

СУЧАСНІ ДІАГНОСТИЧНІ КРИТЕРІЇ ДЛЯ ВИЯВЛЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ

Лисенко О.С.

Інститут психології імені Г.С. Костюка НАПН України

Актуальність. Проблема виникнення віртуальної залежності протягом останнього часу все більше викликає зацікавленість науковців. У зв'язку з розвитком інформаційних технологій та технічного прогресу люди отримують можливість вільно користуватися різною інформацією. Однак, існує ризик виникнення віртуальної залежності, що може негативно впливати на соціальне життя особи. Для практикуючих психологів важливого значення набуває отримання об'єктивних діагностичних критеріїв для виявлення віртуальної залежності.

Матеріали і методи дослідження. Використання відомостей наукової літератури та мережі Інтернет.

Результати. Вільний доступ до нових дивайсів дозволяє особі заглиблюватися за допомогою ігор у віртуальну реальність, що може призвести до виникнення психологічних порушень. Причинами ризику виникнення віртуальної залежності від відеоігор можуть бути біологічні фактори, фактори індивідуальної та психологічної вразливості, фактори навколишнього середовища стресові, структурні фактори [2, р. 1002]. Зазначається, що особи з ігровою залежністю мають гіршу робочу пам'ять, здатність до прийняття рішень, емоційне регулювання та ін. Прояви цих розладів пов'язують зі зниженням функціонування префронтальної кори [3, р. 1].

За даними Всесвітньої організації охорони здоров'я (ВООЗ) проводиться робота над затвердженням нової Міжнародної класифікації хвороб 11 перегляду. До МКХ 11 ввійшов ідентифікатор 6C51 «Ігрові розлади» («Gaming disorder»), що включає в себе «6C51.0 Ігрові розлади, переважно онлайн» («6C51.0 Gaming disorder, predominantly online»), «6C51.1 Ігрові розлади, переважно офлайн» (6C51.1 Gaming disorder, predominantly offline) та «6C51.Z Ігрові розлади, неуточнені» («6C51.Z Gaming disorder, unspecified»). Зазначається, що ігрові розлади в онлайн- та офлайн-режимі виявляються за допомогою таких діагностичних критеріїв, як: порушення особистого контролю над процесом гри стосовно, наприклад, початку, частоти, інтенсивності, тривалості та ін.; збільшення пріоритету ігор, що виявляється у перевазі над життєвими інтересами та повсякденною діяльністю, наприклад, особистим життям, сімейними, соціальними стосунками, освітньою чи професійною діяльністю та іншими важливими сферами; продовження гри, незважаючи на виникнення негативних наслідків. Також зазначається, що характер порушення внаслідок ігрової поведінки може бути безперервним, епізодичним та періодичним, однак для встановлення діагнозу необхідна тривалість не менше 12 місяців. Лише у випадку виявлення серйозних симптомів та наявності всіх діагностичних критеріїв необхідна тривалість може бути скорочена [1].

Ігрові розлади («Internet Gaming Disorder (IGD)») було включено до розділу 3 останнього (п'ятого) перегляду Діагностичного та статистичного посібника з розумових розладів. За цим посібником клінічний діагноз встановлюється на основі постійного та періодичного використання Інтернету для участі в іграх, що призводить до клінічно значущих порушень або страждань протягом 12 місяців з 5 або більше проявами критеріїв. До таких критеріїв належать: зайнятість інтернет-іграми; поява симптомів відміни за умови, що інтернет-ігри відбираються; потреба збільшення часу, присвяченого відеоіграм; невдалі спроби контролювати участь у інтернет-іграх; втрата зацікавленості попередніми захопленнями (за винятком інтернет-ігор); продовження надмірного використання інтернет-ігор, незважаючи на появу психосоціальних проблем; обман членів сім'ї, терапевтів та інших осіб стосовно кількості інтернет-ігор; використання інтернет-ігор для усунення або послаблення негативних настроїв; надання під загрозу або втрату значних стосунків, роботи, освіти чи кар'єри через участь у інтернет-іграх. Ці критерії мають достатньо якісну обґрунтованість та точність діагностики, однак досі не існує консенсусу щодо багатьох питань, пов'язаних із діагностичними критеріями ігрового розладу, що ускладнює роботу клінічних психологів та інших терапевтів [2, р. 1002].

Висновок. На сьогоднішній день розвиток віртуальної залежності становить суттєву проблему, оскільки відбувається порушення соціального життя та поява супутніх психологічних розладів, таких, наприклад, як депресія, погіршення емоційного регулювання та ін. Наявні діагностичні критерії потребують подальшого удосконалення, оскільки існують суперечливі моменти, що ускладнюють роботу психологів та терапевтів. Сучасні діагностичні критерії для виявлення віртуальної залежності мають недоліки та переваги, тому потрібні подальші дослідження.

Список літератури

1. ICD-11 (Mortality and Morbidity Statistics). – Режим доступу: <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f%2ficd%2fentity%2f1448597234>. (Дата звернення – 06.10.2018);
2. The treatment of Internet gaming disorder: a brief overview of the PIPATIC Program / A. Torres-Rodríguez, M.D. Griffiths, X. Carbonell // Int. J. Ment. Health. Addict. – 2018. – Vol. 16, №4. – P. 1000–1015;
3. Zhang J.T. Editorial: neural mechanisms underlying Internet gaming disorder / Zhang J.T., Brand M. // Front Psychiatry. – 2018. – Vol. 9. – 404.