

коммуникационных технологий должна основываться на теоретико-методических основах адхократичных и эмпауерментных идей динамичности, адаптивности, гибкости, творческого подхода, готовности рисковать, умении решать проблемы, предвидеть результат своих действий, ответственности за принятые решения, лидерских качествах, умении работать в коллективе.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, будущие менеджеры, эмпауерментный подход, адхократичный подход, информационно-коммуникационные технологии, SMART-технологии, учреждение высшего образования аграрного профиля.

UDC 37.013.42: 793.7: 004-042.72-053.6

**PARTICULARITES DE LA PREVENTION SOCIO-EDUCATIVE DE LA
DEPENDANCE DES ADOLESCENTS AUX JEUX VIDEO**

T.I. KOVALCHUK, Ph.D., professeure agrégée des sciences de l'éducation, maitre de conférence du département de la socio-pédagogie et des technologies de l'information et de la communication

**Université nationale des bioressources et des ressources naturelles de
l'Ukraine**

E-mail: kovalchuk_tam@ukr.net

O. A. KASATKINA, étudiante en master des sciences humaines et pédagogiques
**Université nationale des bioressources et des ressources naturelles de
l'Ukraine**

Résumé. L'article analyse les travaux de recherche en matière la psychologie et la pédagogie. Il démontre les différents aspects de la cyberdépendance mis en évidence par de nombreux psychologues, enseignants, sociologues, médecins. Il développe les particularités de la prévention socio-pédagogique de la dépendance des adolescents aux jeux vidéo. Une étude expérimentale a été menée dans une école secondaire de Pochayev, dans la région de Ternopil, concernant l'état de la cyberdépendance des adolescents. Les résultats de cette étude ont été comparés à ceux de l'étude sur la cyberdépendance des étudiants en master de Université nationale des bioressources et des ressources naturelles de l'Ukraine. L'article décrit la démarche qui passe par un diagnostic, un travail avec les parents, des activités créatives, des projets de formation et d'information pédagogiques tout en impliquant les technologies de l'information et de la communication qui ouvrent de larges possibilités de développement personnel, un soutien éducatif et méthodologique des enseignants, de pédagogues sociaux ou animateurs jeunesse qui sont en contact avec les adolescents. Des sessions de formation ainsi que des projets impliquant la participation de la jeunesse sont proposées aux enseignants ainsi qu'aux éducateurs afin de les sensibiliser aux risques de la cyberdépendance.

Mots-clés: dépendance, dépendance aux jeux vidéo, adolescents, cyberdépendance, rencontres virtuelles, jeu de hasard, navigation compulsive sur le Web

Pertinence (Introduction). Aujourd'hui, les technologies de l'information et de la communication se développent rapidement et ont un impact sur le développement de la personnalité de l'enfant. Une large variété de jeux vidéo proposée sur le marché actuel ainsi que la facilité d'accès à Internet influencent l'éducation des adolescents d'aujourd'hui. En même temps, ces technologies de l'information et de la communication font partie intégrante de la formation des jeunes dans les établissements scolaires. Des

changements importants ont été constatés également dans le domaine des loisirs car un ordinateur réunit les possibilités qu'offrent un poste de télévision, un lecteur DVD, une chaîne Hi-Fi et un livre.

Le nombre d'adolescents qui sont capables d'utiliser des programmes informatiques ne fait qu'augmenter, ce qui prouve les effets positifs de l'informatisation. Pourtant, elle conduit, en parallèle, aux conséquences négatives de ce processus ce qui affecte directement la santé psychologique des adultes et, surtout, des adolescents.

