Key words: integral psychotherapy, mechanisms of psychotherapy, model of psychological health and psychopathology, existential-cognitive-analytical psychotherapy, «mindfulness».

DOI: https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series19.2022.43.11
УДК 159.923:004.738.5-042.72]:[316.324.8:004]

В. І.Кротенко
vikrotenko@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-6382-984X

О.Е.Міщенко
lowlsoff@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-8403-363X

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПОНЯТТЯ ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ ЯК ФОРМИ АДИКТИВНОЇ ПОВЕДІНКИ В КОНТЕКСТІ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

У статті розглянуто проблему сучасного розуміння поняття інтернет-залежності та підходи до діагностики, що використовуються в Україні. Проведено теоретичний аналіз робіт українських та іноземних науковців, включаючи перші згадки поняття інтернет-адикції і останні дослідження в різних країнах світу. Окреслено основні погляди на цей феномен серед вітчизняних і іноземних вчених від моменту впровадження терміну до сьогодення. Визначено, що сучасні дослідники ще не досягли згоди у формулюванні понять інтернет-залежності, комп'ютерної залежності та залежності від комп'ютерних ігор, пропонуючи різні визначення і класифікації; зафіксовано наявність застарілих фактів, термінології і скринінгових методик, які не відповідають теперішньому рівню науково-технічного прогресу. На основі проведеного аналізу літератури, запропоновано і обґрунтовано заміну терміну «інтернет-залежність» більш сучасним поняттям «цифрова (діджитал) залежність», яке точніше описує патологічні потяги до перебування у цифровому (віртуальному) просторі, що реалізується за допомогою сучасних технологій.

Ключові слова: інтернет-залежність, інтернет-адикція, комп'ютерна залежність, залежність від комп'ютерних ігор, діджитал-залежність, цифрова залежність.

Постановка проблеми. Згідно з останнім дослідженням DataReportal (2022), на січень 2022 року майже 5 мільярдів людей з усього світу користуються інтернетом — це 62,5% всього населення планети (Simon Kemp, 2022); Соціальними мережами користуються 4.62 мільярда людей, що складає 93,3% від усіх користувачів інтернету. Згідно звіту 2012 року, кількість користувачів інтернету складала трохи більше 2

мільярдів осіб або 30 відсотків людства, а соціальними мережами користувалися тільки 1.5 мільярда осіб (DataReportal, 2012). За останні 10 років кількість користувачів інтернету та соціальних мереж збільшилася більше, ніж вдвічі. В Україні на лютий 2022 року зареєстровано 31,1 мільйон користувачів інтернету, що є 71,8% населення, і близько 28 мільйонів користувачів соціальними мережами, тобто 64,6% населення країни. За останні десять років кількість користувачів інтернету збільшилася у 2,4 рази, а кількість користувачів соціальними мережами — у 2,3 рази (DataReportal, 2022).

За даними Європейського опитування учнів щодо вживання алкоголю та інших наркотичних речовин (2019), впродовж якого було опитано 8690 студентів віком 14-17 років, майже половина опитаних проводить якнайменш 4 години на день у соціальних мережах у будні і ще більше — на вихідних; більше половини (55.4%) учасників заявили, що вони проводять забагато часу в соцмережах — 23.9% відмітили погіршення настрою, якщо вони не мають доступу до соцмереж, 43.6% заявили, що їхні батьки вважають, що вони проводять забагато часу в інтернеті. 9,4% студентів зазначили, що грають як мінімум 6 годин на день, використовуючи електронні девайси (комп'ютер, планшет, смартфон). Більше чверті (27.5%) студентів заявили, що витрачають забагато часу на ігри, а 13,9% визнали погіршення настрою, якщо вони не можуть грати в цифрові ігри (О.М. Балакірєва, Д.М. Павлова, Н-М.К. Нгуєн, О.Г. Левцун, Н.П. Пивоварова, О.Т. Сакович; О.В. Флярковська, 2019). Розробники мобільних додатків, соціальних мереж, комп'ютерних і мобільних ігор докладають значних зусиль, щоб залучити більшу аудиторію і утримувати їхню увагу якомога довше. Використовуючи маніпулятивні техніки і прийоми, вони зумовлюють вироблення звички користуватися ресурсами кожного дня, що може стати першим кроком до розвитку залежності; особливо небезпечно для школярів, які були визначені як найбільш вразлива аудиторія, схильна до надмірного користування інтернетом (К. Давиденко, 2019).

