

ПРОБЛЕМА ВИЗНАЧЕННЯ ЗБАЛАНСОВАНИХ ДІАГНОСТИЧНИХ КРИТЕРІЇВ ДЛЯ ВИЯВЛЕННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ

Лисенко Олексій Станіславович

Лабораторія психології навчання ім. І.О. Синиці Інституту психології імені Г.С. Костюка Національної Академії педагогічних наук України

Інтернет-ресурси застосовують з метою професійної діяльності, навчання та з розважальною метою, однак, надмірне використання віртуального простору може призводити до залежності та викликати серйозні ускладнення психо-емоційного та фізичного здоров'я людини. Саме тому важливого значення набуває адекватна діагностика та класифікація патологічного використання Інтернету та медіа-дивайсів [1].

Діагностичні критерії віртуальної залежності досить різноманітні, що може суттєво впливати на точність класифікації проявів віртуальної залежності. Цю проблему вирішували такі дослідники, як Goldberg, Griffiths, Young, Scherer, Brenner, Chen, Chou, Lin, Tsai та багато інших [2]. Наприклад, ще в 1996 році почали з'являтися публікації Griffiths та Young щодо віртуальної залежності під терміном «Інтернет-залежність», де наголошувалося на тому, що використання онлайн-ресурсів призводить до негативних наслідків (онлайн-азартні ігри, порнографічні матеріали). Сьогодні офіційно за даними Діагностичного і статистичного посібника з психічних розладів (5 видання) діагностичні критерії щодо ігрової залежності вимагають наявності п'яти з дев'яти симптомів, що спостерігаються протягом 12-місячного періоду (одержимість, симптоми відміни, зростаюча потреба проводити більше часу в віртуальному просторі, втрата зацікавленості до інших видів діяльності, продовження надмірного використання всупереч суттєвому впливу на побутове життя, ескейпінг (віртуальний простір як відволікаючий спосіб для полегшення відчуття тривоги або провини), виникнення загрози особистим взаємозв'язкам) [3].

Висунуто гіпотезу, що важливою причиною виникнення віртуальної залежності є психологічне прагнення до спілкування, але цей розлад вірогідно, здатен виникати внаслідок різних клініко-демографічних факторів. Загалом, **віртуальна залежність** – це дезадаптивний розлад, здебільшого спричинений використанням Інтернету, що викликає порушення нормальної діяльності особи в повсякденному житті, а саме – в особистій, соціальній чи професійній сфері. Згідно Діагностичного і статистичного посібника з психічних розладів (5 видання) пропонується зосередити увагу на онлайн-іграх, але різні види віртуальної діяльності можуть бути пов'язані з появою багатьох ризиків в реальному житті. На основі нейропсихологічних та нейровізуалізаційних досліджень виявлено, що в цьому процесі важливу роль відіграють зміни в префронтальній корі головного мозку. Також встановлено, що жінки більш схильні до використання соціальних мереж, в той час, як чоловіки – до Інтернет-ігор, однак, зазначається, що обидва види діяльності можуть спровокувати посилення симптомів віртуальної залежності. Особливо варто зазначити, що було встановлено взаємозв'язок між початком використання Інтернету в юному віці та більшою поширеністю віртуальної залежності, тому

наголошується на користі від контролю батьків за використанням віртуального простору дітьми [4].

Проведено дослідження, в якому прийняли участь молоді особи у віці 17,5 років, а саме – 481 чоловік (38,2%) та 777 жінок (61,8%). Відповіді підлітків оцінювали за наявністю патологічного використання відеоігор, відчуттям тривоги, депресії, ознак агресії тощо. Анкета під назвою «The Internet Gaming Disorder scale (IGD scale)» містила 9 пунктів, які пропонували запитання, що допомагали оцінити стан поглинутості грою, явища абстрагування, звикання, втрати контролю, схильність до відмови від іншої побутової діяльності, продовження гри всупереч наявним проблемам, використання обману, наявності ескейпінгу. Серед опитуваних 65% осіб жили з обома батьками. Було виявлено, що підлітки, загалом, займались відеоіграми біля 1,28 год на день у будні дні та 2,03 год на день у вихідні дні. При цьому жінки витрачали в середньому 0,75 год на день у будні та 1,14 год на день у вихідні дні, а чоловіки 2,13 год та 3,46 на день відповідно. Встановлено, що існує кореляція між ігровою віртуальною залежністю та депресією, агресією й самотністю [5].

Висновок. Продовжується процес дослідження діагностичних критеріїв віртуальної залежності, тому зацікавлення науковців можуть викликати вивчення когнітивної функції, соціальної діяльності, психо-емоційних складових та супутніх психологічних та фізичних захворювань людини.

Список літератури

1. Cudo, A., & Zabielska-Mendyk, E. (2019). Cognitive functions in Internet addiction – a review. *Psychiatria Polska*, 53(1), 61-79. doi: 10.12740/pp/82194
2. Hsieh, W., Shih, D., Shih, P., & Lin, S. (2019). An Ensemble Classifier with Case-Based Reasoning System for Identifying Internet Addiction. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 16(7), 1233. doi: 10.3390/ijerph16071233
3. Sprong, M., Griffiths, M., Lloyd, D., Paul, E., & Buono, F. (2019). Comparison of the Video Game Functional Assessment-Revised (VGFA-R) and Internet Gaming Disorder Test (IGD-20). *Frontiers In Psychology*, 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00310
4. ElSalhy, M., Miyazaki, T., Noda, Y., Nakajima, S., Nakayama, H., & Mihara, S. et al. (2019). Relationships between Internet addiction and clinicodemographic and behavioral factors. *Neuropsychiatric Disease And Treatment*, Volume 15, 739-752. doi: 10.2147/ndt.s193357
5. Finserås, T., Pallesen, S., Mentzoni, R., Krossbakken, E., King, D., & Molde, H. (2019). Evaluating an Internet Gaming Disorder Scale Using Mokken Scaling Analysis. *Frontiers In Psychology*, 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00911