Analyse des recherches récentes et des publications. Le problème de la dépendance informatique est très préoccupant. L'analyse des recherches en sciences sociales et en sciences de l'éducation montre que les différents aspects de cette dépendance ont été mis en relief par de nombreux psychologues, enseignants, sociologues, médecins. Les sociologues comme J. Boissard, M. Weber, B. Malinowski, James. G. Mead, Robert Merton, J. Moreno, T. Parsons, Plekhanov, G. Rickert, N. Smelser, Herbert Spencer, G. Tarda, T. Shibutani, étudient le comportement lors des jeux vidéo dans le contexte des problèmes liés à la socialisation et l'assimilation des rôles sociaux. Les questions historiques et socioculturelles du jeu ont été étudiées dans les travaux d'historiens, d'ethnologues et de sociologues comme Ares F., G. Dine, E.A. Pokrovski. La théorie du jeu et son rôle dans la construction de l'identité socioculturelle dans l'histoire de l'humanité est développée par J. Huizinga, considéré comme le fondateur d'un nouveau domaine de la science sociale. Les écrits des psychologues et des spécialistes en sciences de l'éducation soviétiques ont mis en évidence les aspects sociaux du jeu et du comportement: il s'agit des travaux de Blonskii, LI Bozovic, L. Wenger, L. Vygotski, Erchov, AV Zaporozhets, I. Cohn, A. Leontiev, A. Luria, S. Rubinstein, D. Uznadze, P. Shedrovitsky, D. Elkonin. Depuis la fin du XXe siècle, de nombreux aspects du jeu ont fait objet d'une problématique concernant l'organisation des loisirs et du temps libre des adolescents et des jeunes adultes. Cela concerne les travaux de L. Gordon, T. Drydze, L. Kogan, V. Lapshov V. Patrouchev, N. Korytnikova.

But. Il réside dans l'examen des particularités de la prévention sociopédagogique de l'addiction informatique chez les adolescents.

Méthodes. Afin d'atteindre l'objectif fixé ci-dessus, la démarche suivante a été utilisée: une analyse et une synthèse des travaux de recherche scientifiques pour définir tous les aspects du problème de la prévention de la cyberdépendance des adolescents; une extension de l'expérience pédagogique avec des adolescents; une comparaison et une enquête afin d'établir un diagnostic du niveau de dépendance informatique des jeunes; une généralisation qui vise à poser des fondements des particularités du travail d'un sociopédagogue; une exploitation des données obtenues lors des enquêtes.

Résultats. Le terme «addiction» est un terme utilisé dans la psychiatrie pour faciliter l'identification du problème d'utilisation abusive d'Internet. En général, on peut observer un à dix symptômes chez les personnes dépendantes, notamment un temps excessif passé sur le réseau qui peut augmenter l'anxiété du sujet à rester dans le monde réel, une dissimulation du temps réel passé dans le cyberspace ou une attitude inactive dans le monde réel. L'abus d'utilisation de l'Internet peut conduire à l'isolement social, au développement des effets dépressifs, à un éclatement du noyau familial, à l'échec scolaire, aux problèmes financiers voire à une perte de travail [5; 6].

En psychologie, les chercheurs américains K. Yang, I. Goldberg, J. Grohol, M. Griffiths, J. Suller et al. ont été les premiers à étudier les effets de l'Internet en 1994. Pour la première fois, le terme d'«addiction à Internet» (ou «cyberdépendance») a été utilisé comme «une attraction anormale pour rester connecté au réseau» par Ivey Goldberg en 1996 [5]. Les chercheurs considèrent que l'émergence de la dépendance à Internet n'obéit pas aux lois classiques de la formation des dépendances connues, suite

aux études du comportement des fumeurs, des alcooliques, des toxicomanes ou des joueurs compulsifs. Ainsi, des années sont parfois nécessaires pour développer des formes traditionnelles de dépendance alors que pour la cyberdépendance, ce temps est considérablement réduit. C. Young trouve que 25% des personnes utilisant le réseau sont devenues dépendantes en six mois, 58% au cours de la seconde moitié de l'année et seulement 17% un an plus tard. Si les conséquences de la dépendance à l'alcool ou aux drogues ont été largement étudiées, la dépendance à Internet nécessite encore une étude approfondie [9]. «La dépendance à Internet» est un terme général qui, en premier lieu, indique un ensemble de problèmes de comportement et de contrôle sur ses envies. Les chercheurs ont décrit, au cours de leurs travaux de recherche, cinq types de problèmes: une dépendance au cyber-sexe, une attraction insurmontable à visiter des sites pornographiques et le recours au cybersexe; une passion pour des rencontres virtuelles (connaissances et amis virtuels sur le Web); un besoin obsessionnel de rester connecté (jeux en ligne, achats permanents ou ventes privées); une surcharge d'informations (navigation excessive sur le web, recherche d'informations à partir de différentes bases de données et de sites de recherche; une dépendance informatique aux jeux vidéo en ligne (jeux de combat comme Doom, Quake, Unreal, jeux de stratégies comme Star Craft, jeux de quêtes, etc.) [1; 9].

