

Хохлова Н. И., Муллер О. Ю., Савостина Л. В.

ОПОСРЕДСТВОВАНИЕ ПРОДУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК УСЛОВИЕ ПРЕОДОЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ...

Российский психологический журнал, 2022, Т. 19, № 2, 150-160. doi: 10.21702/rpj.2022.2.11

ВОЗРАСТНАЯ ПСИХОЛОГИЯ

Научная статья

УДК 159.923.33

<https://doi.org/10.21702/rpj.2022.2.11>

Опосредствование продуктивной деятельности как условие преодоления компьютерной зависимости в младшем школьном возрасте

Наталья И. Хохлова¹, Ольга Ю. Муллер²✉, Любовь В. Савостина³

^{1, 2} Сургутский государственный университет, г. Сургут, Российская Федерация

³ ООО «Лингва», г. Сургут, Российская Федерация

✉ olga_megion@mail.ru

Аннотация: Введение. Актуальность исследуемой проблемы связана со спецификой социальной ситуации развития, особенно в младшем возрасте, как обуславливающим факторе формирования зависимости. Цель исследования – изучение представления родителей об особенностях использования Интернета младшими школьниками и разработка проекта, направленного на снижение компьютерной зависимости у таких детей. Принципиально новым в поиске способов снижения компьютерной зависимости стало обоснование системы средств совместной деятельности детей и родителей в рамках проекта, продуктом которого стало создание мультипликационного фильма. **Методы.** Теоретическое обоснование исследования заключается в том, что современные цифровые возможности в создании мультипликационных фильмов становятся условием опосредствования и координации продуктивных форм деятельности для младших школьников. Система продуктивных видов деятельности в рамках проекта «Пластилиновые мультики» посредством планомерной организации компьютерную зависимость у младших школьников. **Результаты.** Практическая значимость работы определяется обозначением проблемы и рассмотрением одного из вариантов эффективной формы организации деятельности детей и взрослых, опосредованных использованием цифровых технологий. В результате реализации проекта у детей отмечены изменения по следующим сферам: когнитивная, эмоциональная и поведенческая. **Обсуждение результатов.** При реализации проекта за счет разнообразия средств взаимодействия ребенка со сверстниками и родителями снизилась компьютерная зависимость у детей по следующим параметрам: снижение времяпрепровождения за компьютером, гаджетами; увеличение случаев использования детьми гаджетов в качестве средства реализации какой-либо деятельности; повышение уровня коммуникации со сверстниками; увеличение вариантов совместной деятельности детей и родителей; снижение количества негативных проявлений при просьбы выключить компьютер (телефон). **Заключение.** Результаты, полученные в ходе исследования, могут быть использованы в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Материалы проведенного исследования актуальны для подготовки психологов, педагогов и воспитателей.

Ключевые слова: компьютерная зависимость, проектная деятельность, опосредствование, продуктивная деятельность, младшие школьники, проект, психологическое сопровождение, цифровизация, мультипликация.

Основные положения:

- компьютерную зависимость можно рассматривать с четырех сфер проявления: когнитивной, эмоциональной, поведенческой, физиологической;
- создание мультипликационных фильмов становится условием опосредствования и координации продуктивных форм деятельности для младших школьников;
- система продуктивных видов деятельности в рамках реализации проекта посредством планомерной организации совместной деятельности родителей и детей позволила минимизировать компьютерную зависимость у младших школьников.

Для цитирования: Хохлова, Н. И., Муллер, О. Ю., Савостина, Л. В. (2022). Опосредствование продуктивной деятельности как условие преодоления компьютерной зависимости в младшем школьном возрасте. *Российский психологический журнал*, 19(2), 150–160. <https://doi.org/10.21702/rpj.2022.2.11>

