

УДК 152.32

[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1\(35\)-522-530](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-1(35)-522-530)

**Засєкін Артур Анатолійович** кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології та суспільно-гуманітарних наук, Заклад вищої освіти «Міжнародний науково-технічний університет імені академіка Юрія Бугая», <https://orcid.org/0009-0008-3825-8548>

## КОМП'ЮТЕРИЗАЦІЯ ТА ІНТЕРНЕТИЗАЦІЯ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА ЯК ФАКТОРИ КІБЕРЗАЛЕЖНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

**Анотація.** У статті розкрито зазначено, що людина на певний час виходить із реального до віртуального світу для задоволення певних фізіологічних потреб. Реальний світ, своєю чергою, здається чужим, нецікавим із безліччю небезпек, оскільки в реальному світі людина не може робити всього того, що дозволено у віртуальному просторі. Гра перетворюється на засіб компенсації справжніх проблем, а особистість починає реалізовуватися переважно в ігровому світі. Нині комп'ютерна залежність і її складова інтернет-залежність не включені до груп захворювань міжнародної класифікації. Найближчу модель зі всіх описаних розладів можна використати як патологічну схильність до азартних ігор – комп'ютерну адикцію (форму залежної поведінки), тобто як розлад звичок і потягів, не викликаних дією хімічних препаратів.

*Мета статті* – обґрунтування особливостей кіберзалежності здобувачів освіти в контексті комп'ютеризації та інтернетизації сучасного суспільства.

Аналіз розглянутих психологічних детермінант (низький рівень самоствалення особистості до себе, уникання проблем, вільний доступ до інтернет-мережі (використання чатів, мережових ігор, e-mail, ftp, gopher), простота використання та ін.) у розвитку кіберзалежності, визначає її як небезпечну психіатричну патологію. Проте більшість авторів вважають, що наявних на сьогодні емпіричних даних ще не достатньо для розгляду її як захворювання. Часто за проявами залежності від інтернету приховуються інші адикції або вона виступає в якості вторинного симптому інших відхилень. Найбільшу небезпеку для дітей становлять саме рольові комп'ютерні ігри, оскільки вони дають можливість повністю ввійти у віртуальний світ і викликають величезну залежність від обраного героя. Головна їх особливість – значний вплив на психіку гравця, глибина входження в гру, а також мотивація ігрової діяльності, яка базується на прийнятті ролі та втечі від реального життя.



**Ключові слова:** здобувачі освіти, комп'ютеризація, інтернетизація сучасного суспільства, кіберзалежність, інтернет-адикція.

**Zasekin Artur Anatoliyovych** Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology and Social and Humanities, Institute of Higher Education "International Scientific and Technical University named after Academician Yuriy Bugai", <https://orcid.org/0009-0008-3825-8548>

## COMPUTERIZATION AND INTERNETIZATION OF MODERN SOCIETY AS FACTORS OF CYBER-DEPENDENCE OF EDUCATION OBJECTS

**Abstract.** The article discloses that a person temporarily leaves the real world for the virtual world to satisfy certain physiological needs. The real world, in turn, seems foreign, uninteresting with many dangers, because in the real world a person cannot do all that is allowed in the virtual space. The game turns into a means of compensation for real problems, and personality begins to be realized mainly in the game world. Currently, computer addiction and its component Internet addiction are not included in the groups of diseases of the international classification. The closest model of all the described disorders can be used as a pathological tendency to gambling - computer addiction (a form of addictive behavior), that is, as a disorder of habits and urges not caused by the action of chemical drugs.

*The purpose* of the article is to substantiate the peculiarities of cyber addiction of students in the context of computerization and internetization of modern society.

