличие зависимости (от 22 до 37 баллов).

Представим результаты подсчета индекса степени интереса к компьютерным играм у трех групп респондентов.

У группы с низким уровнем компьютерной игровой активности значения индекса интереса к компьютерным играм составляет 12,45 баллов.

$$I_{\text{кз}} = 0,21 \times 8,80 + 0,43 \times 17,70 + 0,08 \times 3,90 + 0,34 \times 7 + 0,3 = 12,45$$

Данный показатель соответствует среднему уровню, близкому к естественному, когда игра воспринимается скорее, как развлечение и увлечение игрой не имеет негативных последствий для респондентов.

Индекс увлеченности компьютерными играми у второй группы со средним уровнем КИЗ находится в пределах средних значений:

$$I_{\text{кз}} = 0,21 \times 11,57 + 0,43 \times 22,86 + 0,08 \times 4,29 + 0,34 \times 9,57 + 0,3 = 16,15$$

Индекс со значением 16,15 баллов свидетельствует о средней степени интереса младших школьников к компьютерным играм. Компьютерные игры являются важной частью жизни респондентов, их внимание сфокусировано на определенных видах компьютерных игр, но, при этом, исследуемая выборка не теряет контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру.

Рисунок 3

Выраженность индекса увлеченности КИ у групп с разным уровнем компьютерной игровой зависимости

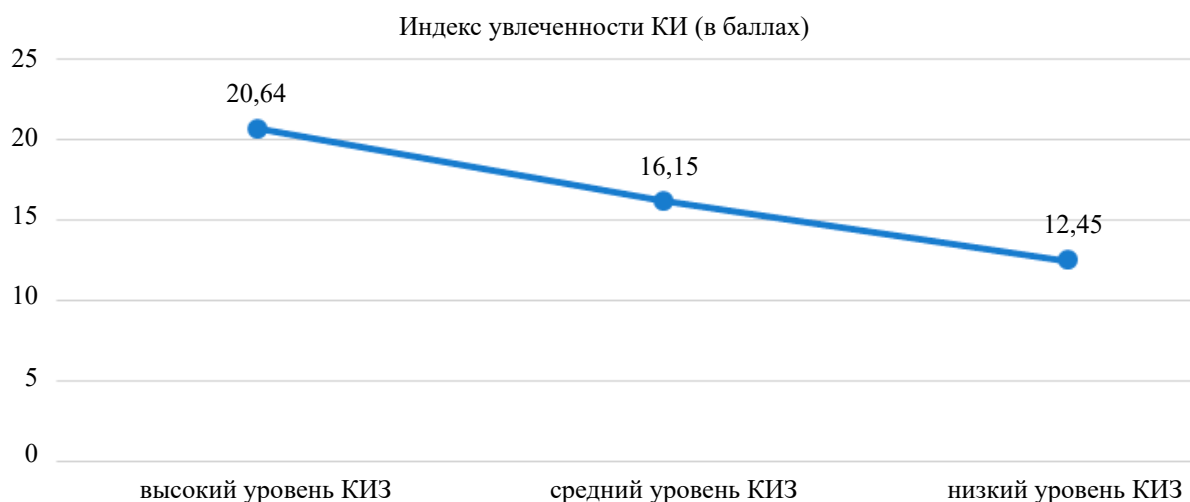
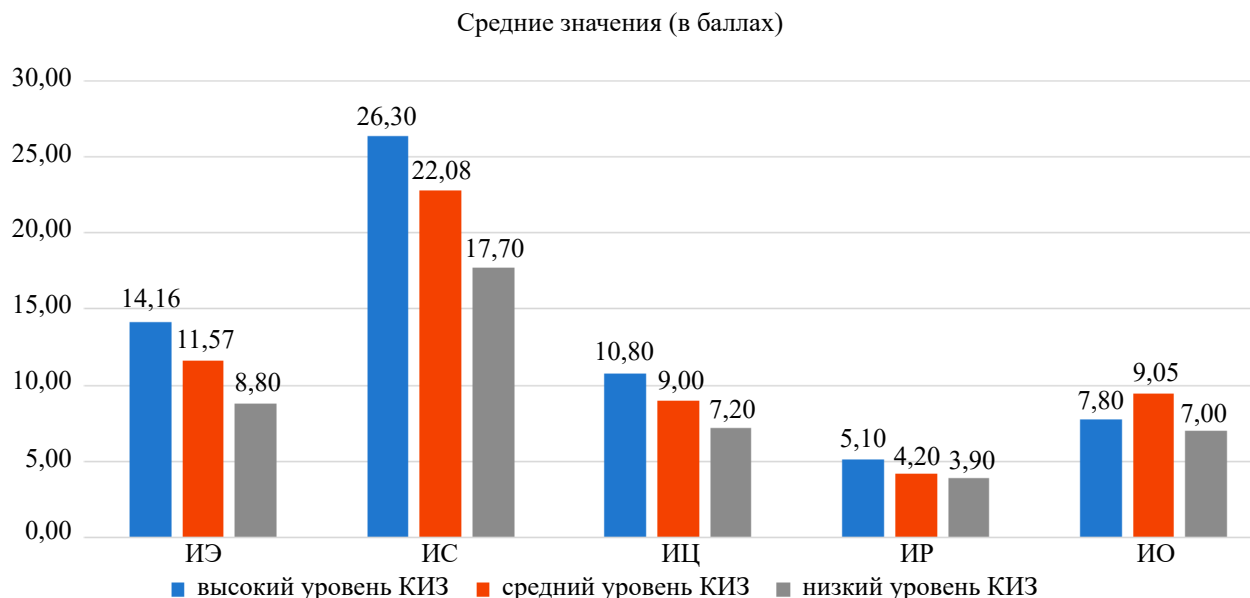


