

АНОТАЦІЯ

кваліфікаційної роботи на здобуття освітнього ступеня магістра

Пеко Дарії Олександрівни

(прізвище, ім'я, по батькові)

**Соціально-психологічні чинники комп'ютерної залежності у
підлітковому віці**

(назва випускної роботи)

Одеський національний економічний університет

м. Одеса, 2024 рік

Випускна робота складається з трьох розділів.

У роботі розглядаються психофізіологічні та соціальні особливості онтогенезу підлітків, діджиталізація сучасного інформаційного простору як феномен соціального буття, здійснюється практикоорієнтоване дослідження психологічних засад виникнення комп'ютерної залежності у підлітків.

В контексті аналізу психофізіологічних особливостей розвитку особистості в ранньому підлітковому віці (13-15) років, соціалізації підлітків у старшому шкільному віці (16-18 років) та специфіки їх онтогенетичного розвитку доведено, що комп'ютерна залежність у підлітків – актуальна проблема сьогодення, пов'язана з психоемоційними особливостями розвитку особистості у цей складний віковий період.

Отримані результати емпіричного дослідження дозволили зробити наступні висновки:

1. Вік і рівень комп'ютерної залежності: старша група (16-17 років) має вищий середній рівень комп'ютерної залежності (57.69%) порівняно з молодшою групою (39.29%). Це може вказувати на зростання комп'ютерної залежності з віком.

2. Типи акцентуацій характеру і комп'ютерна залежність: є помірна позитивна кореляція між комп'ютерною залежністю і застрягаючим ($r = 0,474$),

збудливим ($r = 0,532$) типами акцентуацій. Це свідчить, що підлітки з такими типами акцентуацій більш схильні до комп'ютерної залежності.

3. Типи акцентуацій характеру й комп'ютерна залежність: є помірна позитивна кореляція між залежністю і застрягаючим ($r = 0,462$), збудливим ($r = 0,523$) типами акцентуацій. Це вказує на схильність підлітків з такими типами акцентуацій до ігрової залежності.

Ключові слова: комп'ютерна залежність, діджиталізація, онтогенез, соціалізація, патологічний гемблінг.

ANNOTATION

**Qualifying work for a master's degree in the specialty 053 «Psychology»
for the educational program «Practical Psychology»**

Peko Daria Oleksandrivna

(full name)

Socio-psychological factors of computer addiction in adolescence

(title of graduation thesis)

Odesa National Economic University. Odesa, 2024

The final qualifying work consists of three sections.

The work examines the psychophysiological and social features of the ontogenesis of adolescents, the digitalization of the modern information space as a phenomenon of social existence, and a practice-oriented study of the psychological foundations of the emergence of computer addiction in adolescents is carried out.

In the context of the analysis of the psychophysiological features of personality development in early adolescence (13–15), the socialization of adolescents in senior school age (16–18) and the specifics of their ontogenetic development, it is proven that computer addiction in adolescents is a current problem of today, associated with the psych emotional features of personality development in this difficult age period.

The results obtained from the empirical study allowed us to draw the following conclusions:

1. Age and level of computer addiction: the older group (16–17 years old) has a higher average level of computer addiction (57.69%) compared to the younger group (39.29%). This may indicate an increase in computer addiction with age.

2. Types of character accentuations and computer addiction: there is a moderate positive correlation between computer addiction and stuck ($r = 0.474$), excitable ($r = 0.532$) types of accentuations. This indicates that adolescents with such types of accentuations are more prone to computer addiction.

3. Types of character accentuations and computer addiction: there is a moderate positive correlation between addiction and stuck ($r = 0.462$), excitable ($r = 0.523$) types of accentuations. This indicates that adolescents with such types of accentuations are prone to gaming addiction.

Keywords: computer addiction, digitalization, ontogenesis, socialization, gambling addiction.