

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАМ'ЯНЕЦЬ-ПОДІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ІВАНА ОГІЄНКА
ФАКУЛЬТЕТ КОРЕКЦІЙНОЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ
ПЕДАГОГІКИ І ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ЗАГАЛЬНОЇ ТА ПРАКТИЧНОЇ ПСИХОЛОГІЇ**

**Дипломна робота
(магістра)**

**з теми: «ОСОБЛИВОСТІ ПРОЯВІВ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У
МОЛОДШОМУ ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ»**

Виконала: студентка 2 курсу
Pss1-M19z групи
спеціальності 053 Психологія
(заочна форма навчання)
**Куровська (Старова) Ладоміра
Георгіївна**

Науковий керівник:
Онуфрієва Ліана Анатоліївна,
доктор психологічних наук,
професор, завідувач кафедри
загальної та практичної психології

Рецензент:
Івашкевич Едуард Зенонович,
доктор психологічних наук,
професор кафедри загальної
та практичної психології

Кам'янець-Подільський – 2021 р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ АНАЛІЗ ФЕНОМЕНУ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ.....	10
1.1. Ігрова залежність як форма адиктивної поведінки	10
1.2. Особливості прояву ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.....	25
1.3. Основний перебіг ігрової залежності у молодшому юнацькому віці	31
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	36
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У МОЛОДШОМУ ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ.....	37
2.1. Організація і методи емпіричного дослідження ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.....	37
2.2. Специфіка прояву ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.....	45
2.3. Аналіз взаємозв'язку проявів ігрової залежності із особистісними особливостями у молодших юнаків	49
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	61
РОЗДІЛ 3. ПСИХОЛОГІЧНА КОРЕКЦІЯ ПРОЯВІВ ІГРОВОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ У МОЛОДШОМУ ЮНАЦЬКОМУ ВІЦІ.....	63
3.1. Психологічні методи подолання ігрової залежності.....	63
3.2. Організація тренінгу профілактики та подолання ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.....	67
3.3. Психологічні рекомендації батькам для запобігання виникнення ігрової залежності у молодших юнаків	81
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	85
ВИСНОВКИ	86
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	89
ДОДАТКИ.....	94

ВСТУП

Актуальність дослідження. В сучасному світі провідні інформаційно-комп'ютерні технології, діджиталізація заповнили всі сфери людського життя та діяльності. У ХХІ столітті людина починає постійно взаємодіяти з комп'ютером. Стильні «гаджети» стали незамінним атрибутом у навчанні, роботі та спілкуванні 24 години на добу. Полегшуючи вище згадані процеси життєдіяльності, віртуальний мозок усе сильніше витісняє і заміщує свідоме мислення. В деяких закордонних школах скасовують навчання пропису і вводять поглиблене навчання набору тексту на комп'ютері, а на зміну паперовим підручникам прийшли електронні книги. На сьогодні темпи комп'ютеризації перевищують темпи розвитку всіх інших галузей. Без комп'ютерів та Інтернету зараз не обходиться жодна навіть маленька фірма чи підприємство, не говорячи вже про великі компанії. Разом із появою комп'ютерів з'явилися і комп'ютерні ігри, які відразу знайшли безліч прихильників. На сьогоднішній день комп'ютерна техніка досягла такого рівня розвитку, що уможливорює програмістам розробляти дуже реалістичні ігри, приваблюючи все більшу кількість людей. Комп'ютерні ігри заповнили увесь вільний час молоді. Набуваючи життєвого досвіду за рахунок штучно створених ігрових ситуацій, так званої віртуальної реальності, молодь усе більше втрачає навички виживання в реальному світі. З кожним стрибком в області інформаційно-комп'ютерних технологій збільшується кількість комп'ютерних фанатів, яких у народі називають «геймерами» (від англ. «Game» – гра). Основною діяльністю цих людей є гра на комп'ютері, коло соціальних контактів у них дуже обмежений, а будь яка інша діяльність спрямована лише на виживання, заради задоволення потреби в грі на комп'ютері. Очевидно, що ця характеристика цілком підходить лише для людей, які фанатично захоплюються комп'ютерними іграми, коли захоплення близьке до патології. Але так чи інакше є не заперечним той факт, що феномен психологічної залежності людини від комп'ютерних ігор має місце. Зважаючи на те, що кількість людей, що потрапляють під таку

залежність, збільшується з кожним днем, саме тому це питання потребує детального вивчення з боку психологічної науки.