Введение

В современной социально-политической ситуации, характеризующейся ограничением социальных контактов, увеличением технических новинок в сфере потребления, развлечения, обучения, – возрастает количество часов, проведенных в Интернете различными возрастными категориями и, особенно, младшими школьниками (Быдтаева, 2015; Кузнецова, 2021; Berezovskaya et. al., 2019; Marker et. al., 2018). В этой связи наблюдается антагонизм между многообразием компьютерных услуг и их влиянием на психическое здоровье человека. Текущий уровень развития науки не позволяет сделать однозначные выводы о том, является ли Интернет фактором риска или источником развития, поэтому многие исследователи дискутируют на тему влияния компьютерной зависимости на психику человека (Безнос, Скворцова, 2018; Богачева, 2019; Brenner, 1997; Griffiths, 2009; Olson&Kutner, 2015; Reisinger, 2011). Возникает необходимость определения системы психолого-педагогических средств, позволяющей минимизировать время, проведенное за компьютерными играми, и переориентировать людей с игрового формата на созидательный (продуктивный) (Игнатова, 2020). Следовательно, важно акцентировать внимание на специфике социальной ситуации развития как обуславливающим факторе формирования зависимости, где в результате технологического прогресса и меняющегося опыта человечества возникает цифровое общество, основанием которого служит цифровая среда (Орлов, 2019).

Созданные условия электронной среды непосредственно влияют на поведение человека, который оказывается в новой ситуации (Дятлова, Михина, 2019). Исследования показывают психологические особенности изменения, связанные: с определенными ценностными ориентациями личности вследствие игровой зависимости (Ефремов и др., 2015); с проблемами внимания и импульсивностью (Gentile et al., 2012); с нейронной основой компьютерных игр (Kühn et al., 2011); с пространственным мышлением (Greenfield, 2009). Термин «зависимость» характеризуется как поведенческая девиация, однако, на примере рассмотрения проблемы компьютерной зависимости на основе представлений отечественной психологии (Зарецкая, 2017; Никишина, Запесоцкая, 2012;

Иванов, 2007) позволяет предположить, что проблема увлеченности виртуальной деятельностью, компьютером, гаджетами может являться «следствием как неудовлетворенности человеческих потребностей, так и компенсаторного характера» (Зарецкая, 2017, с. 147). Мы ориентируемся на формулировку понятия компьютерной зависимости М. С. Иванова: «Компьютерная зависимость – это пристрастие к занятиям, связанным с использованием компьютера, приводящее к резкому сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми» (Иванов, 2007, с. 8). Понятие компьютерной зависимости включает в себя зависимости от компьютера, гаджетов, Интернета, компьютерных игр и пр.

М. В. Кострикова рассматривает факторы формирования компьютерной зависимости и ее влияние на человека с точки зрения психологии и дает классификацию компьютерной зависимости, которая делится на игровую, коммуникативную и познавательную (Кострикова, 2015).

По мнению И. В. Запесоцкой и В. Б. Никишиной, ключевыми факторами, обуславливающими компьютерную зависимость и присущими субъект-объектной модели отношений, являются манипуляция, чрезмерный контроль и защита, запрет на выражение чувств или трансформация способов их выражения и т. д. (Никишина, Запесоцкая, 2012). Анализ исследовательских работ показал, что компьютерную зависимость можно рассматривать с четырех сфер проявления (Безнос, Скворцова, 2018; Никишина, Запесоцкая, 2012; Янг, 2015): когнитивной (отношение к себе, несоответствие Я-реального Я-виртуальному, сосредоточение на гаджетах – отказ от других видов деятельности); эмоциональной (раздражительность при невозможности играть в компьютерные игры; пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером); поведенческой (невозможность планирования собственного времени за гаджетами, трудности включения в совместные игры со сверстниками, ограничения тактильных контактов); физиологической (ухудшение состояния при невозможности играть, быстрая усталость).

О. В. Зарецкая, проводя анализ работ по теме компьютерной зависимости, систематизировала ряд факторов, обуславливающих компьютерную зависимость: низкая степень заботы друг о друге, слабовыраженное чувство принадлежности к семье; не принято выражать свои чувства открыто либо принято выражать их в слабой степени; невысокая степень поощрения членов семьи к самоутверждению, независимости и самостоятельности в обдумывании проблем и принятии решений; невысокая степень семейного уважения к этико-нравственным ценностям и правилам; низкая степень активности в социальной, культурной и политической сферах деятельности; низкая степень участия в различных видах активного отдыха и спорта; невысокая значимость порядка и организованности в отношении структурирования семейной активности, финансового планирования, ясности и определенности семейных правил и обязанностей (Зарецкая, 2017).

