

УДК 159.922.2:004.77]-053.6

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.psych.2021.3.8>**Євгенія КАЛЮЖНА**

кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології,
Інститут підготовки кадрів Державної служби зайнятості України,
вул. Нововокзальна, 17, м. Київ, Україна, 03038
ORCID: 0000-0003-0735-2247

Світлана ГАЙДАЄНКО

аспірантка кафедри психології, Інститут підготовки кадрів
Державної служби зайнятості України,
вул. Нововокзальна, 17, м. Київ, Україна, 03038
ORCID: 0000-0001-7907-1722

Yevheniia KALIUZHNA

PhD in Psychology, Associate Professor at the Department of Psychology,
Ukrainian State Employment Service Training Institute,
17 Novovokzalna str., Kyiv, Ukraine, 03038
ORCID: 0000-0003-0735-2247

Svitlana HAIDAENKO

Postgraduate Student at the Department of Psychology,
Ukrainian State Employment Service Training Institute,
17 Novovokzalna str., Kyiv, Ukraine, 03038
ORCID: 0000-0003-0735-2247

**КОМП'ЮТЕРНА ЗАЛЕЖНІСТЬ ЯК ФАКТОР ДИСГАРМОНІЇ
МІЖСОБИСТІСНИХ СТОСУНКІВ У ПІДЛІТКОВОМУ ВІЦІ****COMPUTER ADDICTION AS A FACTOR OF DISHARMONY
OF INTERPERSONAL RELATIONS IN ADOLESCENCES**

У роботі здійснено спробу розкрити сутність феномена «комп'ютерна залежність», а також охарактеризувати вплив індивідуально-психологічних особливостей підлітків на формування схильності до залежної поведінки. Продемонстровано, що на тепер у психологічній науці сформульовано багато концепцій, які пояснюють явище адиктивності та процес її формування з різних методологічних позицій.

***Метою статті** є аналіз психологічних підходів до розуміння механізмів і чинників формування комп'ютерної залежності у підлітковому віці.*

Аргументовано, що наявні наукові уявлення є недостатніми для чіткого розуміння психологічних чинників і механізмів формування залежної поведінки, що обмежує можливості врахування всіх цих факторів у розробці цільових психокорекційних та психопрофілактичних програм.

Підтримано позицію сучасних учених щодо необхідності своєчасного попередження комп'ютерної залежності у підлітковому віці. Наголошено на важливості твердження, що знання психосоціальної сфери підлітків необхідне для організації цілеспрямованого пошуку адекватних способів психологічного впливу на особистість під час виникнення вікових проблем.

***Висновки.** На основі вивчення психологічних підходів до розуміння механізмів формування комп'ютерної залежності, обґрунтовано ефективність системного підходу як методологічного фундаменту конструювання та реалізації корекційно-превентивних програм. Перспективною дослідження визначено з'ясування функціональних механізмів залежної поведінки у підлітковому віці, що дозволить реалізовувати ефективні психологічні моделі корекційно-превентивного впливу.*

***Ключові слова:** підлітковий вік, адиктивна поведінка, адиктивність, штучна реальність, комп'ютерна залежність, психологічна профілактика, психологічна корекція.*

The paper attempts to reveal the essence of the phenomenon of "computer addictiveness", as well as to characterize the influence of individual psychological characteristics of adolescents on the formation of propensity to dependent behavior. It is shown that today in psychological science many concepts have been formulated that explain the phenomenon of addictiveness and the process of its formation from different methodological positions.

The purpose of the article is to analyze psychological approaches to understanding the mechanisms and factors of computer addiction in adolescence.

It is argued that the existing scientific ideas are insufficient for a clear understanding of psychological factors and mechanisms of addictive behavior, which limits the ability to take into account all these factors in the development of targeted psycho-correctional and psychoprophylactic programs.

The position of modern scientists on the need for timely prevention of computer addiction in adolescence is supported. The importance of the statement that knowledge of the psychosocial scope of adolescents is necessary for the organization of a purposeful search for adequate ways of psychological influence on the child's personality during the emergence of age-related problems is emphasized.