Рисунок 4

Степень интереса к компьютерным играм у подгрупп младших школьников с разным уровнем игровой зависимости



ИЭ – шкала эмоционального отношения к КИ

ИС – шкала самоконтроля в КИ

ИЦ – шкала целевой направленности на КИ

ИР – шкала родительского отношения к КИ

ИО – шкала предпочтения реального общения виртуальному в КИ

И, наконец, третья группа с высоким уровнем компьютерной игровой активности показала значение, находящееся на границе средних и высоких значений.

$$I_{\text{кз}} = 0,21 \times 14,1 + 0,43 \times 26,3 + 0,08 \times 5,1 + 0,34 \times 7,8 + 0,3 = 20,64$$

Данная группа входит в группу риска компьютерной игровой зависимости, что подтверждают и результаты, полученные по первой методике.

Рассмотрим выраженность шкал по изучению увлеченности младших школьников компьютерными играми в выделенных подгруппах с разным уровнем игровой зависимости. У группы с низким уровнем игровой компьютерной зависимости все показатели находятся в пределах средних и низких значений. Взаимодействуя с виртуальным пространством, такие респонденты могут контролировать время пребывания в информационной среде, в компьютерной игре у таких респондентов наблюдается умеренное стремление к достижению высоких результатов, у них как правило не выражена сверхцель победить любой ценой.

Первая группа респондентов демонстрирует низкие показатели по шкалам методики. Так, низкий показатель по шкале «эмоциональное отношение» указывает на незначительный уровень эмоциональной привлекательности компьютерных игр (КИ) для ребенка. Игра является одним из досуговых занятий. Также низкие показатели у респондентов данной группы наблюдаются по шкале уровня самоконтроля в КИ и шкале уровня целевой направленности на КИ. Низкий показатель свидетельствует о наличии самоконтроля над процессом КИ, ребенок может отвлечься от игры и, если это необходимо, способен спланировать окончание игры. Уровень предпочтения общения с героями КИ реальному общению у первой подгруппы имеет низкие значения, что говорит о том, что дети предпочитают реальное общение виртуальному. Компьютерные игры используются такими респондентами в дополнение к реальному общению со сверстниками.

У группы со средним уровнем выраженности компьютерной игровой активности все шкалы опросника имеют средние значения, что говорит о том, что такие респонденты способны регулировать свои отношения с компьютерной игрой. Игры являются для них привлекательными, но они используют их в качестве досуга, умеют разделять сферы активности, такие как учеба и отдых.