Феномену інтернет-залежності наразі приділяється недостатньо уваги як дослідниками цього явища, так і батьками та вихователями. Всесвітня організація охорони здоров'я досі не включила інтернет-залежність до Міжнародної класифікації хвороб, але принаймні визнала наявність комп'ютерної ігроманії, якій було присвоєно назву Gaming Disorder у 2018 році (V. Poznyak, 2018). Згідно МКХ-11, яка набула чинності 1 січня 2022 року, ігровий розлад визначається як модель ігрової поведінки («цифрові ігри» або «відеоігри»), що характеризується порушенням контролю над іграми, збільшенням пріоритету ігор над іншими видами діяльності в тій мірі, в якій гра має перевагу над іншими інтересами та повсякденною діяльністю, а також продовження або ескалація ігор, незважаючи на настання негативних наслідків (World Health Organisation, 2022). Американська психіатрична асоціація також не визнає інтернет-залежність психічним розладом, але вважає її об'єктом подальших досліджень (К. Давиденко, 2019).

Нещодавнє дослідження, що порівнювало залежності від інтернету та смартфону, показало, що

група, залежна від використання інтернету та смартфонів, проявила підвищений ризик депресії та тривоги порівняно з групою без залежності (Kim, Y. J., H. M. Jang, Y. Lee, D. Lee, D. J. Kim. 2018). Підлітки із залежністю від інтернету та смартфонів частіше відчувають низький рівень задоволеності життям, високий рівень життєвого та академічного стресу і демонструють агресивну поведінку (You Jin Jeong, Bongwon Suh, Gahgene Gweon, 2019). Щоб випереджувати розвиток інтернет-залежності у молоді, потрібно визначити її поняття, ознаки та методи діагностики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить про те що багато дослідників, зокрема українські науковці В. Посохова, Ю. Асєєва, Г. Розлуцька, М. Опачко, Л. Юр'єва, Т. Больбот, О. Чабан, Г. Пілягина, Н. Бугайова та спеціалісти з різних куточків світу як М. Дрепа, Н. Кочетков, Г. Леї, Ґ. Шуманн, Р. Девіс все ще працюють над поняттями та визначеннями інтернет-адикції. Продовжуються суперечки щодо запропонованих діагностичних критеріїв і того, чи дійсно це є залежністю. Великий внесок у дослідження інтернет-залежності також зробили такі вітчизняні вчені: А. Асмолов, В. Бурова, О. Камінська, Т. Карабін, Т. Ісакова, В. Посохова, А. Церковний, А. Цвєткова. Теоретичні та практичні основи проблеми інтернет-залежності відображаються у роботах перших дослідників цієї теми: I. Goldberg, K. Young, M. H. Orzack, J. Suler, John Grohol. Науковці з різних країн світу проводять власну дослідницьку діяльність, спрямовану на вивчення проблеми надмірного користування інтернетом.

Мета статті — проаналізувати поняття інтернет-залежності як форми адиктивної поведінки в контексті діджиталізації суспільства та визначити методи діагностики інтернет-залежності.

Виклад основного матеріалу. Термін «інтернет-залежність» вперше вжив американський психіатр і психофармаколог I.Goldberg, жартома описуючи феномен відмови людини від своїх сімейних зобов'язань заради проведення часу в інтернеті (A. Federwisch, 1997). Термін швидко набув розповсюдження і привернув увагу вчених з усього світу, даючи поштовх до подальших досліджень. Goldberg (1995) характеризував інтернет-залежність як дезадаптивну модель користування інтернетом, яка призводить до клінічно значущого порушення або дистресу, і супроводжується як мінімум трьома симптомами з переліку протягом 12 місяців: толерантність, синдром відміни, проблеми самоконтролю під час користуванням інтернетом, неможливість відмовитися від користування інтернетом, проведення більшої частини свого часу в інтернеті, нехтування обов'язками і соціальними контактами, зловживання інтернетом навіть після усвідомлення даної проблеми. Американський клінічний психолог K. Young (1998) почала дослідження цього феномену ще у 1994 році, описуючи його як заклопотаність інтернетом, нездатність контролювати використання інтернету та неспокій або дратівливість при спробі скоротити використання інтернету. Янг розробила перший опитувальник із семи питань, за якими вона продіагностувала 496 інтернет-користувачів, які оцінювали себе як «завзяті користувачі інтернету»; за результатами тестування 396