На сегодняшний день вопрос о компьютерной зависимости младших школьников является одним из самых актуальных, и его можно отнести к проблемам современной семьи, потому что именно родители способны положительно повлиять на ребенка, чтобы предотвратить компьютерную зависимость (Елкина, 2017). Несмотря на обширный материал и опыт психологической работы, накопленный в работе с различного рода зависимостями, остается открытым вопрос о системе средств работы с данной проблемой в детском возрасте. Мы считаем, что использование проектной формы обучения (Хозиев, 2000) позволит не только расширить ориентировку в системе детско-родительских отношений взрослых, но и обеспечит психологические условия возникновения иных смыслов в использовании технических средств.

Методы

Целью данного исследования является изучение представлений родителей об особенностях использования Интернета младшими школьниками и разработка проекта, направленного на снижение компьютерной зависимости у таких детей. Современные цифровые возможности в создании мультипликации становятся условием опосредствования и координации продуктивных форм деятельности (Рубцова, 2019; Хозиев, 2000; Савостина, Хохлова, 2021). Проект «Пластилиновые мультики» – для родителей и младших школьников, в основе которого лежит система продуктивных видов деятельности, реализуемые в совместной деятельности детей и родителей: словесное творчество, изобразительная деятельность, конструирование, лепка. Сочетание таких видов деятельности направлено на конструирование ребенком совместно со взрослым желаемого образа героя и его воплощения в реальность. Реализация проекта соответствует традициям теории планомерно-поэтапного формирования умственных действий П. Я. Гальперина (Хозиев и др., 2014). Задачи реализуемого проекта: 1) сформировать систему средств для получения собственного продукта деятельности; 2) сформировать систему средств взаимодействия детей и родителей (на примере мам) с целью организации совместной деятельности и возможности корректировки различных аспектов компьютерной зависимости.

В качестве *гипотезы* второго этапа исследования мы предположили, что за счет разнообразия средств взаимодействия ребенка со сверстниками и родителями в рамках проектной деятельности будет констатироваться снижение компьютерной зависимости по следующим параметрам (Янг, 2015):

- снижение количества времени за компьютером, гаджетами;
- увеличение случаев использования детьми гаджетов в качестве средства реализации какой-либо деятельности (не для развлечения);
- повышение уровня коммуникации со сверстниками;
- расширение представления о вариантах совместной деятельности с родителями и собственного времяпрепровождения;
- увеличение ситуаций, при которых будет наблюдаться ориентировка детей на диалог с родителями;
- отсутствие негативной реакции на просьбу выключить компьютер (телефон).

Схема реализации проекта: количество занятий – 11, по 1,5–2,5 часа, в течение 2 месяцев. Временные границы занятий изменялись, поскольку группа оставалась либо обсудить значимые моменты, либо закончить начатое дело (создание сценария, лепка героев и пр.).

В структуре проекта можно выделить 3 содержательных блока:

- 1) выстраивание взаимодействия между младшими школьниками и их родителями (решение коммуникативных задач);
- 2) словесное творчество (знакомство со структурой сказок, освоение художественных средств);
- 3) создание мультипликационного фильма (сюжет, сценарий, прорисовка и лепка героев, создание декораций, съемка).

До реализации проекта был проведен опросник «Пойманные одной сетью» (Г. Солдатова, Е. Зотова, А. Чекалина, О. Гостимская) (Солдатова, 2011), содержание которого направлено на изучение представления родителей об особенностях использования Интернета младшими

школьниками: пользовательскую активность, деятельность в интернете, представление об интернет-безопасности. В систему существующих вопросов мы добавили дополнительный вопрос о наличии совместной деятельности родителей и детей. Использование тест-опросника родительского отношения (А. Я. Варга, В. В. Столин) (Варга, 1988) обусловлено необходимостью выявления характеристик родительских отношений. На завершающих занятиях проекта для диагностики особенностей взаимодействия родителей с детьми был использован опросник «Взаимодействие родитель – ребенок» (Марковская, 2000). Опросник позволяет проанализировать особенности взаимодействия родителя с ребенком. Математико-статистическая обработка полученных данных проводилась с помощью критерия Манна – Уитни.