Conclusions. *Based on the study of psychological approaches to understanding the mechanisms of computer addictiveness, the author substantiates the effectiveness of the system approach as a methodological foundation for designing and implementing correctional and preventive programs. The perspective of the research is to find out the functional mechanisms of addictive behavior of adolescents, which will allow to implement effective psychological methods of corrective and preventive treatment.*

Key words: *adolescence, addictive behavior, addictiveness, virtual reality, computer addiction, psychological prevention, psychological correction.*

Постановка проблеми. Наш час характеризується стрімким розвитком інформаційних та комп'ютерних технологій, які істотно перебудовують практику повсякденного життя. Уміння користуватися комп'ютером, отримувати й обробляти інформацію за його допомогою є не просто нормою, але й вимогою суспільства. Комп'ютер є потужним інструментом обробки та зберігання інформації, крім того, завдяки йому стали доступними різні види інформації. Саме ця особливість є найбільш привабливою для людей, які страждають комп'ютерною залежністю, позаяк у певному сенсі вони страждають порушенням процесів обміну інформацією.

Так чи інакше, але тенденція до глобальної комп'ютеризації та цифровізації у сучасному суспільстві вимагає від психологів-науковців пошуку відповідей на питання наслідків цього процесу на формування та розвиток особистості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання залежної поведінки є актуальним напрямом сучасної психологічної науки, оскільки дозволяє виявити механізми та чинники розвитку адиктивності особистості. Вивчення такої проблеми викликає значний інтерес у багатьох сучасних науковців (А. Беляєва, В. Бітенський, О. Бондарчук, Н. Бурмака, Н. Вострокнутов, О. Дроздов, Т. Карабін, Ц. Короленко, С. Кулаков, В. Лоскутова, Н. Максимова, О. Мінко, С. Смагін, Л. Юр'єва та ін.), при цьому важливо врахувати той факт, що більшість користувачів Інтернету становлять підлітки. Цілком зрозуміло, що підлітковий вік – найнебезпечніший період щодо формування комп'ютерної залежності (Дж. Рідчардсон). Адже відомо, що для цього віку притаманне прагнення до пізнання нового, незвичайного (І. Кон), почуття дорослості, яке виявляється у гіпертрофованій потребі самостійності і самоствердження (Н. Максимова), бажання копіювати звички і способи поведінки старших, не відставати від однолітків (М. Кондратьєв).

Насамперед соціально-психологічні детермінанти адиктивної поведінки пов'язуються науковцями із процесами соціалізації зростаючої особистості. Так, у роботах С. Броді, М. Боришевського, Г. Варги, В. Гарбузова, Т. Говорун, Е. Ейдемлера, О. Захарова, А. Лічко, В. Менделевич, О. Насонової, В. Століна та інших дослідників переконливо показано залежність формування особистості від характеру її значущих міжособистісних стосунків. Посилаючись на наявні психологічні уявлення про природу і сутність залежної поведінки, можна стверджувати, що адиктивність особистості являє собою складну форму дисгармонійної поведінки, детермінованої психологічними, соціальними та біологічними чинниками.

Мета статті – на підставі аналізу підходів до розуміння механізмів та чинників формування комп'ютерної залежності у підлітковому віці обґрунтувати стратегію ефективної корекційно-превентивної роботи з попередження та подолання проявів адиктивності особистості.

Виклад основного матеріалу. Психологічні погляди науковців на сутність явища адиктивності сходяться у тому, що воно є маркером соціальної дезадаптації особистості, тобто порушення взаємодії з навколишнім середовищем, що характеризується неможливістю реалізації в конкретних мікросоціальних умовах своєї соціальної позиції (В. Бальцевич, С. Бурова, А. Воднева, А. Гоголева, Ю. Клейберг, Н. Максимова, І. Рудакова, О. Ситнікова, Н. Фальчевська та ін.). Конфлікти з близькими, відчуття незрозумілості, незадоволення становлять серед інших – лише незначна кількість проблем, що супроводжуються бурхливими поведінковими реакціями та прагненням зануритись у віртуальний світ.

Сучасні дослідники розглядають ризик формування адиктивної поведінки з позиції біологічної, соціальної, психологічної та духовної моделей, де кожний з факторів, або їх сукупність, бере участь у формуванні

залежності особистості. Підкреслено істотне значення органічної неповноцінності структур головного мозку в формуванні особистісних аномалій, до яких відносять і адиктивну поведінку (А. Лічко, Ф. Кондратьєв, Т. Клименко та ін.). Деякі вчені вважають адикцію «симптомом родини» (І. Ураков, Б. Ісмаїлов, В. Юстицькіс та ін.).