учасників були визнані «залежними від користування інтернетом», через що її тест був оцінений як неточний і схильний до гіпердіагностування (A. Federwisch, 1997). Л. Юрьєва і Т. Больбот (2006) описали звикання до Інтернету як розлад звичок та потягів, не викликаний хімічними речовинами, нав'язливе чи компульсивне бажання увійти в інтернет, перебуваючи офлайн, і неможливість вийти з мережі, знаходячись онлайн. Вони також визначили п'ять типів комп'ютерної залежності: нав'язливий серфінг (блукання мережею, пошук інформації); пристрасть до біржових торгів та азартних ігор онлайн; віртуальні знайомства; кіберсекс (захоплення порносайтами); захоплення комп'ютерними іграми.

Сучасні науковці не досягають згоди у визначенні інтернет-залежності. Шугайло Я.В. (2015) пропонує вважати терміни «інтернет-адикція» і «комп'ютерна адикція» синонімічними, тоді як Асєєва Ю.О. (2020) пропонує розмежовувати комп'ютерну залежність, інтернет-залежність і ґаджет-адикцію, а також виділяє підвиди кібер-адикцій в залежності від агенту адикції: адиктивний інтернет-серфінг, аудіо/відео адикція, ґаджет-адикція, кібероніоманія, кіберсексуальна адикція, online-гемблінг, патологічна залежність від віртуальних знайомств, патологічне online-читання, селфітіс (чи селфізм) та фабінг. Всесвітня організація охорони здоров'я не визнає інтернет-залежність розладом, натомість визнає залежність від комп'ютерних ігор (Gaming Disorder), включивши її до 11-го видання Міжнародної класифікації хвороб у 2022 році; розлад характеризується моделлю постійної або повторюваної ігрової поведінки («цифрові ігри» або «відеоігри»), яка може бути онлайн або офлайн та має наступні діагностичні критерії: 1) ослаблений контроль ігрової поведінки; 2) зростаюча пріоритетність ігрової поведінки, перевага над іншими видами діяльності; 3) продовження занять відеоіграми, незважаючи на негативні наслідки. Науковці з Південної Кореї You Jin Jeong, Bongwon Suh & Gahgene Gweon (2019) у своєму дослідженні визначили залежність від інтернету як надмірне використання інтернету, яке передбачає використання комп'ютера онлайн та/або офлайн, і супроводжується функціональними порушеннями, абстиненцією, толерантністю та негативними наслідками; залежність від смартфонів — як поведінку, що характеризується надмірним використанням смартфонів. Кожне з цих визначень охоплює поняття сучасної інтернет-залежності тільки частково, концентруючи увагу на окремих елементах і часто нехтуючи різноманіттям сучасних технологій.

Різницю між залежними і незалежними Юр'єва і Больбот (2006) визначали так: аддикти намагаються створити нові взаємини у мережі, тоді як не аддикти лише підтримують вже існуючі зв'язки за допомогою інтернету. У своєму дослідженні Посохова В.В. (2006) визначила, що «схильні до кіберадикції користувачі неспроможні об'єктивно сприймати події віртуального життя, що спричиняє розмивання меж між віртуальним і реальним світами; внаслідок надмірної захопленості Інтернетом молоді люди стають неспроможними планувати своє подальше життя». Розлуцька Г.В., Опачко М.В. (2012) зробили висновок, що «інтернет-залежна людина звернена усередину себе, не помічає або ігнорує зовнішні події, погано

адаптується до реального життя».

Ю. Асєєва (2021) у своїй дисертації визначає наступні особливості самоставлення залежних від інтернету: закритість, низька особистісна рефлексія, незадоволеність собою та своїми можливостями, наявність сумнівів щодо здатності викликати повагу в інших, орієнтація на соціальне схвалення, низький рівень розвитку суб'єктних властивостей (відсутність такого новоутворення раннього юнацького віку, як усвідомлення себе суб'єктом власної життєдіяльності), низька саморегуляція, перевага екстернального локусу контролю, недостатнє самоприйняття (симптом дезадаптації), ригідність «Я-концепції», прив'язаність до неадекватного «Я-образу», деформована «Я-концепція», заперечення проблем, поверхова самовдоволеність.