Результаты

Выборку на *первом этапе* эмпирического исследования составили родители младших школьников – 63 человека в возрасте 27–45 лет, из них 21 % мужчин и 79 % женщин. На *втором этапе* исследования данные родители вместе с детьми были приглашены для участия в проекте «Пластилиновые мультики». Из 25 пришедших родителей остались только 10 человек, готовых принять участие в проекте и работать совместно с ребенком. Остальные родители не изъявили желание заниматься совместно с ребенком, активно предлагали психологу «заниматься только с детьми», мотивируя отсутствием времени и пр.

Большинство детей пользуются гаджетами только дома (60 %), 66,7 % опрошенных чувствуют, что им необходимо больше информации о том, как защитить своего ребенка от нелегального или негативного контента. Более половины родителей установили правила-ограничения при пользовании интернетом с телефона – 62 % (игры, мультфильмы и пр.); использование компьютера – 14,3 %; 14,3 % никаких правил не устанавливали. При этом следует отметить, что половина опрошенных родителей (52,4 %) устанавливают временной режим пользования Интернетом. Существует ряд примеров-ограничений, которые используют родители, при этом проверить результат выполнения этих ограничений детьми практически невозможно. Например, 38 % родителей не разрешают использовать ребенку грубые слова в чатах и играх; 28,6 % – не разрешают детям встречаться в жизни с теми, с кем познакомились в Интернете, а также запрещают посещать определенные сайты; 23,8 % – не разрешают общаться в чатах с незнакомцами, давать личную информацию о себе и скачивать приложения. Более трети опрошенных (38,1 %) утверждают, что их ребенок проводит в интернете 1,5–3 часа в день.

При выключении компьютера (телефона) реакция всегда разная: 57,2 %, 38 % «обижаются» и «раздражаются», 33,3 % «психуют», 28,6 % «нервничают». Альтернативой гаджетам 47,6 % родителей делают «что-то вместе с ребенком» (не стали указывать, что именно), также у 47,6 % «ребенок занимает себя сам», 38 % «общаются с ребенком на разные темы», 28,6 % «смотрят телевизор или читают книжки». Констатируется низкий уровень включенности родителей в совместную деятельность. Хотя на вопрос: «Есть ли в Вашей семье традиции или обычаи, при которых Вы заняты совместной деятельностью с детьми?» – 57,1 % ответили, что есть, при этом не уточняли, какие. Треть опрошенных родителей указали, что дети проводят за компьютером менее 3 часа, при этом в очной беседе все отмечали «продолжительное время». Мы не можем однозначно констатировать наличие компьютерной зависимости у детей, но фиксация негативной реакции на ограничение деятельности в компьютере свидетельствует об этой тенденции.

Результаты диагностики отношения родителей к детям представлены в таблице 1. Сравнение отношения родителей к детям на пре- и постконтроле проводилось по соответствующим шкалам методик тест-опросника родительского отношения (А. Я. Варга, В. В. Столин) и тест-опросника «Взаимодействие "родитель – ребенок"» (И. М. Марковская) – принятие/непринятие, кооперация/сотрудничество, симбиоз / эмоциональная близость, авторитарность/контроль, маленький неудачник / удовлетворенность отношениями – показало статически незначимые результаты (критерий Манна – Уитни при $p > 0,05$).