Більшість авторів (А. Акопов, Ц. Короленко, А. Тимофєєва та ін.), які займаються проблемами адиктивності особистості, вважають, що це одна з форм деструктивної (руйнівної) поведінки, яка виражається у прагненні до відходу від реальності шляхом зміни свого психічного стану через вживання деяких речовин чи постійної фіксації уваги на окремих предметах чи видах діяльності, що супроводжується розвитком інтенсивних емоцій [4].

Ключовими ознаками залежної поведінки є такі: прагнення до зміни психоемоційного стану; постійне бажання продовжити вплив агента адикції; послідовний процес формування адикції; формування психологічної субкультури; особистісні зміни, дезадаптація; розвиток надцінного емоційного відношення до агента адикції; заперечення залежності; неможливість припинити адикцію самостійно [6].

Внутрішні фактори формування залежності пов'язані з індивідуально-типологічними особливостями особистості, які створюють сприятливу або несприятливу основу для впливу негативних зовнішніх і соціальних чинників. Серед тих, що найчастіше призводять до стійких форм відхилень у поведінці, можна віднести такі як: потреба у престижі, самоповазі; емоційна нестійкість; агресивність, найчастіше набута в умовах родини або іншої референтної групи; наявність акцентуацій характеру (до групи ризику входять гіпертими, збудливі, демонстративні, нестійкі акцентуанти); відхилення у психічному розвитку; неадекватна самооцінка; психологічна нестабільність [12].

Вибір адиктивної стратегії поведінки зумовлений труднощами в адаптації до проблемних життєвих ситуацій: складні соціально-економічні умови, численні розчарування, крах ідеалів, міжособистісні конфлікти, втрата близьких, різька зміна звичних стереотипів [10]. Види адиктивної поведінки мають свої специфічні особливості і прояви, не рівнозначні вони і за своїми наслідками. Водночас у розвитку будь-якої форми залежності є загальні етапи та закономірності [2].

Початок формування адиктивного процесу завжди відбувається на емоційному рівні як переживання гострої зміни психіч-

ного стану у вигляді підвищеного настрою, почуття радості, екстазу, неймовірного підйому у зв'язку з вживанням певних речовин чи певними діями. Наступний етап характеризується формуванням певної послідовності використання засобів адикції. На третьому етапі адиктивна поведінка стає стереотипною, типовою, на четвертому – повністю домінуючою, а на п'ятому вона руйнує як психіку, так і тіло [14].

За зауваженням дослідників, незалежно від виду адиктивності адаптаційні можливості адикта порушені на психологічному рівні. Власне, сама адикція виступає засобом відновлення психічного комфорту. У такий спосіб складається ілюзія вирішення проблем. Такий спосіб «боротьби» з реальністю закріплюється у поведінці людини і стає стійкою стратегією взаємодії із навколишнім середовищем [9].

Загальними ознаками адиктивної поведінки є такі як: безперервний процес формування і розвитку адикції; циклічність поведінки; виникнення особистісних змін та соціальної дезадаптації; формування адиктивної установки, тобто сукупності когнітивних, емоційних і поведінкових особливостей, які формують адиктивне ставлення до життя; надмірне емоційне ставлення до об'єкта залежності; перетворення об'єкта адикції на сенс існування; заперечення залежності та ступенів її тяжкості [5].

Визначаючи адиктивну поведінку як відхід від реальності за допомогою зміни психічного стану, можна говорити, що створювана комп'ютером штучна реальність, безсумнівно, змінює психічний стан, допомагаючи на якийсь час позбутися стресу, депресії, гнітючого стану, тривожності [17].

Комп'ютерна залежність – це патологічна пристрасть людини до роботи або проведення часу за комп'ютером. До найбільш значущих причин, що сприяють формуванню комп'ютерної залежності, можна віднести такі як [6]:

- відсутність або брак спілкування і теплих емоційних стосунків у родині;
- відсутність у підлітка серйозних захоплень, інтересів, хобі, уподобань, не пов'язаних з комп'ютером;
- невміння підлітка налагоджувати бажані контакти з оточуючими, відсутність друзів;
- можливість реалізації якостей особистості, програвання ролей, переживання емоцій, фрустрованих у реальному житті.