Спираючись на дослідження, Юр'єва і Больбот (2006) виділяють чотири стадії формування ігрової (комп'ютерної) залежності: стадія легкого захоплення, стадія захоплення, стадія залежності, стадія уподобання.

1. Стадія легкого захоплення. Після того, як людина пограла один або кілька разів у комп'ютерну гру, вона починає «відчувати смак», адже комп'ютер дозволяє їй з максимальним наближенням до реальності досягати своїх мрій; людина відчуває задоволення від гри, отримуючи позитивні емоції. На цій стадії гра має ситуаційний характер.

2. Стадія захоплення. Гра приймає систематичний характер, у людини з'являється нова потреба — потреба у комп'ютерній грі. Без постійного доступу до комп'ютера, можливі активні дії щодо усунення перепон.

3. Стадія залежності. Зсув потреби у грі на нижній рівень піраміди потреб, що супроводжується змінами у ціннісно-смисловій сфері особистості.

Юр'єва і Больбот (2006) також визначають дві форми залежності: соціалізована та індивідуалізована. Соціалізована форма характеризується збереженням соціальних контактів: бажання грати разом з іншими користувачами мережі, з ігровою мотивацією у змаганні. Ця форма рідше супроводжується психічними та соматичними порушеннями. У осіб з індивідуалізованою формою залежності порушується основна функція психіки — вона починає відображувати не вплив об'єктивного світу, а віртуальну реальність. Такі люди часто грають поодинці, потреба в грі знаходиться у них одному рівні з фізіологічними потребами; якщо протягом деякого часу людина не отримує «ігрову дозу», вона починає відчувати незадоволеність, негативні емоції, тривогу, дисфорію; формується депресивний симптомокомплекс.

4. Стадія уподобання. Ця стадія характеризується згасанням ігрової активності, зрушенням психологічної залежності особи у бік норми. Тобто людина тримає «дистанцію» з комп'ютером, хоча

повністю відмовитись від психологічної прихильності неспроможна. На цій стадії людина може знаходитись роками із можливим короткочасним зростанням ігрової залежності внаслідок появи нових цікавих ігор.

Юр'єва і Больбот (2006) сформували окремі психологічні характеристики осіб, які найбільш схильні до адиктивних форм поведінки. Схильність може проявлятися в залежності від різних факторів: виховання у дитинстві, особистісні особливості, соціальні фактори. В залежності від виховання у дитинстві, найбільш схильні до адикційної поведінки будуть особи: із сформованою ранньою тривогою, пов'язаною із емоційною напругою та тривожністю матері; які отримали психологічні травми у дитинстві (насильство, жорстоке поводження, материнська та патернальна депривація). В залежності від особливостей особистості, найвищий ризик розвитку залежності мають особи зі: зниженою переносимістю труднощів повсякденного життя, поряд із гарною переносимістю кризових ситуацій; прихованим комплексом неповноцінності, що поєднується із зовнішньою перевагою; зовнішньою соціабельністю, що поєднується зі страхом перед стійкими емоційними контактами; прагненням говорити неправду; прагненням звинувачувати інших, знаючи, що вони невинні; прагненням уникати відповідальності у прийнятті рішень; стереотипністю, повторюваністю поведінки; залежністю; тривожністю. Такі соціальні фактори, як дезінтеграція суспільства та дискримінація за статевою, національною, економічною та іншими ознаками також підвищують ризик формування залежності.