Таблица 1

Результаты диагностики отношения родителей к детям (%)

Испы- туемые	Опросник родительского отношения (А. Я. Варга, В. В. Столин)					Опросник «Взаимодействие "родитель – ребенок"» (И. М. Марковская)									
	Принятие	Кооперация	Симбиоз	Авторит. гипесоциал.	Маленький неудачник	Требовательность	Строгость	Контроль	Эмоц. близость	Принятие	Сотрудничество	Тревожность	Последовательность	Воспит. конфронтация	Удовлетворенность
М(36)	100	87,5	71,4	28,6	12,5	20	30	20	30	90	80	10	80	30	50
О (40)	90,9	75	28,5	28,6	12,5	30	30	20	50	100	80	20	90	60	100
А (40)	90,9	75	28,5	28,6	0	70	60	40	70	100	80	10	70	70	100
А (46)	87,9	87,5	71,4	28,6	25	20	60	40	50	60	50	20	30	40	60
О (30)	97	87,5	43	86	25	30	70	40	50	100	40	60	20	100	60
Н(37)	98,2	89	73	26,6	15,5	20	25	30	35	70	80	15	75	30	50
Л (42)	89,9	75	29,5	27,5	14,5	25	30	20	45	90	80	20	80	60	90
А (39)	85,9	77,5	25,5	25,6	5	65	60	35	65	95	75	10	75	75	100
К (43)	88,5	89,5	69,4	29,5	20	20	50	40	45	50	55	20	35	40	60
Т(34)	95	85,5	40	88	30	30	70	40	50	100	30	50	20	90	50

Обсуждение результатов

Анализ результатов опроса показал, что совместная деятельность детей и родителей слабо представлена и декларируется в большей степени, нежели реализуется (родители не указывают специфику деятельности). Низкий уровень совместной деятельности обуславливает регламентированные отношения, превалирование запретов.

Созданный нами проект «Пластилиновые мультики» направлен на минимизацию негативных проявлений в поведенческой, эмоциональной и когнитивной сферах. На первых занятиях участникам была представлена система упражнений на совместную деятельность ребенка и мамы: «Слепой и поводырь», представление своей семьи, «Лайф Лайн» семьи, игровые ситуации по разрешению конфликтов различного характера. В процессе совместного выполнения заданий родители, испытывая беспокойство, не предпринимали действий, направленных на выстраивание диалога с ребенком и снижение собственного дискомфорта (например, предложить назвать количество шагов до объекта; в большей степени констатировались контролирующие моменты: «не торопись», «не беги» и пр.). Таким образом, во-первых, возник образ взаимоотношений «я потерплю, главное сделать...», которые переносились и на другие виды деятельности в проекте как со стороны родителей, так и со стороны детей; во-вторых, даже с закрытыми глазами родители контролировали действия детей «так описывай, что вокруг... не молчи», где в минимальной степени проявились диалогичность и планирование деятельности участников. В целом, характеризуя совместную деятельность родителей и детей, в начале проекта констатировалось следующее: дети демонстрировали эгоцентрическую позицию в представлении семьи, которая представлена номинально, в большей степени говорили о себе, причем мамы поддерживали инициативу ребенка, но не пытались переориентировать его на обсуждение более общих моментов, значимых для семьи. Большинство родителей понимали совместную деятельность как «пребывание рядом», а не выполнение чего-либо вместе с ребенком, где каждый реализовывает свою часть в соответствии с отведенной ролью.

В процессе решения проектных задач (освоение структуры литературных произведений, специфики содержания и пр.) участники взаимодействовали с позиции принятых ролей: сценаристов, постановщиков, декораторов, художников, критиков, актеров. В результате проекта в рефлексивном обсуждении родители констатировали, что деятельность ребенка определяется спецификой взаимодействия родителей и детей, при этом если эти отношения дисгармоничны, то сложности во взаимоотношениях неизбежны. Анализируя отношения родителей и детей с позиции первых, стоит отметить, что статистически значимых результатов получено не было.