The analysis of the considered psychological determinants (low level of self-identification, avoidance of problems, free access to the Internet (use of chats, network games, e-mail, ftp, gopher), ease of use, etc.) in the development of cyber addiction defines it as dangerous psychiatric pathology. However, most authors believe that the empirical data available today are not yet sufficient to consider it as a disease. Often, other addictions are hidden behind the manifestations of Internet addiction or it acts as a secondary symptom of other abnormalities. Role-playing computer games are the biggest danger for children, as they allow them to fully enter the virtual world and cause a huge dependence on the chosen hero. Their main feature is a significant impact on the player's psyche, the depth of entering the game, as well as the motivation of game activity, which is based on accepting a role and escaping from real life.

**Keywords:** education seekers, computerization, Internetization of modern society, cyber addiction, Internet addiction.

**Постановка проблеми.** Зростаюча комп'ютеризація та інтернетизація сучасного суспільства привели до появи нової психологічної залежності –



Інтернет-залежності. Все більше здобувачів освіти вважають, що краще йти з головою у віртуальний світ, не бажаючи протистояти життєвим труднощам, вибудовувати відносини з навколишнім світом і суспільством. Зациклюючись на будь-яких видах діяльності в Інтернеті, вони отримують суб'єктивно приємні емоції, які допомагають «втекти» від реального світу або які вони можуть випробувати, перебуваючи в кіберпросторі. Постає питання про виявлення та профілактику проблеми інтернет-адикції на даний момент, так як надмірне захоплення Інтернетом негативно впливає на психіку людини, знижує працездатність та впливає на механізми міжособистісної перцепції [1, 4].

У загальному вигляді інтернет-залежність визначається як «нехімічна залежність через користування Інтернетом» і є складовою залежності від комп'ютера в цілому, тобто від потреби взаємодії з цим пристроєм в ігровій, робочій або дослідницькій формах. Інтернет-залежність включає в себе такі форми залежної поведінки: комп'ютерні ігри, залежність від спілкування в мережі, азартні ігри в інтернеті, компульсивні подорожі по чатах [1, 3].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Основними науковцями в галузі досліджень аддиктивної поведінки, зокрема інтернет-залежності є Ю. Бабаєва, Л. Бабанін, О.Войскунський, А. Гольдберг, А. Жичкіна, О. Сміслова, Дж. Сулер, Н. Чудова, Л. Юр'єва, які виокремили особистісні характеристики здобувачів освіти, схильних до інтернет-залежності: пошук відчуттів або потреба в різних, нових переживаннях і здатність піддаватися соціальному ризику заради пошуку цих відчуттів [2, 3].

Підвищення інтересу до інтернету в здобувачів освіти обумовлено низкою причин: висока пізнавальна мотивація, яка виражається в їх прагненні до всього нового; усвідомлення унікальних можливостей застосування сучасних технологій для пізнання, спілкування або ж розваги; прояв самостійності у виконанні ними творчої роботи, а також наявності характерних для здобувачів освіти психологічних проблем і труднощів. Аналіз актуального стану досліджень у даній галузі свідчить про те, що проблема психологічних детермінант інтернет-адикції у здобувачів освіти нині є недостатньо розробленою як в теоретико-методологічному, так і у впроваджувальному аспектах [1 – 5].

**Мета статті** – обґрунтування особливостей кіберзалежності здобувачів освіти в контексті комп'ютеризації та інтернетизації сучасного суспільства. Дослідження взаємозв'язку інтернет-адикції з психологічними особистісними змінами у здобувачів освіти зумовлює емпіричне дослідження психологічних детермінант кіберзалежності в умовах освітнього середовища, що й виділяє основне завдання статті.

**Виклад основного матеріалу.** Питання про надмірну захопленість комп'ютерами стали актуальними вже давно. У зарубіжній психології явища







комп'ютерної залежності почали вивчати ще наприкінці 80-х років минулого століття. Офіційно Інтернет було запущено 17 квітня 1991 року, а існування комп'ютерної залежності в людей було офіційно визнане в США вже в 1995 році [1, 3].