Дослідження ігрової залежності почалося в США, де це вважається серйозною проблемою. В наш час проблемою ігроманії займаються такі вчені психологи: досліджують ігровий цикл хворого лудоманією Зайцев В.В. і Шайдуліна А.Ф., проблему ігроманії Войскунський А.Є., Мітіна О.В. у своїй праці «Спілкування та досвід потоку в групових рольових Інтернет-іграх». Проблема ігроманії дуже гостро прослідковується в сучасному суспільстві поряд з проблемами інтернет- та комп'ютерної залежності. Актуальність дослідження ігрової залежності на сьогодні визначається ще й тим, що комп'ютерні рольові ігри є непрямою пропагандою підліткового насилля і суїциду, проблема якого стоїть на другому місці в світі після наркотиків, віртуальна реальність паралізує соціальний розвиток молоді, живе спілкування та можливість діяти адекватно в реальній ситуації. Ігрова залежність – це важкий стан, що керується нав'язливою ідеєю. Залежна людина не може бути вільною ні в переконаннях, ні у своїх вчинках, а тому ускладнює своє життя і діяльність, робить тяжким своє повноцінне соціальне існування. Проблема ігрової залежності дуже гостро відчувається в юнацькому віці, коли саме формуються життєві позиції, соціальні принципи та норми, коли виховання в родинному колі вже не має достатнього впливу, а свій життєвий досвід юнаки набувають серед однодумців, у нашому випадку, у вузькому колі геймерів. Особи віком від 14 до 21 років представляють собою групу ризику для розвитку такого виду залежної поведінки як ігрова залежність. Цьому сприяють чимало факторів – широке розповсюдження домашніх комп'ютерів, легкість підключення до інтернет-мережі, комп'ютеризація та діджиталізація освітнього процесу, велика кількість комп'ютерних клубів та інтернет-салонів, насамперед у великих містах. Зазвичай детальніше юнаки знайомляться з комп'ютером у школі, університеті або комп'ютерному клубі. Практично всі вони проходять стадію

природної захопленості та зацікавленості і певна частина переходить у категорію інтернет- та ігрозалежних.

Така діяльність торкається проблематики залежності молодших юнаків від азартних ігор (гемблінг-залежність). Пристрасть до азартних ігор має тривалу і насичену історію. Гральний бізнес, як і багато інших сфер діяльності, привертає до себе не тільки осіб, які хотіли б інвестувати капітали в цей напрямок діяльності, а також осіб, які хотіли б, нічого не вкладаючи, отримати легку наживу, легкі гроші. Щоб уявити емоційну напруженість означеного питання, достатньо вивчити твори таких відомих письменників, як Ф. Достоєвський, О. Купрін, Дж. Лондон і А. Грін, тобто людей, які самі були гравцями. Гра на гроші або азартна гра – саме так переводиться термін гемблінг (англ. Gambling), у сучасному суспільстві є незмінним супутником комп'ютерних ігор. Безмежний доступ до інтернету дає можливість не залежно від віку робити ставки та грати в комп'ютерні онлайн-ігри на гроші. Залежність від азартних ігор та комп'ютерних між собою тісно пов'язана такими поняттями як азарт, пристрасть, потяг до гри, що закладені в деякій мірі у кожній людині. Ігрова програма входить у систему виховання і навчання, як у дитячих садочках, так і в школах, від потішної гри у пісочниці до таких культурно масових заходів, як спортивні змагання, КВК та ін. Ступінь залежності від азартних ігор спеціалістами оцінюється подібною до наркоманії, оскільки процеси соціальної дезадаптації подібні – ті ж безвідповідальність, брехливість, наполегливість у отриманні грошей для чергової порції задоволення, відсутність цікавості до всього, якщо це не пов'язано з його джерелом утіхи. Переконати ігромана змінити спосіб життя дуже важко. Усе в умовах гри сприяє формуванню стійкого патологічного рефлексу – темна кімната, кольорові мінливі вогні, доброзичливість персоналу. Думки про регулярні програші витісняються зі свідомості помилковими висновками. Гравець без краплі сумніву може брати в борг, витягти у матері хитрістю і обманом залишки пенсії чи зарплати. Мотивація цих вчинків самого гравця зводиться до бажання віддати борги, та при