Выраженность показателей интереса к компьютерным играм у группы с высокой игровой зависимостью находится в пределах средних и высоких значений. Компьютерные игры имеют для респондентов эмоциональную привлекательность, они получают удовольствие от процесса игры. Высокие значения по шкалам самоконтроля и целенаправленности говорят о том, что респонденты плохо управляют своим поведением во время игры, им трудно отвлечься от игрового процесса, их все время тянет к игре. Шкала «уровень предпочтения общения с героями КИ реальному общению» имеет значения выше средних, что также свидетельствует о том, что респонденты данной группы больше предпочитают общаться в виртуальном пространстве.

У всех изучаемых групп, вне зависимости от уровня игровой компьютерной зависимости, шкала «уровень родительского отношения к тому, что дети играют в КИ» имеет низкую степень выраженности. Низкий показатель свидетельствует о положительном отношении родителей к КИ. Родители сами инициируют активность детей, связанную с КИ – они покупают новинки и удовлетворены занятостью ребенка дома за КИ. Полученные данные говорят о том, что родители зачастую сами провоцируют приобщение детей к электронным средствам связи.

Проверка на достоверность различий с помощью U-критерия Манна-Уитни показала, что существуют значимые различия в группах с высоким и низким уровнем зависимости от КИ в выраженности следующих шкал: шкала самоконтроля в КИ, уход от реальности, отыгрывание эмоций, зависимость, общий балл КИЗ.

Таблица 1

Уровень значимости различий выраженности показателей игровой активности и степени увлеченности КИ у групп с высоким и низким уровнем игровой зависимости по U-критерию Манна-Уитни

Шкалы	Средние значения		Межгрупповые различия	
	1 группа с низким уровнем КИЗ	3 группа с высоким уровнем КИЗ	U	P
ИЭ (Эмоциональное отношение)	8,8	14,16	10	0,03
ИС (самоконтроль в КИ)	17,7	26,33	8	0,01
Уход от реальности	6,1	17,16	0	0,01
Социальная дезадаптация	4,3	8,3	12	0,04
Отыгрывание эмоций	8,2	20	0	0,01
Зависимость	9,4	26,8	0	0,01
Общий балл КИЗ	28,4	62,3	0	0,01

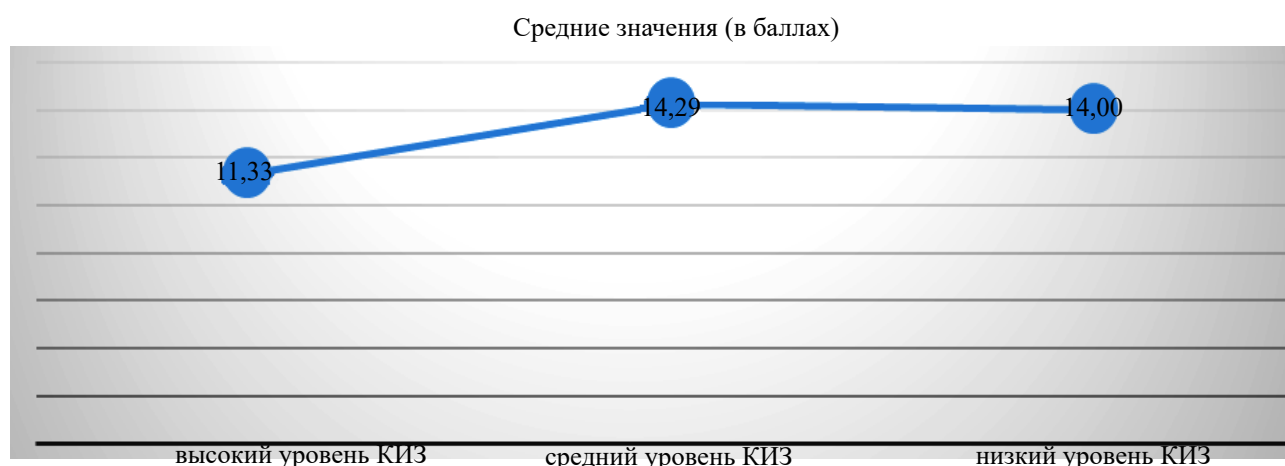
Шкалы «эмоциональное отношение» и «социальная дезадаптация» находятся в зоне неопределенности, что говорит о тенденции к различиям в выраженности показателей.