Теоретико-методологічну основу дослідження складають такі підходи: *загально-методологічний підхід до проблеми залежності підлітків від Інтернету* (К. Абульханової-Славської, Г. Андрєєвої, А. Брушлінського, Г. Балла, Л. Виготського, Г. Костюка, О. Леонтєва, С. Максименка, С. Рубінштейна, В. Татенка, В. Циби та ін.); *загальні положення теорії соціалізації* (М. Корнєв, М. Лукашевич, В. Москаленко, М. Пірен); *психологічні концепції соціальної роботи* (І. Зверєва, А. Капська, Л. Коваль, Н. Максимова, І. Мигович, Л. Міщик, В. Панок, В. Сидоров, Ю. Швалб) [1, 4, 5].

Нині комп'ютерна залежність і її складова інтернет-залежність не включені до груп захворювань міжнародної класифікації. Найближчу модель зі всіх описаних розладів можна використати як патологічну схильність до азартних ігор – *комп'ютерну адикцію* (форму залежної поведінки), тобто як розлад звичок і потягів, не викликаних дією хімічних препаратів [2, 4].

Наразі існує два базових визначення розладів, пов'язаних із роботою на комп'ютерах. Першим увів в обіг визначення цього явища Ейван Голдберг. Поняття інтернет-залежності він репрезентував як розлад поведінки, що виникає в результаті використання Інтернету й комп'ютера. Пізніше інші психологи розширили поняття інтернет-залежності (кіберзалежність), додавши, що вона включає будь-який вид діяльності в мережі Інтернет. Тобто інтернет-залежність – це нав'язливе чи компульсивне бажання ввійти в мережу, перебуваючи в off-line, і неможливість вийти з Інтернету, перебуваючи on-line. Синонімами котрих є низка понять, серед яких психологи виділяють такі, як інтернет-адикція, віртуальна адикція та нетаголізм [3, 4].

Психологи виділяють 4 типи кіберзалежності [1, 2, 5]:

-  нав'язливий серфінг (подорож мережею в пошуках інформації);
-  комп'ютерні ігри
-  пристрасть до біржових онлайн-торгів і азартних ігор;
-  віртуальні знайомства.

Нині комп'ютерні ігри класифікуються як нерольові та рольові комп'ютерні ігри. *Нерольові комп'ютерні ігри*: логічні, аркадні, ігри на швидкість реакцій або кмітливість, ігри в карти, ігри-імітатори ігрових автоматів.

Найбільшу небезпеку для дітей становлять саме *рольові комп'ютерні ігри* (табл. 1), оскільки вони дають можливість повністю ввійти у віртуальний світ і викликають величезну залежність від обраного героя. Головна їх особливість – значний вплив на психіку гравця, глибина входження в гру, а



також мотивація ігрової діяльності, яка базується на прийнятті ролі та втечі від реального життя.

Таблиця 1

Різновиди кіберзалежності за типами рольових ігор		
Показник	Типи	Характеристики рольових ігор
1	2	3
Типи рольових ігор	за характером свого впливу на гравця	<i>ігри у вигляді «очей» комп'ютерного героя (повна ідентифікація з персонажем, повна втрата зв'язку з реальним життям)</i>
	за силою «затягування» у гру	<i>ігри для спостерігача (менша сила входження в роль, ототожнення з героєм має нижчий характер)</i>
	за ступенем «глибини» психологічної залежності	<i>стратегічні або управлінські ігри (управління комп'ютерними персонажами)</i>

Таким чином, людина на певний час виходить із реального до віртуального світу для задоволення певних фізіологічних потреб. Реальний світ, своєю чергою, здається чужим, нецікавим із безліччю небезпек, оскільки в реальному світі людина не може робити всього того, що дозволено у віртуальному просторі. Гра перетворюється на засіб компенсації справжніх проблем, а особистість починає реалізовуватися переважно в ігровому світі [3, 5].

*Адиктивна поведінка* здобувачів освіти виникає через низку певних передумов і причин – загальне погіршення соціального становища, економічної нестабільності, невпевненість молоді в майбутньому, дитяча безпритульність і недостатній рівень догляду батьків за підлітками. Класифікуючи адиктивну поведінку, можна виділити біологічні, психологічні та соціальні впливи [2, 4].