детальному з'ясуванні можна зрозуміти, що гроші потрібні лише для того, щоб безперервно знаходитися у процесі гри. Залежність від азартних ігор широко поширена в світі і, зокрема, в Україні. Зараз в азартні ігри втягуються верстви населення, різні за віковим складом (від підлітків до осіб похилого віку), матеріальному забезпеченню, колі спілкування, етнічної приналежності. Цей факт пояснюється найширшою різноманітністю видів і форм азартних ігор, розрахованих на різні категорії населення з різним рівнем доходу і інтересами. Крім того, в азартну гру здатний грати кожен, оскільки в більшості азартних ігор не потрібно особливих умінь.

Означена проблема стала особливо актуальною в нинішній час розвинених комунікацій. З появою інтернету казино стало доступним у кожному будинку, де є комп'ютер. Сьогодні, щоб грати в азартні ігри, можна навіть не підніматися з дивана. Такі інтернет-казино привабливі ще й тим, що в них відсутні обмеження за віком, і гарантується повна анонімність гравців. Завдяки цьому можливість грати в азартні ігри мають і діти, яким заборонений цей вид занять через вік. Водночас стало надто поширеною участь у деяких телевізійних лотереях цілих сімей, коли створюються умови розвитку тяги до гри у молодших членів сім'ї. Алкоголізм, наркоманія та ігрова залежність схожі тим, що, як вважають фахівці, кожен переконаний, ніби його ця проблема не торкнеться. Залежним людям завжди дуже важко зізнатися в нездоровому характері свого захоплення, в цьому і полягає один з труднощів лікування. Вперше зігравши (спробувавши наркотик або алкоголь), людина відчуває сильне почуття задоволення, яке їй надалі хочеться відчувати знову і знову.

Об'єкт дослідження – ігрова залежність.

Предмет дослідження – особливості прояву ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.

Мета – дослідити прояви ігрової залежності у молодшому юнацькому віці та розробити тренінг профілактики й подолання ігрової залежності у молодших юнаків.

Для досягнення мети дослідження, потрібно вирішити такі **завдання**:

1. провести теоретико-методологічне дослідження ігрової залежності як форми адиктивної поведінки;
2. здійснити аналіз особливостей прояву ігрової залежності у молодшому юнацькому віці;
3. виявити взаємозв'язок ігрової залежності з рівнем акцентуації та типом темпераменту у молодшому юнацькому віці;
4. проаналізувати взаємозв'язок ігрової залежності та особливостей самоактуалізації у молодшому юнацькому віці;
5. розробити психокорекційну програму та рекомендації щодо подолання ігрової залежності у молодшому юнацькому віці.

Гіпотеза дослідження: прояви ігрової залежності у молодшому юнацькому віці взаємопов'язані із такими особистісними особливостями як: акцентуації характеру, тип темпераменту та рівень самоактуалізації.

Теоретико-методологічну основу склали: **Методологічну основу** дослідження склали праці щодо аналізу специфіки побудови взаємодії у віртуальному просторі (Ю.Д. Бабаєва, Л.М. Бабанін, О.Є. Войскунський, А. Голдберг, А.Є. Жичкіна, О.В. Смилова, Дж. Сулер, Н.В. Чудова, Л.М. Юр'єва); аналіз мотивів, що спонукають особистість надавати перевагу перебуванню в інтернеті на противагу реальним стосункам (Л.М. Бабанін, А.Є. Войскунський, О.В. Смилова); вивчення задоволеності особистості перебуванням в інтернеті (Є.П. Белінська, А.Є. Жичкіна, В. Ю. Нестеров, Є. І. Нестерова); психологічні аспекти комунікативних процесів у мережі (А.Є. Войскунський, А. Жичкіна, І. Шевченко) та інші.