Но обозначим несколько тенденций, которые мы наблюдали после реализации проекта. По шкале «сотрудничество» констатируются высокие значения. Сотрудничество является следствием включенности ребенка во взаимодействие, отражает равенство и партнерство в отношениях со взрослыми. Также у 60 % группы наблюдаются высокие показатели по шкале «воспитательная конфронтация», что свидетельствует о родительской тревожности за ребенка и о возможном разногласии членов семьи по вопросам воспитания, обуславливающих противостояние внутри семьи. В группе 40 % родителей присущи низкие показатели по шкалам «требовательность» и «строгость» (20–30 баллов), при высоком балле по шкале «последовательность». А у других 40 % при высоком показателе по шкале «строгость» сопряжены с низкими показателями по шкалам «требовательность» и «последовательность». В данном

случае есть опасность констатации невысокой значимости порядка и организованности в отношении структурирования семейной активности, ясности и определенности семейных правил и обязанностей. Но, в целом, на когнитивном уровне констатируется децентрация в позиции родителей – участников проекта. Приведем примеры цитатиз рефлексивных аудиозаписей родителей. А.: *«Мне очень понравилось, что на проекте можно было посмотреть на своего ребенка со стороны... он может говорить, что хочет, делать, что хочет... дома такого не услышишь и не увидишь... здесь ребенок высказывается... мне было интересно... ах вот ты как умеешь... у детей всё хорошо... у родителей всё сложнее»*. М.: *«Я наблюдала, как реагирует мой ребенок и как другие дети реагируют. Я люблю анализировать... научилась другим формам взаимодействия с ребенком... это было очень ценно для меня и для моей семьи»*. О.: *«Я поняла, что надо заниматься с М. ... я мало времени уделяю ему»*.

Анализируя сценарии мультипликационных фильмов (главными сценаристами были дети), стоит отметить несколько сюжетных линий, свидетельствующих о значимых ценностях для детей-участников. В большинстве случаев (60 %) дружба спасала героев в сложных отношениях (ежики, пончик-бублик, миньон). 20 % участников выстроили фильм на основе нарушения запретов, но внимание и забота другого (например, герой – ежик) спасла от неминуемой гибели. Как видим, практически для всех детей значимыми оказались поддержка в трудных ситуациях и стремление к диалогичности.

В результате проекта подтверждаются следующие изменения в отношениях родителей и детей:

- расширение форм сотрудничества – перераспределение обязанностей, договоренности, компромиссы (например, из рефлексии мамы-участницы: «вместо угрожающе переключаться на другой вид деятельности»);
- динамика от контроля к сотрудничеству (например, из рефлексии мамы-участницы: «приняла, что дочь уже может самостоятельно дойти до магазина и с ней можно договариваться»);
- реализация различных вариантов совместной деятельности (родители стали вместе с детьми планировать совместные прогулки, обсуждать семейные традиции и возможности их возрождения; например, цитата участника: «Я так боролась, чтоб развить в ней самостоятельность, а в итоге она появилась на проекте, я совсем не ожидала. И да, гаджет мы используем меньше, т. к. в выходные мы стараемся всей семьей придумывать совместный досуг... будь то поход в кино, в музей или просто прогулка на Сайме»).

В целом, характеризуя динамику включения детей и родителей в работу, можно выделить следующие линии:

- от высокого уровня контроля за процессом деятельности ребенка к совместному распределению ролевых позиций, что демонстрировалось в процессе совместного сотворчества при выборе сказки, формулировке идеи, построения сценария;
- расширение форм сотрудничества как с взрослыми, так и с другими детьми (диалог в контексте обсуждаемого произведения, озвучивание героя, самопрезентация и презентация семьи);
- разнообразие продуктивных видов деятельности способствовало освоению спектра игровых форм (дети побывали в различных ролевых позициях);
- снижение проявления избыточной вовлеченности в использование гаджетов.

Сверхзадача, сформулированная для участников проекта, позволяет создать особое пространство, в котором решаются ряд психологических затруднений как межличностного, так и субъективного характера. Именно в совместной деятельности, при решении задачи создания

мультипликационного фильма, происходят переосмысление, открытие и выстраивание иерархии интересов, желаний, возможностей детей. В решении вопроса о минимизации погружения в цифровой мир важно продемонстрировать палитру иных сценариев взаимодействия родителей и детей, способов выражения эмоций и, в целом, жизненных целей.

Заключение

В результате проекта мы можем отметить изменения у детей по следующим сферам:

- *когнитивная* (участники активно включаются в диалоги родителей, дети могли высказать несогласие и обосновать его);
- *эмоциональная* (в целом существенных изменений не было, лишь один из участников со слов мамы дома стал спокойно отключать телефон по ее просьбе);
- *поведенческая* (увеличение частоты случаев проявления инициативы, совместных игр со сверстниками, увеличение тактильных контактов с мамами).