*Соціальними чинниками*, які впливають на розвиток адиктивної поведінки, вважаються дезінтеграція суспільства та наростання змін із неможливістю людини адаптуватися до них. Від того розуміємо, що серед психологічних чинників найбільше значення мають: психологічні травми дитячого віку, насильство, відсутність турботи з боку батьків тощо. *Конституціонально-біологічні причини* виникають унаслідок нервово-психічних захворювань або через неможливість фізично реалізувати себе, шукаючи таким чином компенсацію почуттів. Саме тому, соціальні причини є провокаторами адиктивної поведінки внаслідок впливу сім'ї, групи однолітків, середовища, ЗМІ та неможливості успішно адаптуватися до нових умов життя [1, 3, 5].



Інтернет-залежність має деякі характеристиками вже відомих і вивчених адикцій [4, с. 22]:

- ✚ зневага найважливішими речами в житті через адиктивну поведінку;
- ✚ руйнування відносин аддикта зі значущими людьми;
- ✚ роздратування або розчарування значущих для аддикта людей;
- ✚ скритність або дратівливість, коли люди критикують таку поведінку;
- ✚ почуття провини або занепокоєння щодо цієї поведінки;
- ✚ безуспішні спроби самостійно боротися з аддиктивною поведінкою.

Визначення рівня прихильності до комп'ютерних ігор або Інтернету в багатьох випадках ускладнюються через відсутність офіційних критеріїв визначення комп'ютерної залежності. Хоча давно існують методики для визначення схильності до комп'ютерної залежності. Головними з них є такі [3, 4]:

- ✚ *нав'язливе бажання перевірити електронну пошту;*
- ✚ *постійне очікування наступного виходу в Інтернет;*
- ✚ *скарги оточуючих на те, що людина проводить занадто багато часу за комп'ютером;*
- ✚ *скарги близьких на те, що людина витрачає занадто багато грошей на комп'ютерне устаткування чи на оплату Інтернету.*

**Комп'ютерна залежність не менш небезпечна, ніж наркотична, оскільки приводить до значного порушення адаптації в суспільстві (нездатність працювати, створити родину чи просто обслуговувати самого себе) [1, 3].**

В контексті вирішення зазначених завдань і перевірки вихідних припущень було використано такі методи: теоретичний аналіз літератури, присвячений питанню особливостей інтернет-адикції у здобувачів освіти, психодіагностична методика «Шкала інтернет-залежності» А. Жичкіної, «Анкета визначення інтернет-залежності» К. Янг, «Тест-опитувальник ставлення до себе» В. Століна а також методика «Індикатор копінг-стратегій» Д. Амірхана, методи кількісної та якісної обробки даних. Вибірку осіб склали 247 осіб, згідно особливостей яких виокремлено тридцять особливостей прояву кіберзалежності (табл. 2). Експериментальною базою дослідження було охоплено 150 юнаків і 97 дівчат Закладу вищої освіти «Міжнародний науково-технічний університет імені академіка Юрія Бугая». Дослідження проводилося в природних умовах освітнього процесу ЗВО, із забезпеченням загальних умов участі здобувачів освіти в експерименті.