Nous considérons que, dans les conditions actuelles, une attention particulière devrait être accordée à l'étude des travaux de psychologues qui pensent qu'il y a une certaine dynamique dans le développement de la dépendance informatique. Elle peut être scindée en quatre étapes, chacune ayant sa spécificité. Selon S. Varashkevich, il s'agit au début d'une étape d'adaptation à un certain enthousiasme lié à la cyber activité. Le cyber joueur commence à «entrer» dans une excitation qui provoque rapidement une forte augmentation de la dépendance. En fonction des caractéristiques individuelles de la personne et de l'environnement qui l'entoure, il atteint rapidement le sommet du comportement addictif. À l'avenir, la dépendance reste stable pendant un certain temps. Ensuite, sa force diminue et descend progressivement puis se stabilise pendant un certain temps [1].

Selon A. Voyskunskiy [4], ce processus comprend d'abord *l'étape de l'attrait léger* lorsque l'enfant a la possibilité de plonger dans un monde virtuel, jouer à un jeu de rôles sur ordinateur où il commence déjà à ressentir une attirance pour cette réalité. Il aime tout dans le jeu, du son à la simulation de la vie réelle et aux histoires fantastiques. La deuxième étape est celle de *l'attirance* dont le facteur principal est l'apparition du besoin des jeux vidéo. Enfin, le dernier, le *stade de la dépendance*, se présente sous deux formes: sociale ou individuelle.

La principale spécificité de *l'étape de l'attrait léger* est que l'activité du jeu vidéo est plutôt liée à la situation dans laquelle se déroule le jeu; elle n'a pas de caractère systématique. Le besoin permanent de jouer n'est pas encore formé. Au stade de l'attirance, l'envie du jeu devient systématique [4, p. 94].

Les statistiques actuelles montrent non seulement l'intérêt de la prévention de la dépendance aux jeux vidéo mais aussi l'importance de développer chez les jeunes des compétences qui les aideront à rester insensibles à la cyberdépendance: capacité à communiquer et avoir des relations sociales, capacité à se comporter de manière constructive dans des situations de conflit; capacité à avoir une bonne estime de soi, capacité à contrôler son affect ou sa tension nerveuse, etc. Ces capacités peuvent être développées grâce aux échanges individuels avec les enfants, en effectuant un travail de groupe, en suivant des formations pour mieux comprendre un conflit ou résoudre un problème, etc. [3; 6].

Afin de préparer et mener une étude à ce sujet, le test de Kimberley-Young (adapté

par A. Kasatkina) sur la dépendance à Internet a été pratiqué auprès des adolescents d'une école secondaire de Pochayev, dans la région de Ternopil. Le questionnaire portait sur les principaux symptômes de la dépendance à Internet, à savoir une amélioration de l'humeur en raison de l'activité sur Internet, un besoin d'augmenter le temps de navigation sur Internet, une apparition des problèmes de santé physique, des problèmes sociaux, professionnels ou psychologiques découlant de son utilisation, des tentatives infructueuses à contrôler son activité sur Internet et un syndrome d'abandon. La tâche de cette étude expérimentale était d'identifier les adolescents ayant une dépendance aux jeux vidéo ainsi qu'élaborer des recommandations pour prévenir ce problème.

Les résultats de cette recherche, présentés dans la figure 1, indiquent que le niveau élevé de la dépendance chez les adolescents occupe la première position dans l'échelle de classement des niveaux, soit 42% (dont 66% chez les filles et 34% chez les garçons). La deuxième position correspond à un niveau bas de dépendance, près d'un tiers des sujets, soit 34% (dont 35% chez les filles et 65% chez les garçons). Un niveau moyen de la dépendance est de 24% (dont 65% de filles, 35% de garçons).