Методи і методики дослідження: методи: теоретичний (аналіз, узагальнення та систематизація літератури), емпіричні (спостереження, бесіди, тестування), методики, методи обробки отриманих даних; методики: опитувальник самоактуалізації (тест САМОАЛ) Е. Шострома (адаптація Л.Я. Гозмана.); тест-опитувальник Г. Шмішека, К. Леонгарда; акцентуації характеру і темпераменту особистості; методика діагностики схильності до

13 видів залежностей Лозової Г.В.; анкета «Ідентифікації комп'ютерної ігрової залежності»; тест на виявлення залежності від азартних ігор.

База дослідження. Дослідження проводилось упродовж вересня-листопада 2020 року на базі Кам'янець-Подільського медичного коледжу. Вибірку досліджуваних склали 60 студентів першого курсу.

Теоретичне значення. Розширено зміст ігрової залежності у молодшому юнацькому віці, вдосконалено та деталізовано особливості Я-концепції в підлітків, в яких виявлено ігрову залежність, з'ясовано взаємозв'язок ігрової залежності з рівнем акцентуації та типом темпераменту у молодшому юнацькому віці.

Практичне значення. Отримані результати сприятимуть психологам закладів середньої та вищої освіти оптимізувати показники ігрової залежності у молодшому юнацькому віці, забезпечити ефективність процесу прояву психологічних особливостей розвитку ігроманів, результати емпіричного дослідження можуть бути корисними у професійній діяльності в різних закладах освіти. Матеріали дослідження можуть бути використаними при читанні курсів «Вікова психологія», «Соціальна психологія», «Психологія залежності».

Апробація та впровадження результатів. Основні результати дослідження доповідались та отримали схвалення на таких міжнародних конференціях: на звітній науковій конференції студентів і магістрантів за підсумками НДРС у 2019-2020 навчальному році зі спеціальності «Психологія» (Кам'янець-Подільський, 10-23 вересня 2020 р.), на VI Міжнародній науково-практичній конференції Актуальні проблеми експериментальної психології: досвід та перспективи на пошану професора А.І. Шинкарюка та до 102 річниці заснування Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка (27 жовтня 2020 р., м. Кам'янець-Подільський), на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасної психології: перспективні та пріоритетні напрями наукових досліджень молодих науковців», (Кам'янець-

Подільський, 19 листопада 2020 р.), на V Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми психології особистості на європейському просторі» (Кам'янець-Подільський, 14 лютого 2020 р.), на XII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми психології особистості та міжособистісних взаємин» (Кам'янець-Подільський, 23 квітня 2020 р.), на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми психології особистості на європейському просторі» (Кам'янець-Подільський, 15 лютого 2021 р.), на XIII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми психології особистості та міжособистісних взаємин» (Кам'янець-Подільський, 23 квітня 2021 р.) та знайшли відображення у публікації автора.

Публікації. Куровська Л.Г. Особливості проявів ігрової залежності у молодшому юнацькому віці. *Актуальні проблеми психології особистості на європейському просторі, 15 лютого 2021 р.* : Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції / за ред. С.Д. Максименка, Л.А. Онуфрієвої. Кам'янець-Подільський : Видавець Ковальчук О.В., 2021. С. 70–73.

Структура та обсяг випускової роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, додатків, списку використаних джерел; містить 9 рисунків, 7 таблиць, додатки.

ВИСНОВКИ

На основі здійсненого дослідження зроблено такі висновки:

1. Ігрова залежність перетворює людину на раба ігор. Чимало людей встигли постраждати від неї, а деякі навіть не усвідомлюють своєї проблеми. Якщо йде мова про цей вид психологічн-ої залежності, маються на увазі різні ігри: азартні і комп'ютерні. У першому випадку люди витрачають великі суми грошей у бажанні отримати велику суму грошей, а в другому – витрачають час на проживання життя свого віртуального персонажа. І хоча обставини в обох випадках різні, боротьба із залежністю ґрунтується на одних принципах. Перш ніж людина вирішить як позбутися залежності, доведеться зрозуміти її причини. Адже без їх усунення добитися результату занадто важко. Наприклад, незадоволеність життям навряд чи пройде після того, як прибрати з оточення різні джерела спокуси. Тому перш за все слід зрозуміти гравця, його мотиви і потреби. Патологічну залежність від азартних ігор ще називають лудоманією. Люди, які не можуть уявити своє життя без ігор, зазвичай починають грати з метою виграти. Саме спрага отримання швидкої винагороди керує ними. Однак потім вони не усвідомлено відчують і інший позитивний ефект – гра розслабляє. Як правило, під час гри її учасники знімають емоційне напруження, забувають про свої проблеми і живуть тільки сьогоднішнім. У результаті вони відчують прилив сил, бадьорість, у них поліпшується настрій. Таке приємне проведення часу стає важливою частиною їхнього життя, а потім – необхідністю. Залежність від комп'ютерних ігор схожа на лудоманію за впливом на людську психіку. Вона також виникає через бажання уникнути проблем, відповідальності і призводить до практично повного поневолення. У цьому випадку людина хоче зануритися у вигаданий світ, який обіцяє чимало пригод. Тоді гра допомагає позбутися від важких думок, невирішених питань. Це цілком зручно, оскільки чимало людей вважають за краще уникати своїх проблем. Можна сказати, що причина залежності від ігор знаходиться не в привабливому казино або фантастичному світі за

монітором, а в світогляді людини. З цих причин вилікувати людину з подібною залежністю дуже важко. Насамперед потрібна її згода. Без розуміння проблеми та її наслідків шукати вихід із ситуації безглуздо, оскільки людина буде схильною до інших видів відходу від дійсності.

2. Юність є періодом завершення фізичного дозрівання та формування первинної соціалізації особистості. В юності розширюються тимчасові уявлення, включаючи майбутнє, особисті та соціальні перспективи. Світоглядний пошук в юнацькому віці обумовлює соціальну орієнтацію особистості, сприяє усвідомленню себе частинкою, елементом соціальної спільності, вибору свого майбутнього соціального положення і способів його досягнення. Тому дуже гостро сприймається виникнення залежності в юнацькому віці. Це період становлення особистості, соціалізації, коли залежність зробить негативний і руйнівний вплив на все подальше життя й особистість аддикта. Формування ігрової залежності відбувається непомітно для оточуючих, тому ризик прогавити проблему і не надати вчасно допомогу та підтримку дуже великий. Існують різні підходи до визначення критеріїв інтернет-залежності та розуміння її особливостей. Основними критеріями адикції є непереборне бажання зайти в інтернет, тривале перебування в мережі, погане самопочуття, тривога, дратівливість та депресія при неможливості перебування в інтернеті. Основними особливостями інтернет-середовища, що сприяють формуванню інтернет-адикції, є анонімність, швидкість, доступність, деперсоналізованість.

3. Рівень акцентуацій характеру та темпераменту впливає на виникнення ігрової залежності у молодшому юнацькому віці. Групу ризику схильності до ігрової залежності складають особи з низьким рівнем акцентуацій за такими типами як застрягаючий, гіпертимний, дистимічний та емотивний.

Низький рівень самоактуалізації за шкалами: цінності, погляд на природу людини, потреба в пізнанні, автономність, спонтанність, саморозуміння та аутосимпатія є характерним для молодших юнаків, у яких

під час дослідження було виявлено середній і високий рівні комп'ютерної ігрової та азартної ігрової залежності, що уможлиблює вважати низьку самоактуалізацію за вищезгаданими шкалами сприятливою для виникнення комп'ютерної та азартної ігрової залежності у молодших юнаків.

4. При розробці програми психокорекційного тренінгу бажано базуватись на комплексі психолого-педагогічних методів, які містять елементи психодіагностики, ситуативно-рольові ігри, тренінгові техніки та прийоми. Отримання ж нових знань здійснюється зазвичай у формі лекцій та дискусій. У ході тренінгу потрібно розвивати впевненість, уміння пристосовуватись, долати тривожність, створити доброзичливу атмосферу та умови для ефективної співпраці учасників між собою, застосувати вправи для зниження агресивності, на планування майбутнього, для зняття нервової напруги та позбавлення від негативних емоцій. З'ясувати, чи засвоїли учасники подану інформацію.