Таблиця 2

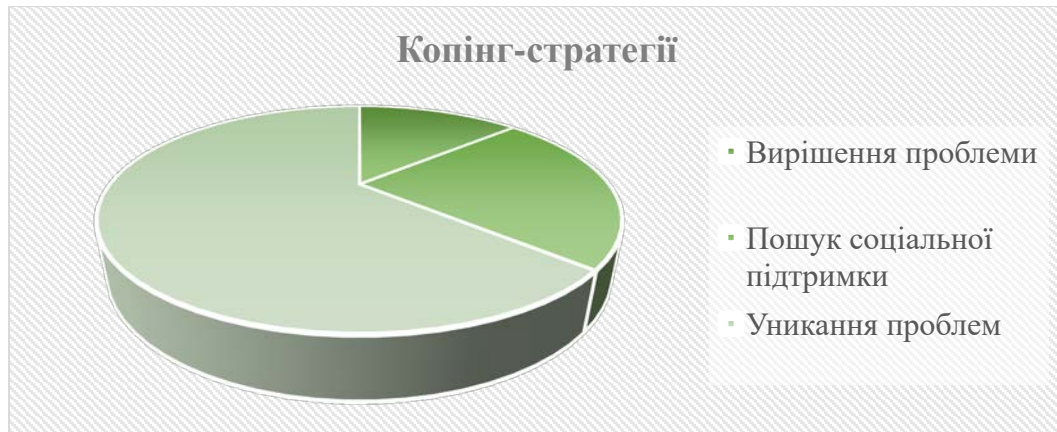
**Результати психодіагностики за методикою «Тест-опитувальник ставлення до себе» В. Століна, у %**

№	Рівень S	Повага до себе	Аутосим-патія	Самоінте-рес	Самовпев-неність	Очікування від інших
1	3	4	5	6	7	8
1	42	44	37	44	37	33
2	34	38	52	51	44	45
3	43	32	44	37	56	70
4	50	51	28	21	27	51
5	67	47	17	32	20	43
6	42	24	48	39	45	37
7	34	21	59	45	67	56
8	56	20	33	72	81	62
9	72	58	67	63	77	69
10	65	63	61	79	89	71
11	61	62	52	85	91	79
12	64	71	77	63	91	65
13	78	89	81	95	83	81
14	82	95	89	92	69	45
15	42	43	43	47	21	32
16	81	87	94	36	84	30
17	39	44	65	49	31	30
18	56	59	71	42	74	30
19	23	63	77	37	37	27
20	56	72	32	71	59	54
21	21	51	89	37	63	21
22	13	37	22	29	28	12
23	51	42	19	15	20	31
24	64	78	78	87	71	71
25	52	71	59	63	56	89
26	73	63	66	64	52	65
27	91	89	84	91	90	62
28	82	22	19	42	11	52
29	77	57	45	73	55	23
30	32	33	34	31	31	19

Згідно цієї диференційної діагностики показників (табл. 1) в осіб із кіберзалежністю відзначимо, що однією із психологічних детермінант інтернет-адикції у здобувачів освіти є саме низький рівень самоставлення особистості до себе.



За методикою «Індикатор копінг-стратегій» Дж. Амірхана представлено такі результати діагностики, що подано в діаграмі 1.



**Рис. 1.** Результати психодіагностики за методикою «Індикатор копінг-стратегій» Дж. Амірхана

Як видно з рис. 1 більшість інтернет-залежних осіб у своєму житті керуються такою непродуктивною копінг-стратегією, як «Уникання проблем». Саме вона може виокреслює наступну з психологічних детермінант розвитку інтернет-адикції у здобувачів освіти.

Після проведення методики «Шкала інтернет-залежності» А. Жичкіної, нами було визначено, що 54% студентів страждають від кіберзалежності. «Анкета визначення інтернет-залежності» К. Янга підтвердила результати попередньої методики. Під час аналізу отриманих даних 50% досліджуваних проявили високий рівень інтернет залежності. За результатами останньої виділено такі психологічні детермінанти розвитку кіберзалежності, як: аддикти найчастіше використовують чати – 37 %, MUDs (мережеві ігри) – 28 %, телеконференції – 15 %, E-mail – 13 %, інформаційні протоколи (ftp, gopher) – 2%. Тобто найменше пов'язані з інтернет-залежністю інформаційні протоколи, а найбільше – інтерактивні аспекти інтернету. Серед найбільш привабливих чинників віртуального середовища 86 % інтернетзалежних назвали анонімність, 63% – доступність, 58 % – безпеку і 37% – простоту використання тощо.