К. Давиденко, (2019) стверджує, що діти шкільного віку є найбільш вразливою аудиторією через простоту і доступність використання інтернету, достатню кількість вільного часу, обмеженість контролю з боку батьків, пошук способу «втекти від реальності» або побудувати соціальні відносини; серед психологічних факторів, що провокують зловживання інтернетом можуть бути синдром дефіциту уваги та гіперактивності, депресивні симптоми, тривожні розлади, низька самооцінка, сором'язливість, соціальна тривожність, суїцідальні ідеї. Науковці D. J. Kuss, M. D. Griffiths, L. Karila та J. Billieux (2014) також погоджуються з тим, що підлітки мають відносно високий ризик розвитку інтернет-адикції. У підлітковому віці люди шукають більше особистого простору, щоб задовольнити свої нові дорослі потреби, і разом з дорослішанням зростає потяг до незалежності (Kagitcibasi, 2013). Дослідження E. P. Shulman, K. P. Harden, J. M. Chein та L. Steinberg (2015) показали, що чоловіки частіше за жінок мають проблеми з контролем імпульсів і поведінкою, спрямованою на пошук відчуттів, що також має вплив на розвиток інтернет-адикції. У відповідь, перехресні дослідження використання інтернету показали, що підлітки чоловічої статі мають вищий ризик розвитку інтернет-залежності, ніж дівчата (E.L. Anderson, E. Steen, and V. Stavropoulos, 2016).

В Україні прийнято використовувати наступні методи діагностики інтернет-залежності: тест Кімберлі Янг у адаптації В. Лоскутової; скринінгова діагностика комп'ютерної залежності за методикою Л. Юр'євої та Т. Больбот; тест на інтернет-залежність С.А. Кулакова; тест Такера для експрес-діагностики ігроманії,

модифікований та адаптований для неповнолітніх І.А Конигіною; шкала інтернет-залежності Чена (шкала CIAS). Але всі вони російською і застарілі. Основна проблема полягає в тому, що всі ці методи давно застаріли, оскільки тести розроблялися у період з 2000 по 2010 роки і відтоді не оновлювалися попри розвиток технологій. Наприклад, тест Янг вважається чи не єдиним способом тестування інтернет-залежності, хоча одне з досліджень довело його непридатність ще у 2012 році. Група вчених з Північної Кореї виявила, що показники інтернет-залежності, які показали результати тесту Янг, не корелювали з тяжкістю або тривалістю симптомів у тих, у кого клінічно діагностовано Інтернет-залежність (S. J. Kim, D.-H. Park, S.-H. Ryu, J. Yu, J. H. Ha, 2012).

Роблячи **висновок** хочемо зазначити, що поняття «інтернет-залежність» вже втратило свою актуальність і має бути виключено із кола професійного вживання, тому що людство буквально залежить від інтернету: робота, комунікації, пошук інформації, розваги, подорожі — будь яка сфера життя підкріплюється цілодобовим доступом до мережі. Називати це залежністю — все одно, що називати залежністю потребу у їжі чи одязі: у певних випадках доступ до інтернету є необхідним для виживання (пошук роботи, нерухомості, розвиток бізнесу). Як потреба в їжі може перетворитися на булімію, потреба в одязі — на шопоголізм, так і потреба в доступі до мережі може стати патологічною. Проте патологічне бажання в цьому випадку пов'язане не з доступом до інтернету як таким, а з покликом відмежуватись від реальності шляхом занурення у віртуальний (діджитал) світ. Таким чином, інтернет потрібно вважати не агентом адикції, а інструментом для задоволення патологічного потягу — як гроші, коли мова йде про лудоманію, алкоголізм або шопоголізм. Агентом адикції в цьому випадку виступає віртуальна реальність — цифровий світ, в якому можна бути ким завгодно і яким завгодно (успішним, дотепним, розумним, відвертим, сильним, сміливим) без необхідності відповідати обраним критеріям у реальності, нести відповідальність за скоєні вчинки і докладати реальних зусиль для отримання дофаміну. За тим самим принципом, агентами залежності не можуть вважатися комп'ютери чи смартфони — прив'язаність виникає не до техніки як фізичного елементу, а до віртуального простору, до якого техніка надає доступ. Отже, замість застарілих термінів інтернет-залежності та комп'ютерної залежності, треба використовувати термін *цифрова (або діджитал) залежність*, яка характеризується патологічним потягом до перебування у цифровому (віртуальному) просторі, що реалізується за допомогою сучасних технологій: смартфонів, ноутбуків і комп'ютерів, окулярів віртуальної реальності, ігрових приставок тощо. Необхідно також розробити нову рейтингову шкалу для виявлення цифрової залежності та вимірювання її тяжкості, враховуючи мінливість інформаційних технологій, і сучасну потребу у ґаджетах, а також методи профілактики в умовах вимушеної діджиталізації через небезпеку для життя і здоров'я.