Гіпотезу дослідження, яку було представлено на початку роботи, можна вважати підтвердженою. Прояв ігрової залежності взаємопов'язаний із типом акцентуацій характеру та типом темпераменту, зокрема із високим рівнем певних типів акцентуацій, із рівнем самоактуалізації за шкалами цінності, погляд на природу людини, потреба в пізнанні, автономність, спонтанність, саморозуміння та аутосимпатія.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Актуальные проблемы зависимости от интернета: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/lib/addict.htm>
2. Вакуліч Т.М. Психологічні чинники запобігання інтернет-залежності підлітків. Текст: дис... канд. Наук 19.00.07. 2006.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Санкт-Петербург : Лениздат, 1992. 342 с.
4. Боголепова М. После тяжелого и продолжительного азарта. Москва : Наука, 2011. 438 с.
5. Бурлаков И.В. «Номо Gamer. Психология компьютерных игр». *Прикладная психология*. 2010. №4. С.12–16.
6. Бухановский А.О. и соавторы. Зависимое поведение: клиника, динамика, систематика, лечение, профилактика. Пособие для врачей. Ростов-на-Дону: Изд-во ЛРНЦ «Феникс», 2002. 322 с.
7. Великанова Л.П. «О медицинских аспектах игромании. Методы выявления, реабилитации и профилактики». Москва, 2012. 238 с.
8. Выготский Л.С. Проблема возраста. Собр. соч. Т.4. Москва, 1994. 436 с.
9. Войскунский А.Е, Митина О.В, Аветисова А.А. Общение и опыт потока в групповых ролевых интернет играх. Москва : Наука, 2007. 264 с.
10. Ги Лефрансуа. Теории научного формирования поведения человека. Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. 278 с.
11. Дудко Т.Н., Котельникова Л.А. Формирование зависимости от азартных игр у молодежи и лиц зрелого возраста. Москва : Прогресс, 2003. 238 с.
12. Егоров А.Ю. Алкоголизация и алкоголизм в подростково-молодежной среде: личностные особенности, клинические проявления, половые различия. *Вопросы психического здоровья детей и подростков*. 2003 (3). № 1.
13. Зайцев В.В., Шайдулина А.Ф. Как избавиться от пристрастия к азартным играм. Москва, 2003. 364 с.

14. Иванов В.Д. Тенденции развития игорного бизнеса. Возможные пути решения проблемы игромании. Москва : Наука, 2006. 320 с.
15. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. *Психологический журнал*, 1999. том 20. С. 132–142.
16. Иванов М.С. Влияние ролевых компьютерных игр на формирование психологической зависимости человека от компьютера. *Сб. Психологическая зависимость*. Минск : Хар-вест, 2004. 240–249.
17. Интернет-залежність дітей та підлітків: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://lnit2.at.ua/publ/internet_zalezhnist_ditej_ta_pidlitkiv/1-1-0-5
18. Ісакова Т. О. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми. Київ : НІСД, 2011. 47 с.
19. Камінська О.В. Характеристика психологічних особливостей інтернет-залежності. *Проблеми сучасної психології : Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка, Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України / за наук. ред. С.Д. Максименка, Л.А. Онуфрієвої*. Вип. 20. Кам'янець-Подільський : Аксиома, 2013. 242–252.
20. Кагермазова Л.Ц. Возрастная психология. Москва : Наук, 2001, 324 с.
21. Комер Р. Патопсихология поведения, нарушение и патологии психики. Санкт-Петербург : Прайм – ЕВРОЗНАК, 2002. 608 с.
22. Кон И.С. Психология ранней юности. Москва : Просвещение, 1999. 246 с.
23. Кон И.С. Психология юношеского возраста. Учебное пособие. Москва : Просвещение, 1999. 230 с.
24. Кондратьев М.Ю., Ильин В.А. Азбука социального психолога-практика. Москва : ПЕР СЭ, 2007. 464 с.
25. Короленко Ц.П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития. *Обозр. психиат. и мед. психол.*, 1991/1.