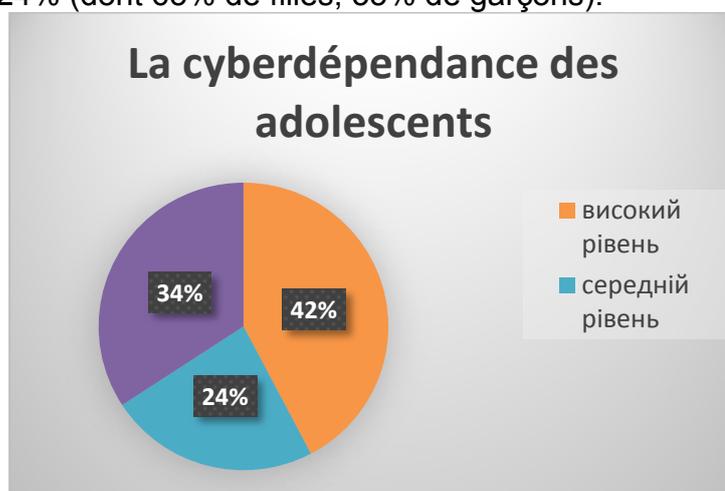


Fig. 1. Les résultats de la cyberdépendance des adolescents (niveau élevé – високий рівень, niveau moyen – середній рівень)

Il est intéressant de noter que le pourcentage de la dépendance est très différent selon le sexe des personnes interrogées. À notre avis, ces résultats s'expliquent par la différence des centres d'intérêt chez les garçons et les filles à l'adolescence [6; 7].

À titre de comparaison, nous avons mené une enquête chez les étudiants de deux groupes de Master de l'Université nationale des bioressources et des ressources naturelles de l'Ukraine sur les questions de la dépendance informatique. Les résultats de l'étude, présentés dans la figure 2, montrent que 10% des étudiants ont une dépendance complète, 23% une dépendance partielle (ce qui correspond à une utilisation excessive des jeux vidéo), 17% une utilisation équilibrée entre leur vie et l'utilisation des jeux vidéo, 50% ne présentent aucun signe de dépendance aux jeux.

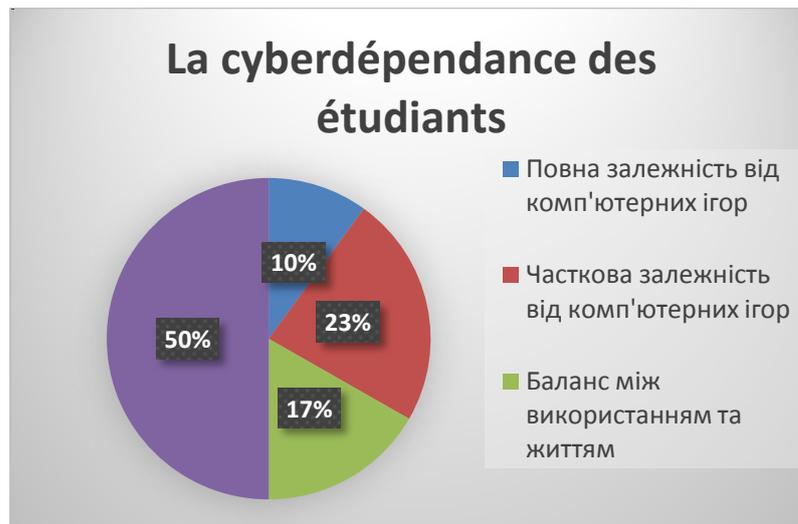


Fig. 2. Les résultats de la dépendance informatique des étudiants

(une cyberdépendance complète – повна залежність від комп'ютерних ігор, une cyberdépendance partielle – часткова залежність від комп'ютерних ігор, un équilibre entre la vie et l'utilisation du réseau – баланс між використанням та життям)

Ainsi, les résultats de cette étude montrent que la dépendance à l'égard des jeux d'ordinateur est plus fréquente chez les adolescents car ils sont plus vulnérables, cherchant à être indépendants et autonomes et à échapper au contrôle de l'adulte.