Список використаної літератури:

1. **Асєєва Ю.О.** (2020). Проблемні питання класифікації кібер-адикцій. — Одеса, Психологія і особистість. 2020 No 2 (18). 2. **Асєєва Ю.О.** (2021). Психологічні засади кіберадикцій в підлітковому та юнацькому віці. Дисертація. — Одеса. 3. **Балакірєва О.М., Павлова Д.М., Нгуєн Н-М.К., Левцун О.Г., Пивоварова Н.П., Сакович О.Т., & Фляркoвська О.В.** (2019). Куріння, вживання алкоголю та наркотичних речовин серед підлітків, які навчаються: поширення й тенденції в Україні». — Київ: ТОВ «ОБНОВА КОМПАНІ». 4. **Давіденко К.** (2019), Інтернет-залежність: тест, поширеність та супутня психопатологія. — Київ, МОРІОН. 5. **Посохова В.В.** (2006). Автореферат. Соціально-психологічні особливості формування життєвих планів інтернет-залежної молоді. — Київ. 6. **Розлуцька Г.М., Опачко М.В.** (2012). Вивчення проблеми інтернет-залежності: аналіз результатів експериментального дослідження. — Ужгород, Серія «Педагогіка, соціальна робота», 24. 7. **Шугайло Я. В.** (2015). Інтернет-залежність та проблема її профілактики серед дітей та підлітків. — Запоріжжя, Вісник Запорізького національного університету. Педагогічні науки. 2015 №2 (25). с. 17-24. 8. **Юрьєва Л., Больбот Т.** (2006). Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика: Монография. — Днепропетровск: Пороги. 9. **Anderson E.L., Steen E., & Stavropoulos V.** (2016). Internet use and problematic internet use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth 22(4)*, 430-454. doi: 10.1080/02673843.2016.1227716 10. **Federwisch A.** (1997). Internet Addiction? — Архів веб-сторінок Archive.today. https://archive.ph/ 11. **Goldberg I.** (1995). Internet Addiction Disorder (IAD) — Diagnostic Criteria. https://archive.ph/ 12. **Jeong Y. J., Suh B., & Gweon G.** (2019). Is smartphone addiction different from internet addiction? Comparison of addiction-risk factors among adolescents. *Behaviour & Information Technology, 39(5)*, 578–593. doi: 10.1080/0144929X.2019.1604805 13. **Kagitcibasi C.** (2013). Adolescent autonomy-relatedness and the family in cultural context: what is optimal? *Journal of Research on Adolescence, 23(2)*, 223-235 doi: 10.1111/jora.12041. 14. **Kemp S.** (2012), Digital 2012: global digital overview https://datareportal.com/ 15. **Kemp S.** (2022), Digital 2022 global overview report. https://datareportal.com/ 16. **Kemp S.** (2022), Digital 2022: Ukraine. https://datareportal.com/ 17. **Kim S. J., Park D.-H., Ryu S.-H., Yu J., Ha J. H.** (2012). Usefulness of Young's Internet Addiction Test for clinical populations. *Nordic Journal of Psychiatry, 67(6)*, 393-399. doi: 10.3109/08039488.2012.748826 18. **Kim Y. J., Jang H. M., Lee Y., Lee D., & Kim. D. J.** (2018). Effects of internet and smartphone addictions on depression and anxiety based on propensity score matching analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 15,* 859. doi:10.3390/ijerph15050859 19. **Kuss D. J., Griffiths M. D., Karila L., & Billieux J.** (2014). Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design, 20(25),* 4026-52 DOI: 10.2174/13816128113199990617 20. **Poznyak V.** (2018, September 13), Public health implications of

excessive use of the Internet and other communication and gaming platforms. https://www.who.int/ 21. **Shulman E. P., Harden K. P., Chein J. M.**, & **Steinberg L.** (2015). Sex differences in the developmental trajectories of impulse control and sensation-seeking from early adolescence to early adulthood. *Journal of Youth and Adolescence, 44*, 1–17. 22. **World Health Organisation (WHO)** (2022) https://icd.who.int/browse11/l-m/en. 23. **Young K.S.** (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior, 1(3)*. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

References:

1. **Asyeyeva Yu.O.** (2020). Problemni py`tannya klasy`fikaciyi kiber-ady`kcij. — Odesa, Psy`xologiya i osoby`stist`. 2020 No 2 (18). 2. **Asyeyeva Yu.O**. (2021). Psy`xologichni zasady` kiberady`kcij v pidlitkovomu ta yunacz`komu vici. Dy`sertaciya. — Odesa. 3. **Balakiryeva O.M., Pavlova D.M., Nguyen N-M.K., Levczun O.G., Py`vovarova N.P., Sakovy`ch O.T., & Flyarkovs`ka O.V.** (2019). Kurinnya, vzhy`vannya alkogolyu ta narkoty`chny`x rechovy`n sered pidlitkiv, yaki navchayut`sya: poshy`rennya j tendenciyi v Ukrayini». — Ky`yiv: TOV «OBNOVA KOMPANI». 4. **Davidenko K.** (2019), Internet-zalezhnist`: test, poshy`renist` ta suputnya psy`xopatologiya. — Ky`yiv, MORION. 5. **Posoxova V.V.** (2006). Avtoreferat. Social`no-psy`xologichni osobly`vosti formuvannya zhy`ttyevy`x planiv internet-zalezhnoyi molodi. — Ky`yiv. 6. **Rozlucz`ka G.M., Opachko M.V.** (2012). Vy`vchennya problemy` internet-zalezhnosti: analiz rezul`tativ ekspery`mental`nogo doslidzhennya. — Uzhgorod, Seriya «Pedagogika, social`na robota», 24. 7. **Shugajlo Ya. V.** (2015). Internet-zalezhnist` ta problema yiyi profilakty`ky` sered ditej ta pidlitkiv. — Zaporizhzhya, Visny`k Zaporiz`kogo nacional`nogo universy`tetu. Pedagogichni nauky`. 2015 #2 (25). c. 17-24. 8. **Yur`yeva L., Bol`bot T.** (2006). Komp`yuternaya zavy`sy`most`: formy`rovany`e, dy`agnosty`ka, korrekcy`ya y` profy`lakty`ka: Monografy`ya. — Dnepropetrovsk: Porogy`. 9. **Anderson E.L., Steen E., & Stavropoulos V.** (2016). Internet use and problematic internet use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth 22(4)*, 430-454. doi: 10.1080/02673843.2016.1227716 10. **Federwisch A.** (1997). https://archive.ph/ 11. **Goldberg I.** (1995). Internet Addiction Disorder (IAD) — Diagnostic Criteria. https://archive.ph/ 12. **Jeong Y. J., Suh B., & Gweon G.** (2019). Is smartphone addiction different from internet addiction? Comparison of addiction-risk factors among adolescents. *Behaviour & Information Technology, 39(5)*, 578–593. doi: 10.1080/0144929X.2019.1604805 13. **Kagitcibasi C.** (2013). Adolescent autonomy-relatedness and the family in cultural context: what is optimal? *Journal of Research on Adolescence, 23(2)*, 223-235 doi: 10.1111/jora.12041. 14. **Kemp S.** (2012),. https://datareportal.com/ 15. **Kemp S.** (2022), https://datareportal.com/ 16. **Kemp S.** (2022), https://datareportal.com/ 17. **Kim S. J., Park D.-H., Ryu S.-H., Yu J., Ha J. H.** (2012). Usefulness of Young's Internet Addiction Test for clinical populations. *Nordic Journal of Psychiatry, 67(6)*, 393-

399. doi: 10.3109/08039488.2012.748826 18. **Kim Y. J., Jang H. M., Lee Y., Lee D., & Kim. D. J.** (2018). Effects of internet and smartphone addictions on depression and anxiety based on propensity score matching analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 15,* 859. doi:10.3390/ijerph15050859 19. **Kuss D. J., Griffiths M. D., Karila L., & Billieux J.** (2014). Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design, 20(25),* 4026-52 DOI: 10.2174/13816128113199990617 20. **Poznyak V.** (2018, September 13), Public health implications of excessive use of the Internet and other communication and gaming platforms. *World Health Organisation (WHO)*. https://www.who.int/ 21. **Shulman E. P., Harden K. P., Chein J. M.**, & **Steinberg L.** (2015). Sex differences in the developmental trajectories of impulse control and sensation-seeking from early adolescence to early adulthood. *Journal of Youth and Adolescence, 44*, 1–17. 22. **World Health Organisation (WHO)** (2022) https://icd.who.int/browse11/l-m/en. 23. **Young K.S.** (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior, 1(3)*. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