Таким образом, можно заключить, что у выделенных групп респондентов в связи с уровнем компьютерной игровой зависимости выявлена разная выраженность игровой активности и способности регулировать свое поведение в информационном пространстве.

С помощью методики «Что такое хорошо и что такое плохо» у младших школьников было изучено нравственное поведение и способность давать моральную оценку действий и ситуаций. Количественный анализ результатов по данной методике показал, что у групп респондентов с разным уровнем игровой компьютерной зависимости наблюдается разный уровень выраженности нравственного поведения (рисунок 5).

Рисунок 5

Выраженность нравственного поведения у групп респондентов с разным уровнем игровой зависимости



Согласно полученным результатам группа с высокой компьютерной игровой зависимостью демонстрирует наиболее низкий уровень нравственного поведения по сравнению с двумя другими группами респондентов со средним и низким уровнем компьютерной игровой зависимости. У данных респондентов не наблюдается устойчивой позиции по отношению к нравственным ценностям. Респонденты со средним уровнем игровой зависимости демонстрируют самый высокий уровень выраженности нравственного поведения.

Изучение корреляционных связей между зависимостью от КИ и шкалами увлеченности КИ показало, что игровая компьютерная зависимость взаимосвязана с высокой эмоциональной вовлеченностью и низким уровнем самоконтроля в КИ (рисунок 6).

Рисунок 6

Взаимосвязи между шкалой «игровая зависимость» и шкалами игровой компьютерной активности



Игровая зависимость имеет сильные прямые связи с уходом от реальности ($r = 0,78$, при $p < ,01$) и отыгрыванием эмоций ($r = 0,88$, при $p < ,01$), что свидетельствует об отсутствии у респондентов с игровой зависимостью умений снимать эмоциональное напряжение естественным путем и неспособности решать возникающие жиз-

ненные проблемы с помощью стратегий преодолевающего поведения. Респонденты с игровой зависимостью находят способы самореализации в виртуальном пространстве, там же они удовлетворяют свои познавательные и культурные потребности ($r = 0,51$, при $p < ,05$). Повышенная игровая активность младших школьников приводит к социальной дезадаптации ($r = 0,59$, при $p < ,01$), нарушению социальных контактов в реальном взаимодействии и, как следствие, уходу от реальности. Также выявлена умеренная обратная связь между игровой зависимостью и уровнем нравственного поведения ($r = -0,45$, при $p < ,05$). Чем сильнее зависимость от КИ, тем меньше способны респонденты ориентироваться на нормативы поведения, принятые в социуме.

Обсуждение результатов

Полученные результаты позволяют нам сформулировать выводы относительно особенностей компьютерной игровой активности у младших школьников с разным уровнем компьютерной игровой зависимости. У группы младших школьников с низким уровнем показателя компьютерной игровой зависимости не наблюдается ухода от реальности и социальной дезадаптации. Респонденты этой группы способны самостоятельно решать возникающие проблемы, они активно поддерживают контакты с социумом. Они не используют компьютерные игры для получения положительных эмоций, находят реальные способы реализации своих способностей.

Респонденты со средним уровнем показателя компьютерной игровой зависимости прибегают к виртуальному общению, ищут возможности для реализации социальных потребностей. Также респонденты данной группы получают положительные эмоции в игровой компьютерной активности, используют виртуальное пространство для реализации своих потребностей и учебных интересов.

Выраженная склонность к избеганию собственных проблем в виртуальном мире, получение положительных эмоций от игровой активности и желание постоянно играть характеризуют группу респондентов с высоким уровнем компьютерной игровой зависимости. У данной группы наблюдаются признаки социальной дезадаптации, а трудности в реальных контактах находят выражение в виртуальном взаимодействии. Также вероятно, что свободное время респонденты данной группы проводят за игрой, что приводит к редукции самореализации.