Переваги комп'ютерної реальності, що приваблюють підлітка [8]:

- наявність власного світу, в який немає доступу нікому, крім самого підлітка; саме

в підлітковому віці виникає потреба окреслити особистісні кордони, бажання мати щось «своє», а сторінка у соціальній мережі, віртуальний щоденник можуть задовольнити цю потребу;

– відсутність відповідальності або той рівень відповідальності, яку може прийняти підліток на поточний момент (наприклад, вибір рівня складності гри);

– реалістичність процесів і повне абстрагування від навколишнього світу;

– можливість виправити будь-яку помилку шляхом багаторазових спроб;

– можливість самостійно приймати (будь-які) в рамках гри рішення, незалежно від того, до чого вони можуть призвести, що, своєю чергою, дає підлітку відчуття безпеки, якої, можливо, йому не вистачає;

– нереалізовані сексуальні бажання, різні сексуальні розлади, відсутність сексуального досвіду;

– наявність соціальних фобій, тобто страх міжособистісних стосунків призводить до того, що у віртуальному світі спілкуватися простіше, немає візуального контакту, при цьому віртуальний світ комп'ютера та Інтернету замінює реальний світ, якого людина так боїться.

Розвиток комп'ютерної залежності відбувається за таким механізмом [3]:

Втеча від реальності. Основою цього механізму є потреба людини в «усуненні» від повсякденних турбот і проблем, своєрідна трансформація потреби у збереженні енергії. Невипадково вживається термін «ухиляння від реальності», а не «ухиляння від соціуму», про який згадують деякі автори робіт за подібною тематикою. Справа в тому, що мається на увазі не просто середовище, суспільство, соціум, а об'єктивна реальність загалом. Піти від соціуму можна за допомогою найрізноманітніших способів, включаючи нерольові комп'ютерні ігри. Проте уникнути реальності можна, лише «занурившись» до іншої реальності – віртуальної.

Прийняття ролі. В основі лежить потреба в грі як такої, яка властива людині. А також прагнення до прийняття ролі комп'ютерного персонажа, яка дозволяє людині задовольняти потреби, з якихось причин нездатні задовольнитися у реальному житті. Створення віртуальних образів, нерідко дуже далеких від реального образу, є компенсаторним механізмом, що зумовлює виражену інтернет-залежність. Найбільш сильним провокуючим фактором у такому разі є набір властивостей Інтернету як засобу комунікації.

Анонімність і фактична неможливість перевірки наданої про себе інформації, мож-

ливість з'єднання у віртуальному образі реальних, бажаних і цілком вигаданих характерологічних та інших особливостей стимулюють розвиток комп'ютерної залежності в підлітковій віковій групі. У реальному спілкуванні з однолітками можливості ототожнення з ідеальним «Я» обмежені безпосереднім контактом, допускає виникнення ситуацій, що виявляють невідповідність між реальними і задекларованими якостями. Ця обставина практично повністю виключена у разі комунікації в мережі Інтернет. Здебільшого таке спілкування не передбачає перенесення відносин у фізичний світ, що залишає за користувачами повну свободу дій. Тобто інтернет-спілкування дозволяє підлітку жити в образах своєї мрії і здійснювати в рамках цих образів бажану (подекуди неможливу в реальних умовах) комунікативну активність.

Важливим аспектом вивчення механізмів формування комп'ютерної залежності є з'ясування специфіки основних її проявів, які надалі виступають її діагностичними критеріями. Так, О. Войскунський [1] виділяє такі симптоми комп'ютерної залежності:

1. Толерантність – людина поступово збільшує кількість часу, присвяченого роботі за комп'ютером. Незбільшення кількості часу приводить до зниження рівня задоволення.

2. «Синдром відміни». Недоступність комп'ютера викликає роздратування і тривогу. Після скорочення часу перебування в Інтернеті (в період від декількох днів до місяця) можуть з'явитися такі симптоми, як: психомоторне порушення, тривога, рух пальцями, які нагадують друкування на клавіатурі. Ці симптоми викликають зниження або порушення соціальної, професійної або іншої діяльності. Повернення до користування Інтернетом дозволяє уникнути цих симптомів.

3. Існує постійне бажання або безуспішні спроби контролювати або зупинити користування ресурсами Інтернету.

4. Велика кількість часу витрачається на виконання діяльності (купівля спеціальних книг, пошук нових браузерів, провайдерів, організація файлів, знайдених в Інтернеті).

5. Соціальна, професійна діяльність і відпочинок, які були раніше важливі, перестають бути актуальними, тому що все це замінюється перебуванням в Інтернеті.

6. Компульсивність: продовження користування Інтернетом, незважаючи на усвідомлення того, що існують періодичні або постійні фізичні, соціальні або психологічні проблеми, які викликані користуванням Інтернетом (недосипання, ігнорування обов'язків, відчуття самотності).