Згідно того психіатри сучасності Н. Шапіро, Т. Голдсміт, П. Кек та ін. зазначають, що 100% усіх досліджуваних з кіберзалежністю (неконтрольованим використанням Інтернету) відповідають критеріям DSM-IV, запропонованим для розладу імпульс-контролю (ICD). Крім “проблематичного” використання інтернету, в усіх досліджуваних виявлено принаймні один хронічний діагноз першої категорії DSM-IV; у 14 виявлено хронічний діагноз біполярного розладу, причому в 12 з них – біполярний розлад першої категорії [1, 5].



**Висновок.** Аналіз розглянутих психологічних детермінант (низький рівень самоствалення особистості до себе, уникання проблем, вільний доступ до інтернет-мережі (використання чатів, мережевих ігор, e-mail, ftp, gopher), простота використання та ін.) у розвитку кіберзалежності, визначає її як небезпечну психіатричну патологію. Проте більшість авторів вважають, що наявних на сьогодні емпіричних даних ще не достатньо для розгляду її як захворювання. Часто за проявами залежності від інтернету приховуються інші аддикції або вона виступає в якості вторинного симптому інших відхилень.

Результати, отримані в нашому дослідженні, не вичерпують всіх аспектів досліджуваної проблеми. Подальші перспективи дослідження ми бачимо в поглибленому погляді на питання інтернет-адикції у студентів різних факультетів аби зрозуміти її психологічні наслідки впливу. Також нам здається доцільним дослідити рівень тривожності та емоційної напруги у інтернет залежних осіб різних вікових категорій.

#### *Література:*

- 1.Посохова В. Особливості життєвого планування Інтернет-залежної молоді. Психологічні перспективи. 2004. Вип.6. С.150–157.
- 2.Штонь І. Кіберзалежність – хвороба епохи інформаційних технологій [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://ns-plus.com.ua/2017/03/29/kiber-zalezhnist-hvoroba-epochy-infor/>.
- 3.Bai Y.-M., Lin Ch.-Ch, ChenJ.-J. Internet addiction disorder серед клієнтів з віртуальної клініки. Psychiatric Services. 2001. V. 52(10). P. 1397.
- 4.Петрунько О. В. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіа середовищі: монографія. Полтава : ТОВ НВП «Укрпромторгсервіс», 2010. 480 с.
- 5.Кириченко Є.А., Ярута А. Г. Особливості інтернет-комунікації, як нової форми соціалізації в сучасному суспільстві. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/24615/1/Kyrychenko.pdf>.

#### *References:*

- 1.Posokhova, V. (2004). Osoblyvosti zhyttievoho planuvannia Internet-zaleznoi molodi. Psykholohichni perspektyvy. Vyp.6. S.150–157 [in Ukrainian].
- 2.Shton I. Kiberzalezhnist – khvoroba epochy informatsiinykh tekhnolohii [Cyber addiction is a disease of the age of information technologies]. Retrieved from : [http://archive.nbuv.gov.ua/Portal/soc\\_gum/Dtr\\_du/2011\\_3/files/DU311\\_07.pdf](http://archive.nbuv.gov.ua/Portal/soc_gum/Dtr_du/2011_3/files/DU311_07.pdf) [in Ukrainian].
- 3.Bai, Y.-M., Lin, Ch.-Ch, Chen, J.-J. (2001). Internet addiction disorder серед клієнтів з віртуальної клініки. Psychiatric Services. V. 52(10). P. 1397. [in USA].
- 4.Petrunko, O. V. (2010). Dity i media: sotsializatsiia v ahresyvnomu media seredovyshchi: monohrafiia. Poltava : TOV NVP «Ukrpromtorhservis», 480 s. [Children and media: socialization in an aggressive media environment]. Retrieved from : <http://dsmsu.gov.ua/index/ua/category/61> [in Ukrainian].
- 5.Kyrychenko, Ye.A., Yaruta, A. H. Osoblyvosti internet-komunikatsii, yak novoi formy sotsializatsii v suchasnomu supilstvi [Peculiarities of Internet communication as a new form of socialization in modern society]. Retrieved from : <http://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream/123456789/24615/1/Kyrychenko.pdf>. [in Ukrainian].