Таким образом, за счет разнообразия средств взаимодействия ребенка со сверстниками и родителями в рамках проекта констатировалось снижение компьютерной зависимости по следующим параметрам: снижение времяпрепровождения за компьютером, гаджетами; увеличение случаев использования детьми гаджетов в качестве средства реализации какой-либо деятельности (не для развлечения); повышение уровня коммуникации со сверстниками; расширение представления о вариантах совместной деятельности с родителями и собственного времяпрепровождения; увеличение ситуаций, при которых наблюдается ориентировка детей на диалог с родителями; отсутствие негативной реакции на просьбу выключить компьютер (телефон).

Одна из задач дальнейшей работы заключается в том, чтобы выстроить целостную систему организации деятельности семьи, в которой представлена палитра творческих возможностей для совместной деятельности ребенка и родителей, что будет способствовать переосмыслению цифровых технологий и снижению вовлеченности в пользование гаджетами как детьми, так и родителями.

Литература

- Безнос, О. С., Скворцова, Д. Д. (2018). Влияние компьютерной зависимости на психику человека. *Научные труды КубГТУ*, 3, 100–105.
- Богачева, Н. В. (2019). Основные проблемы психологии компьютерной игры. В Т. Д. Марцинковская, В. Р. Орестова, О. В. Гавриченко (ред.), *Цифровое общество в культурно-исторической парадигме: коллективная монография* (с. 30–36). Московский педагогический государственный университет.
- Быдтаева, Э. Л. (2015). Компьютерная зависимость – проблема современной психологии. В А. А. Сукиасян (ред.), *Прорывные научные исследования как двигатель науки: Сборник статей международной научно-практической конференции* (Т. 3, с. 249–252). АЭТЕРНА.
- Варга, А.Я. (1988). Тест-опросник родительского отношения: практикум по психодиагностике. *Психодиагностические материалы* / под ред. А.Я. Варги, В.В. Столина. Московский государственный университет.
- Дятлова, Е. В., Михина, М. В. (2019). Интернет-коммуникации: путь культурного развития личности или свобода выбора в информационную эпоху. *Вестник университета*, 4, 168–172. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2019-4-168-172>.

- Елкина, А. Е. (2017). Особенности компьютерной зависимости у младших школьников. *Молодой ученый*, 20, 394–396.
- Ефремов, А. Ю., Кучмасова, М. С., Малина, В. С. (2015). Психология трансформации ценностных ориентаций подростка в компьютерных играх. *Новое слово в науке: перспективы развития*, 1, 102–104.
- Зарецкая, О. В. (2017). Компьютерная и интернет-зависимость: анализ и систематизация подходов к проблеме. *Психолого-педагогические исследования*, 9 (2), 145–165. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2017090213>.
- Иванов, М. С. (2007). Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. *Флогистон*, <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2>.
- Игнатова, А. Р. (2020). Психолого-педагогические условия развития познавательной сферы у младших школьников, увлеченных современными электронными средствами и компьютерными играми. *Социальные отношения*, 4, 27–35.
- Кострикова, М. В. (2015). Психологические аспекты формирования компьютерной зависимости. *Молодой ученый*, 7, 678–680.
- Кузнецова, А. А. (2021). Исследование взаимосвязи отношений привязанности и наличия элементов компьютерной зависимости у дошкольников. *Казанский педагогический журнал*, 1, 248–253.
- Марковская, И. М. (2000). *Тренинг взаимодействия родителей с детьми*. «Речь».
- Никишина, В. Б., Запесоцкая, И. В. (2012). *Состояние зависимости: метапсихологический анализ*. Курский государственный медицинский университет.
- Орлов, М. О. (2019). Многомерность цифровой среды в обществе риска. *Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика*, 19(2), 155–161. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2019-19-2-155-161>.
- Рубцова, О. В. (2019). Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть первая). *Культурно-историческая психология*, 15(3), 117–124. <https://doi.org/10.17759/chrp.2019150312>.
- Савостина, Л. В., Хохлова, Н. И. (2021). Цифровизация в контексте образования современных педагогов. В М. В. Баделина (ред.), *Перспективы развития высшей школы: Материалы II Международной научно-практической конференции* (с. 275–278). Тюменский индустриальный университет.
- Солдатова, Г.В. (2011). *Пойманные одной сетью: социально-психологическое исследование представлений детей и взрослых об интернете*. Фонд Развития Интернет.
- Хозиев, В. Б. (2000). *Опосредствование в становящейся деятельности*. Сургутский государственный университет; Дефис.
- Хозиев, В. Б., Хохлова, Н. И., Плеханова, Н. П. (ред.). (2014). *Проектная форма обучения: опыт создания, исследования и применения*: коллективная монография. Сургутский государственный университет.
- Янг, К. (2015). Клинические аспекты интернет-зависимого поведения. *Медицинская психология в России*, 4, 11–14.
- Berezovskaya, I. P., Shipunova, O. D., & Kedich, S. I. (2019). Internet addiction and youth coping strategies. In *ACM International Conference Proceeding Series. Proceedings – CSIS 2019: 11th International scientific and theoretical conference «Communicative strategies of Information Society»*. Association for Computing Machinery (pp. 1–6). <https://doi.org/10.1145/3373722.3373790>
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of Internet use, abuse and