Діагностичними критеріями комп'ютерної залежності є такі [10]:

– сильне бажання переходу в штучну реальність;

– знижена здатність контролювати сам факт, початок, закінчення, глибину і частоту звернення до штучної реальності;

– підвищення толерантності до ефектів, викликаних перебуванням у штучній реальності, яке полягає в необхідності значного підвищення інтенсивності занурення у штучну реальність для досягнення бажаних ефектів або в тому, що хронічне занурення на одну і ту ж глибину призводить до явно ослабленого ефекту;

– тривале звернення до штучної реальності всупереч явним ознакам шкідливих наслідків за фактичного або передбачуваного розуміння природи і ступеня шкоди.

Відомо, що найбільше підлітки піддаються залежності від комп'ютерних ігор, особливо так званих «рольових», завдяки високій динамічності подій [8]. Логіка гри, як правило, побудована таким чином, щоб змусити суб'єкта не відволікатись і сприймати гру від початку до кінця як єдиний процес. Повне заглиблення в гру створює в гравця ефект співучасті у складному процесі, що існує лише для нього. Під час першої ж гри людина одержує величезне задоволення, яке їй хочеться відчувати знов і знов [13; 16].

Зрозуміло, що здатність до максимального заглиблення в комп'ютерні ігри використовують розробники програмового забезпечення ігор, щоб одержувати якнайбільші прибутки від збуту свого продукту. На відміну від програмного забезпечення, призначеного для наукової й практичної діяльності, пов'язаної з комп'ютерами, ігрова індустрія більш швидкими темпами постачає все досконаліші комп'ютерні ігри, наприклад, знищення «монстра» з кожною новою версією стає все реальнішим і реальнішим. Завдяки мультимедійним технологіям підлітки настільки вживаються в комп'ютерну гру, що в її віртуальній реальності їм стає цікавіше, ніж у реальному житті. Їх приваблює, що за невиконання завдань, які постають перед ними «там», вони не одержать поганих оцінок, їх не будуть сварити батьки, бо зроблені помилки завжди можна виправити шляхом повторення гри [11].

Незважаючи на те, що прагнення, які супроводжують комп'ютерну залежність, а саме: бажання навчитися чогось нового, задоволення пізнавальної потреби, бажання

не відставати від ровесників, мають позитивні аспекти, цей тип залежності, як і будь-який інший, веде до деградації особистості, а з часом до зниження соціального статусу, втрати особистісного «Я», погіршення психічного стану, виникнення агресії, замкнутості [7]. Психологи відзначають, що залежні від комп'ютерних ігор мають відхилення в емоційній сфері, які виявляються в дратівливості, запальності, емоційній нестійкості, зниженні активності, погіршенні настрою і самопочуття, дисфорії, депресії [15].

Отже, комп'ютерна гра для підлітків, схильних до адиктивної поведінки, – це особливий віртуальний світ, де вони можуть приймати будь-які рішення і не боятися відповідальності. Звісно, розважальні ігри можуть нести інформацію і розвивальний потенціал, але, на жаль, створені вони у більшості своїй як проєкти, не пов'язані з навчанням та освітою. Практика свідчить, що неконтрольоване занурення у віртуальний світ викликає серйозну деформацію особистості, через що вона поступово втрачає почуття реальності.

Висновки і перспективи подальших розробок. Таким чином, власне кібернетичний простір, завдяки своїм величезним можливостям, створює передумови виникнення комп'ютерної залежності особистості. Посилаючись на наявні психологічні уявлення про природу і сутність залежної поведінки, можна стверджувати, що адиктивність особистості являє собою складну форму дисгармонійної поведінки, детермінованої системою взаємопов'язаних чинників: психологічних, соціальних та біологічних.

Підсумовуючи, відзначимо, що натепер у психологічній науці побудовано багато теорій, які пояснюють феномен адикції та процес її формування з різних методологічних позицій. Разом із тим наявні наукові уявлення є недостатніми для чіткого розуміння психологічних детермінант комп'ютерної залежності у підлітків, що, своєю чергою, обмежує можливості врахування всіх факторів у розробці психокорекційних і профілактичних програм.

У контексті зазначеного важливим завданням як теоретичного, так і практичного значення можна вважати з'ясування функціональних механізмів формування комп'ютерної залежності у підлітків, що дозволить розробляти ефективні інструменти превентивного та психокорекційного впливу.