У групп с разным видом игровой активности наблюдается повышение индекса увлеченности с повышением игровой зависимости. Увлеченность игрой способствует бегству из реальных ситуаций в виртуальные, позволяет удовлетворять потребности, которые играющий не может реализовать в реальной жизни, а также отвлечься от внутренних и внешних проблем.

Высокая поглощенность информационным пространством ограничивает жизнь респондентов с высоким уровнем компьютерной игровой зависимости и закликивает их на игровой деятельности и желании все время играть, что обедняет внутренне содержание и разрушает межличностные контакты в реальном общении и освоение норм социально-одобряемого поведения.

Проблема компьютерной игровой активности младших школьников получила отражение и у других авторов. Исследователи Илюкович и Комкова (2017) рассматривают игровую компьютерную деятельность младшего школьника как возможность для удовлетворения различных потребностей личности и освоения социального опыта. По их мнению, игровая компьютерная деятельность младших школьников характеризуется детерминацией конструктивных и деструктивных мотивов.

Пахомовой (2016) было установлено, что заинтересованность компьютерными играми, большая включенность в виртуальное пространство повышается по мере взросления младших школьников. К 3–4 классу уменьшается родительский контроль, увеличивается возможность доступа к интернет-среде, что приводит к возрастанию интереса младших школьников к виртуальной среде и большей увлеченности компьютерными играми. Полученные нами результаты также являются подтверждением результатов, полученных автором.

Увлеченность видеоиграми Perry (2007) объясняет наличием в каждой видеоигре определенных компонентов: возбуждение, погружение, идентификация, интерактивность и выбор. Уникальное объединение данных компонентов делают видеоигру особенно притягательной и увлекательной. Игровая активность, благодаря описанным механизмам, позволяет детям отыгрывать эмоции и сильнее погружаться в виртуальное пространство, о чем свидетельствуют результаты и нашего исследования. Учитывая фактор увлекательности игроков, разработчики игр создают правила взаимодействия, которые с участием игрока генерируют игровые состояния, вызывающие эмоции у игрока.

Изучая игровую компьютерную зависимость младших подростков, Рыженко (2009) отмечает, что развитие игровой компьютерной зависимости младших подростков детерминировано рядом факторов социально-психологической дезадаптации, в том числе: дезадаптивными характерологическими чертами, слабой социализацией, отсутствием выработанных конструктивных копинг-стратегий поведения, атарактически-гедонистической направленностью потребностно-мотивационной сферы, стремлением к уходу от реальности на фоне неудовлетворенности младшего подростка отношениями с родителями и сверстниками. Результаты проведенного нами корреляционного анализа подтверждают взаимосвязь компьютерной игровой зависимости с социальной дезадаптацией и уходом от реальности у младших школьников.

Изучая игровую компьютерную зависимость Иванов (2003) рассматривал ее как зависимость от «нахождения» в виртуальной реальности. Основным предметом изучения он считает виртуальную реальность, как нере-

альную среду, которую способны моделировать игровые компьютерные программы. Автор пришел к выводам, что игровая зависимость от КИ не возникает из-за простой увлеченности. В качестве ее предпосылок, по мнению автора выступают личностные особенности, в частности акцентуации характера.

Таким образом, согласно нашему исследованию и результатам исследований других авторов по схожей теме, можно говорить о том, что данная проблема неоднозначна. Существуют разные мнения на предмет причин компьютерной игровой активности. Однако все авторы единодушны в том, что чрезмерное увлечение КИ ведет к осложнению социальной адаптации школьников, уводит от реальности, выступает средством эмоциональной разрядки и, в дальнейшем, приводит к формированию компьютерной игровой зависимости. Проведенное нами исследование продемонстрировало, что чем выше уровень игровой компьютерной зависимости, тем ниже у младших школьников уровень нравственного развития.