Conclusions et perspectives (discussion). A partir des particularités de la dépendance aux jeux vidéo chez les adolescents définies ci-dessus, il convient de mettre en évidence les principales caractéristiques de la prévention socio-éducative: diagnostic, travail avec les parents, projets de formation et d'information pédagogiques, utilisation des technologies de l'information et de la communication qui offrent des possibilités de développement personnel, soutien pédagogique et méthodologique aux enseignants, travailleurs sociaux, dirigeants des clubs et des centres de loisirs, équipes d'animateurs qui travaillent avec des adolescents. Nous proposons aux enseignants et aux travailleurs sociaux de participer à des formations, associer les enfants aux différents projets qui les sensibiliseront aux dangers de la cyberdépendance.

Les perspectives des recherches dans ce domaine consistent à approfondir la méthodologie de la prévention de la cyberdépendance des adolescents.

Liste des sources utilisées

1. Варашкевич С. А. История конверсии компьютерной игры. Москва : ИП РАН, 1997.
2. Виходцева О. Психолого-педагогічна допомога підліткам із адиктивною поведінкою. *Психолог. Шкільний світ*. 2007. № 37. С. 57–61.
3. Вінтюк Ю. Узалежнення від комп'ютера: формування і можливості протидії. *Вісник Львівського національного університету*. 2010. № 13. С. 215–226.
4. Войскунский А. Е. Актуальные проблемы психологии зависимости от Интернета. *Психологический журнал*. 2004. № 1. С. 90–100.
5. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми. Київ: НІСД, 2011. 47 с
6. Ковальчук Т. І., Василяшко А. А. Соціально-педагогічна профілактика адиктивної поведінки підлітків *Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України. Серія «Педагогіка, психологія, філософія»* 2017. № 267. С. 96–101.

7. Парфанович І. І. Профілактика девіантної поведінки дівчат : [навчально-методичний посібник] 2011. 208 с.
8. Психология и лечение зависимого поведения / [ред. Скотта Даулинга]; пер. с англ. Р. Р. Муртазина. 2000. № 85. 240 с.
9. Турецька Х. Інтернет-залежність як предмет психологічного дослідження. *Вісник Львівського університету*. 2007. № 10. С. 365–375.

References

1. Varachkevitch, S. A. (1997). *Istoria kovercii kompiyternoi igry* [The history of computer game conversion]. M. : IP RAN.
2. Vykhkhodstseva, O. (2007). *Psykhkholoho-pedahohichchna dopomaha pidlitkam iz adyktivnoiu povedinkoiu* [Psychological and pedagogical assistance to adolescents with addictive behavior] / *Psykhkholoh. Shshkilnyi svit*. № 37. S. 57–61
3. Vintiuk, Yu. (2010). *Uzalezzhnennia vid kompiutera: formuvannia I mozhzhlyvosti protygiu* [Dependence on the computer: the formation and the possibility of counteraction] *Visnyk Lvivskoho natsionalnoho universytetu*. Lviv : LNU I. Franka, Vyp. 13. S. 215-226. (Seria: «Pedahohichchni nauky»).
4. Voiskuvinsky, A. E. (2004). *Aktualnuie problemy psykhkholohii zavisimosty ot Interneta* [Pressing matters of psychology in case of dependence on the Internet]. *Psykhkholohitcheskii jurnal*. № 1. S. 90–100.
5. *Internet-zalezhnists iak novyi fenomen sutchasnoho svity: sutnists i problemy*. [Internet addiction as a new phenomenon of the modern world: the essence and problems] Kiev: NISD, 2011. 47 s.
6. Kovaltchuk, T. I., Vacilachko, A. A. (2017). *Sotcialno-pedahogitchna profilaktyka aduktivnoi povedinky pidlitkiv* [Socio-pedagogical prevention of addictive behavior among adolescents] *Naukovyi visnyk Natsionalnoho universytetu bioresursiv i pryrodokorystuvannia Ukrainy. Seriiia «Pedahohika, psykhohohiia, filosofiiia»* № 267. S. 96–101.
7. Parfanovychch, I. I. (2011). *Profilaktyka deviantnoi povedinky divchcat* : [navchchalno-metodychchnyi posibnyk] [Prevention of deviant behavior of girls] Ternopil : TNPY, 208 S.
8. *Psyholohia I leshshenie zavisimoho povedeniia* [Psychology and treatment of dependent behavior] / [red. Skotta Daylinga]; per.s angl. R.R. Myrtazna. 2000. № 85. 240 S.4.
9. Turetska, Kh. (2007). *Internet-zalezhnists iak predmet psykhkholohitchnoho doslidjennia* [Internet addiction as a subject of psychological research]. *Visnyk Lvivskoho universytetu*. №. 10. S. 365–375.