- addiction: The first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879–882.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62–70. <https://doi.org/10.1037/a0026969>.
- Greenfield, P. M. (2009). Technology and informal education: What is taught, what is learned. *Science*, 323(5910), 69–71. <https://doi.org/10.1126/science.1167190>
- Griffiths, M. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27 (1), 3–6.
- Kühn, S., Romanowski, A., Schilling, C., Lorenz, R., Mörsen, C., Seiferth, N., Banaschewski, T., Barbot, A., Barker, G. J., Büchel, C., Conrod, P. J., Dalley, J. W., Flor, H., Garavan, H., Ittermann, B., Mann, K., Martinot, J.-L., Paus, T., Rietschel, M., ... Gallinat, J. (2011). The neural basis of video gaming. *Translational Psychiatry*, 1. <https://doi.org/10.1038/tp.2011.53>.
- Marker, C., Gnamb, T., Appel, M. (2018). Active on Facebook and failing at school? Meta-analytic findings on the relationship between online social networking activities and academic achievement. *Educational Psychology Review*, 30, 651–677. <https://doi.org/10.1007/s10648-017-9430-6>.
- Olson, C. K., & Kutner, L. (2015). Viewpoints and flashpoints in the study of video game violence and aggression. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 12, 13–28.
- Reisinger, R. (2011). 91 percent of kids are gamers, research says. *CNET*. <https://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says> (дата обращения: 12.07.2021).

Поступила в редакцию: 07.09.2021

Поступила после рецензирования: 12.04.2022

Принята к публикации: 17.04.2022

Заявленный вклад авторов

Наталья Ивановна Хохлова – организация и руководство исследованием.

Ольга Юрьевна Муллер – подготовка исследовательской базы.

Любовь Владимировна Савостина – реализация исследования и обработка результатов.

Информация об авторах

Наталья Ивановна Хохлова – кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии, БУ ВО «Сургутский государственный университет», г. Сургут, Российская Федерация; SPIN-код: 1019-9584, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8266-9629>; e-mail: Hohlova-ni@yandex.ru

Ольга Юрьевна Муллер – кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры педагогики профессионального и дополнительного образования, БУ ВО «Сургутский государственный университет», г. Сургут, Российская Федерация; Scopus Author ID: 57225728877, ResearcherID: AAP-3428-2021, SPIN-код: 8126-0589, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8938-5386>; e-mail: olga_megion@mail.ru

Любовь Владимировна Савостина – магистр психологии, менеджер ресурсного центра, ООО «Лингва», г. Сургут, Российская Федерация; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1718-7970>; e-mail: service16@lingua-surgut.ru

Информация о конфликте интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.