Mishchenko O.E., Krotenko V.I. Transformation of the concept of internet addiction as a form of addictive behaviour in the context of digitalization of modern society. Over the past 10 years, the number of internet users has grown from 2 to almost 5 billion; 62.5% of the world's population were internet users at the beginning of 2022. Virtual reality attracts with its accessibility and unlimited opportunities for self-expression; virtual success is often easier to reach than real one, which makes virtual life attractive to people who face difficulties in reality. The internet realm and teenagers are the most vulnerable to becoming addicted to it. However, the concept of internet addiction has not yet been recognized by the WHO as a disorder, and scientists have not yet reached an agreement on the definition of addiction to virtual reality. This study analyzes Ukrainian and world literature, as well as research on internet, gaming, gadget, and computer addictions from 1995, when the term internet addiction appeared, to the present day. It shows the presence of outdated facts, terminology and screening methods that do not correspond to the current level of scientific and technical progress. It argues that the concept of "internet addiction" has already lost its relevance and should be dismissed from professional use. The pathological desire, in this case, is not connected with access to the internet in itself, but with the inclination to distance oneself from reality by immersing oneself in the virtual (digital) world. Thus, the internet should not be considered an agent of addiction, but a tool for the satisfaction of a pathological craving. The agent of addiction in this case is virtual reality — a digital world. Following the same principle, computers, tablets, or smartphones cannot themselves be considered agents of addiction — the attachment arises not to the equipment as a physical element, but to the virtual space to which these gadgets provide access. Consequently, the term "internet addiction" should be replaced with the more modern concept of "digital addiction", which identifies a pathological

urge to stay in the digital (virtual) space, realised with the help of modern technologies.

Keywords: Internet addiction, cyber addiction, computer addiction, gaming disorder, digital addiction, internet overuse.

DOI: https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series19.2022.43.12
УДК 159.922.73:791.228

В. І.Кротенко
vikrotenko@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-6382-984X

І.В.Савош
ivanna.savosh@gmail.com
https://orcid.org/0000-0002-8403-363X

ВПЛИВ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ НА РОЗВИТОК ПСИХІКИ ДИТИНИ

У статті розглянуто проблему впровадження у навчання, виховання і дозвілля дитини різних видів медіапродукції, насамперед, мультиплікаційних фільмів, а також їх безпосередній вплив на розвиток. На основі аналізу психологічної літератури визначено внесок науковців у вивчення та розширення знань з обраної теми. Обгрунтовано значущість розуміння фахівцями та батьками усіх можливих впливів на дитину та зазначено вимоги до мультиплікаційних фільмів. Зазначено психічні процеси, що піддаються безпосередньому впливу. Споглядання мультсеріалів часто може бути визначальним при засвоєнні і розумінні емоцій і емоційних проявів. Таке трапляється, коли дитина з раннього віку проводить надто багато часу перед екранами гаджетів. Виокремлено фактори, через які діти є вразливими до всього, що демонструється у телеекранах, серед них: особливості дитячої психіки та недостатня сформованість психічних процесів Окреслено деякі протиріччя дослідників у цій сфері та описано як позитивні, так і негативні аспекти проблематики. Досліджено шляхом опитування ставлення батьків та дітей до мультфільмів, а також наслідки їх щоденного перегляду. Визначено перелік рекомендацій, відповідно до результатів проведеного дослідження.

Ключові слова: психічний розвиток, розвиток дитини, клінічна психологія, психічні процеси, дитяча психологія.

Постановка проблеми. Уже багато десятків років мультфільми продовжують бути незмінним атрибутом буденності дітей у кожній родині. Разом зі зміною змісту таких телесюжетів змінюється вплив на дитину, який сьогодні є дуже помітним. Наслідки такого впливу проявляються у багатьох сферах життя родини і не завжди вони є позитивними. Нова система освіти в Україні орієнтується на включення в освітній простір інформаційно-комунікативних технологій. Тож можна простежити, що в навчально-