ОСОБЛИВОСТІ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРОФІЛАКТИКИ ІГРОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ ПІДЛІТКІВ

Т. І. Ковальчук, О. О. Касаткіна

Анотація. У статті зроблено аналіз наукової психолого-педагогічної літератури, показано різні аспекти залежності, що висвітлювалися психологами, педагогами, соціологами, лікарями. Обґрунтовано особливості соціально-педагогічної профілактики ігрової комп'ютерної залежності підлітків. Проведено експериментальне дослідження ігрової комп'ютерної залежності підлітків Почаївської загальноосвітньої школи I-III ступенів Тернопільської області. Проблематику ігрової комп'ютерної залежності підлітків висвітлено у порівнянні із залежністю студентів магістратури НУБіП України. Виокремлено основні особливості соціально-педагогічної профілактики ігрової комп'ютерної залежності підлітків.

Ключові слова: залежність, ігрова комп'ютерна залежність, підлітки, Інтернет-залежність, Інтернет-адикція, кіберсексуальна залежність, віртуальні знайомства, азартні ігри, нав'язливий web-серфінг

ОСОБЕННОСТИ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОФИЛАКТИКИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ ПОДРОСТКОВ

Т.И. Ковальчук, А.А. Касаткина

Аннотация. В статье проведен анализ научной психолого-педагогической литературы, показаны различные аспекты зависимости, которые освещались психологами, педагогами, социологами, врачами. Обоснованы особенности социально-педагогической профилактики игровой компьютерной зависимости подростков. Проведено экспериментальное исследование игровой компьютерной зависимости подростков Почаевской общеобразовательной школы I-III ступеней Тернопольской области. Проблематику игровой компьютерной зависимости подростков освещено по сравнению с зависимостью студентов магистратуры НУ-БиП Украины. Выделены основные особенности социально-педагогической профилактики игровой компьютерной зависимости подростков

Ключевые слова: зависимость, игровая компьютерная зависимость, подростки, интернет-зависимость, интернет-аддикция, киберсексуальная зависимость, виртуальные знакомства, азартные игры, навязчивый web-серфинг

FEATURES OF SOCIO-PEDAGOGICAL PREVENTION OF GAMING DISORDER AMONG ADOLESCENTS

T. I. Kovalchuk, O. O. Kasatkina

Abstract. The article analyzes scientific psychological and pedagogical literature, shows various aspects of addiction, which were covered by psychologists, educators, sociologists, doctors. The peculiarities of socio-pedagogical prevention of gaming disorder among adolescents are substantiated. Experimental research of gaming disorder among adolescents of Pochaev secondary school of I-III levels of Ternopil region was conducted. The problem of gaming disorder among adolescents is highlighted in comparison with the dependence of students of the NUBiP of Ukraine magistracy. The paper specifies main features of socio-pedagogical prevention of gaming disorder among adolescents: the diagnostics, work with parents, cognitive and developing leisure, educational cognitive-training projects are singled out; application of informational technologies, revealing the wide variety of possibilities of personal development; educational and methodological support and information support of teachers, social pedagogues, heads of groups, amateur teams working with teenagers. Teachers and social educators are encouraged to use trainings and involve children in a variety of projects that would address the issues of online addiction.

Keywords: addiction, gaming disorder, teenagers, Internet addiction, cybersexual addiction, virtual dating, gambling, obsessive web surfing

УДК 37.378

КОМПОНЕНТИ, КРИТЕРІЇ ТА ПОКАЗНИКИ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ІНДИВІДУАЛЬНОЇ РОБОТИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

А.О. КОГУТ, здобувач

Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія

E-mail: olonka@ukr.net