26. Корсини Р., Ауэрбах А. Психологическая энциклопедия. Москва : Просвещение, 2004. 342 с.
27. Кулаков С.А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков. Москва : Смысл, 1998. 195 с.
28. Кун Д. Основы психологии: Все тайны поведения человека. Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. 864 с.
29. Куттер П. Любовь, ненависть, зависть, ревность. Психоанализ страстей. Москва, 2005. 326 с.
30. Леонова Л.Г., Бочкарева Н.Л. Вопросы профилактики аддиктивного поведения в подростковом возрасте. Учебно-методическое пособие. Новосибирск. 1998. 232 с.
31. Макаров В.В. Психотерапия нового века. Москва : Академический проспект, 2001 496 с.
32. Максимова Н.Ю., О склонности подростков к аддиктивному поведению. *Психол. журнал*. 1996. Том 17. №3. С. 28–38.
33. Менделевич В.Д. Наркозависимость и коморбидные расстройства поведения (психологические и психопатологические аспекты). Москва : МЕДпресс-информ, 2003. 328 с.
34. Меновщиков В.Ю. Психологическое консультирование. Работа с кризисами и проблемными ситуациями. Москва : Смысл, 2002. 182 с.
35. Мещеряков Б., Зинченко В. Большой психологический словарь. Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. 672 с.
36. Наследов, 2011г. SPSS 19: профессиональный статистический анализ данных.
37. Носов Н.А. Виртуальная реальность. *Философские и психологические проблемы*. 2005. №2. С. 18–26.
38. Панченко Л.Ф. О медицинских аспектах игромании. Методы выявления, реабилитации и профилактики. Москва, 2006. 434 с.
39. Панькин В.В. Проблема игромании в России. Опыт зарубежных стран. Методы борьбы и профилактики игромании в России. Омск, 2004. 230 с.

40. Перре М., Бауманн У. Клиническая психология. Санкт-Петербург : Питер, 2003. 1312 с.
41. Психологические тесты для деловых людей. Москва, 1996. 320 с.
42. Психологічні особливості підлітків з інтернет-залежністю: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [www.mindmeister.com/.../get.../1406246?...](http://www.mindmeister.com/.../get.../1406246?)
43. Психологічні особливості явища інтернет-адикції в молодіжному середовищі: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.kazedu.kz/referat/140424>
44. Психологічні проблеми інтернет-адикції в умовах використання телекомунікаційних технологій: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.psy-science.com.ua/Recommendation/rozdil4.htm>
45. Реан А.А. Психология подростка. Полное руководство. Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. 432 с.
46. Ремшмидт Х. Подростковый и юношеский возраст. Проблемы становления личности. Москва, 1994. 158 с.
47. Собчик Л.Н. Методы психологической диагностики. Вып.3. Диагностика межличностных отношений. Модифицированный вариант интерперсональной диагностики Т. Лири. Метод. руководство. Москва, 1990. 160 с.
48. Сонькин В.Н. Чем занимаются наши дети. *Здоровье детей*. 2003. №2. С. 23–30.
49. Филиппов А.В., Романова Н.Н., Летягова Т.В. Тысяча состояний души. Краткий психолого-филологический словарь. Москва : Наука, 2011.
50. Фомичева Ю.В., Шмелев А. Г., Бурмистров И. В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми. *Вестник МГУ*. Сер 14. Психология. 1991.
51. Фриндте В., Келер Т. Публичное конструирование Я в опосредованном компьютером общении. *Гуманитарные исследования Интернета* / под редакцией А.Е. Войскунского. Москва : «Можайск-Терра», 2000.

52. Холмс Д. Анормальная психология. Санкт-Петербург : Питер, 2003. 304 с.
53. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. *Психологический журнал*, 1999. том 20, С. 11–16.
54. Шаповалов Е.А. Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. *Первый Всероссийский симпозиум*. Санкт-Петербург, 1995.
55. Шпрангер Э. Психология юношеского возраста. *Psychologie des Jugendalters. Педология юности*. Москва – Ленинград : Литература, 1981.
56. Чудова Н.В. Особенности образа «Я» жителя интернета: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psyfactor.org/lib/chudova.htm>
57. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва : Юнити, 1995. 122 с.
58. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. Москва : Наука, 1996.
59. Янг К.С. Диагноз – Интернет-зависимость. *Мир Интернета*. Москва, 2000. № 2.
60. Goldberg, I. Internet addiction disorder Text. *CyberPsychol. Behavior*. 1996. Vol. 3, № 4. P. 403–412.
61. Orzack, M. H. Computer addiction: What is it? Text. *Psychiatric Times*. 1998. Vol. 15, № 8. P. 3438.