Заключение

- установлено, что респонденты младшего школьного возраста, принявшие участие в исследовании, имеют три уровня выраженности увлеченности и игровой компьютерной зависимости-низким (43,48 %), средним (30,43 %) и высоким уровнем (26,09 %);

- установлено, что индекс интереса к компьютерным играм и показатели увлеченности КИ различаются у младших школьников с разным уровнем игровой компьютерной активности, с повышением увлеченности повышается уровень зависимости от КИ и снижается способность контролировать свое поведение;

- установлено, что высокая компьютерная игровая активность младших школьников имеет сильные прямые связи с отыгрыванием эмоций (0,88), уходом от реальности (0,78), социальной дезадаптацией (0,70), общей игровой активностью (0,87), умеренные связи с эмоциональной привлекательностью (0,57), низким самоконтролем в КИ (0,55) и обратной связью с основами нравственного поведения (–),45).

Таким образом, игровая зависимость младших школьников обусловлена уровнем развития произвольной активности респондентов, целенаправленностью поведения на игровую активность, азартностью, потребностью эмоционально отыгрывать психологическое напряжение, несформированностью способов преодоления жизненных проблем и трудностей и неумением ориентироваться на моральные нормы, принятые в социуме. Это говорит о том, что данные психологические характеристики выступают детерминантами компьютерной игровой зависимости младших школьников.

Список литературы

Гришина, А. В. и Волкова, Е. Н. (2019). Анализ индивидуально-личностных факторов игровой компьютерной зависимости. *Вестник Минского университета*, 4(7), 12. <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2019-7-4-12>

Дюпина, С. А. (2020). Компьютерная игра как фактор развития агрессии младшего школьника. *Вестник Государственного гуманитарно-технологического университета*, 4, 42–46.

Жеребенко, О. А. и Кузнецова, Л. Б. (2015). Особенности отношения современных младших школьников к компьютерным играм. *Казанский педагогический журнал*, 4–2(111), 393–399.

Иванов, М. С. (2003). Направленность на развитие как особенность системы ценностей увлекающихся компьютерными играми. В *Наука и образование: материалы Всероссийской научной конференции*, Ч. 3 (С. 264–269). Беловский полиграфист.

Иванова, И. П. (2016). Компьютерная игровая зависимость как фактор формирования агрессивного поведения подростков. В И. П. Иванова, О. В. Чернова, Е. В. Груздева (ред.) *Психология и социальная педагогика: современное состояние и перспективы развития. Сборник научных статей. Выпуск 3* (С. 104–112). Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева.

Илюкович, Т. П. (2020). Особенности формирования социальной идентичности младших школьников под влиянием компьютерных игр. *Социальные явления*, 1, 45–51.

Илюкович, Т. П. и Комкова, Е. И. (2017). Негативное влияние компьютерных игр на социализацию младших школьников. В *Профилактика саморазрушающего поведения детей и подростков: история, теория и практика. Материалы Международной научно-практической конференции* (С. 267–274). Государственный гуманитарно-технологический университет.

Пахомова, В. Г. (2016). Психологические детерминанты увлеченности компьютерными играми в младшем школьном возрасте. *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*, 2, 46–57.

Розина, О. Б. (2009). Влияние компьютерных игр на структуру личности младших школьников. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки*, 4, 123–128.

Рыженко, С. М. (2009). *Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков* (кандидатская диссертация). Кубанский государственный университет.

Смирнова, Е. О. и Радева, Р. Е. (2000). Компьютерная игра младшего школьника. Образование и информационная культура. В В. С. Собкин (ред.) *Социологические аспекты. Труды по социологии образования* (С. 370–391). Федеральное государственное научное учреждение «Институт социологии образования» Российской академии образования.

Шмарион, Ю. В. и Землянская, А. В. (2020). Влияние включенности младших школьников в виртуальное пространство на процесс их социализации. *Гуманитарные исследования Центральной России*, 3(16), 86–93. <https://doi.org/10.24411/2541-9056-2020-12009>

Griffiths, M. D. (1998). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behaviour*, 4, 203–212.

Griffiths, M. D. (1997) Video Games and Aggression. *The Psychologist*, 9, 397–340.

Perry, D. (2007). Video games entertain and educate. *Business Week Online*, 8, 14.

Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: an empirical study. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(10), 38–44.

References

Dupina, S. A. (2020). Computer game as a factor in the development of aggression of a younger student. *Vestnik of State University of Humanities and Technology*, 4, 42–46.

Griffiths, M. D. (1997) Video Games and Aggression. *The Psychologist*, 9, 397–340.

Griffiths, M. D. (1998). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behaviour*, 4, 203–212.

Grishina, A. V., & Volkova, E. N. (2019). Analysis of individual and personal factors of gaming computer addiction. *Vestnik of Minin University*, 4(7), 12. <https://doi.org/10.26795/2307-1281-2019-7-4-12>

Ilyukovich, T. P. (2020). Features of the formation of the social identity of younger schoolchildren under the influence of computer games. *Social Phenomena*, 1, 45–51.

Ilyukovich, T. P., & Komkova, E. I. (2017). The negative impact of computer games on the socialization of younger students. In *Prevention of self-destructive behavior of children and adolescents: history, theory and practice: materials of the International Scientific and Practical Conference* (pp. 267–274). State University of Humanities and Technology.

Ivanov, M. S. (2003). The focus on development as a feature of the value system of those who are fond of computer games. In *Science and Education: materials of the All-Russian Scientific Conference, Part 3* (pp. 264–269). Belovsky polygraphist.

Ivanova, I. P. (2016). Computer gaming addiction as a factor in the formation of aggressive behavior of adolescents. In I. P. Ivanova, O. V. Chernova, E. V. Gruzdeva (eds.) *Psychology and social pedagogy: current state and prospects of development: Collection of scientific articles. Issue 3* (pp. 104–112). I. Ya. Yakovlev Chuvash State Pedagogical University.

Pakhomova, V. G. (2016). Psychological determinants of computer game addiction in primary school age. *Bulletin of Leningrad State University named after A. S. Pushkin*, 2, 46–57.

Perry, D. (2007). Video games entertain and educate. *Business Week Online*, 8, 14.

Rosina, O. B. (2009). The influence of computer games on the personality structure of younger schoolchildren. *Bulletin of Moscow State Regional University. Series: Psychological Sciences*, 4, 123–128.

Ryzhenko, S. M. (2009). *Psychological impact on the gaming computer addiction of younger adolescents* (Candidate's dissertation). Kuban State University.

Shmarion, Yu. V., & Zemlyanskaya, A. V. (2020). The influence of the involvement of younger students in the virtual space on the process of their socialization. *Humanitarian Studies of Central Russia*, 3(16), 86–93. <https://doi.org/10.24411/2541-9056-2020-12009>

Smirnova, E. O., & Radeva, R. E. (2000). A computer game for a junior high school student. Education and information culture. In V. S. Sobkin (ed.) *Sociological aspects. Proceedings on the Sociology of Education* (pp. 370–391). Federal State Scientific Institution “Institute of Sociology of Education” of the Russian Academy of Education.

Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: an empirical study. *Cyber Psychology & Behavior*, 1(10), 38–44.

Zherebnenko, O. A., & Kuznetsova, L. B. (2015). Features of the attitude of modern primary school children to computer games. *Kazan Pedagogical Journal*, 4–2(111), 393–399.

Об авторе:

Галина Павловна Звездина, кандидат психологических наук, доцент кафедры общей и консультативной психологии, Донской государственный технический университет (344003, Российская Федерация, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), [ORCID, galzvezdina@yandex.ru](mailto:ORCID_galzvezdina@yandex.ru)

Поступила в редакцию 24.11.2023

Поступила после рецензирования 01.02.2024

Принята к публикации 2.02.2024

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

About the Author:

Galina Pavlovna Zvezdina, Cand. Sc. (Psychology), Associate Professor of the General and Consulting Psychology Department, Don State Technical University (1, Gagarin Sq., Rostov-on-Don, 344000, Russian Federation), [ORCID](#), galzvezdina@yandex.ru

Received 24.11.2023

Revised 01.02.2024

Accepted 2.02.2024

Conflict of interest statement

The author does not have any conflict of interest.

The author has read and approved the final manuscript.