Література:

1. Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей-подростков, увлеченных компьютерными играми? *Вопросы психологии*, 2010. № 6. С. 133–143.
2. Змановская Е.В. Девиантология: Психология отклоняющегося поведения : учебное пособие. Москва : Издательский центр «Академия», 2003. 335 с.
3. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. *Психология зависимости* : хрестоматия. Минск : Харвест, 2004. 435 с.
4. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Психосоциальная аддиктология. Новосибирск : Издательство «Олсиб», 2001. 251 с.
5. Максимова Н.Ю. Психология аддиктивной поведінки : навчальний посібник. Київ : ВПУ «Київський університет», 2002. 308 с.
6. Менделевич В.Д., Садыкова Р.Г. Психология зависимой личности, или Подросток в окружении соблазнов. Казань : Марев, 2002. 72 с.
7. Подригало Л.В., Чеховская И.Н., Мителева Т.Ю., Тютюнник И.В. Влияние компьютерных игр разной направленности на адаптационный статус школьников. *Невротичні розлади у дітей та підлітків: патогенез, клініка, реабілітація* : матеріали наукового симпозиуму. Харків, 2003. С. 81–82.
8. Рябцева А.Б. Компьютерные игры в жизни подростка. *Школьный психолог*. 2012. № 7. С. 35–40.
9. Сельченко К.В. Психология зависимости : хрестоматия. Минск : Харвест, 2005. 596 с.
10. Смагин С.Ф. Аддикция, аддиктивное поведение. Санкт-Петербург : МИПУ, 2000. 250 с.
11. Сидорова А. Влияние компьютерных игр на поведение подростков. *Воспитание школьников*, 2007. № 7. С. 61–62.
12. Старшенбаум Г.В. Аддиктология. Психология и психотерапия зависимостей. Москва : Когито-Центр, 2006. 368 с.
13. Трафимчик Ж.И. Зависимость от компьютерных игр: причины формирования, особенности и последствия влияния на личность. *Вестник Белорусского государственного университета*, 2010. № 2. С. 42–45.
14. Усова Е.Б. Психология девиантного поведения : учебно-методический комплекс. Минск : Изд-во МИУ, 2010. 180 с.
15. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми. *Вестник Московского университета*, 1991. № 3. С. 27–39.
16. Юрьева Л.Н., Больбот Т.Ю. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика : монография. Днепропетровск : Пороги, 2006. 196 с.
17. Ievtushenko I., Kaliuzhna Ye., Nezhyńska O. The study of the self-development model in the context of structural security of the individual integrity. *Journal of Intellectual Disability – Diagnosis and Treatment*. No. 3, 2020, P. 288–297.

References:

1. Vojskunskiy, A.E. (2010). Razvyvaetsya ly agressyvnost' u detej-podrostkov, uvlechennyh komp'yuternymy ygramy? [Does aggressiveness develop in adolescent children who are addicted to computer games?]. *Voprosy psichologii – Questions of psychology*, 6, 133–143 [in Russian].
2. Zmanovskaja, E.V. (2003). *Devyantologija: Psichologija otklonjajushhegosja povedenija* [Deviantology: The Psychology of Deviant Behavior]. Moskva: Yzdatel'skij centr "Akademyja" [in Russian].
3. Yvanov, M.S. (2004). *Psichologicheskiye aspekty negatyvnogo vlyjanyja ygrovoj komp'yuternyj zavysymosty na lychnost' cheloveka. Psichologija zavysymosty: hrestomatija* [Psychological aspects of the negative impact of computer game addiction on a person's personality]. Mynsk: Harvest [in Russian].
4. Korolenko, C.P., & Dmytryeva, N.V. (2001). *Psyhosocyal'naja addyktologija* [Psychosocial Addictology]. Novosybyrsk: Yzdatel'stvo "Olsyb" [in Russian].
5. Maksymova, N.Ju. (2002). *Psichologija adyktivnoi' povedinky* [Psychology of addictive behavior]. Kyiv: VPU "Kyivs'kyj universytet" [in Ukrainian].
6. Mendelevych, V.D., & Sadykova, R.G. (2002). *Psichologija zavysymoj lychnosty, yly podrostok v okruzheny soblaznov* [Addictive psychology, or a teenager surrounded by temptations]. Kazan': Marevo [in Russian].
7. Podrygalo, L.V., Chehovskaja, Y.N., Myteleva, T.Ju., & Tiutiunnyk, Y.V. (2003). Vlyjanye komp'yuternyh ygr raznoj napravlennosti na adaptacyonnyj status shkol'nykov [Influence of different types of computer games on the adaptation status of schoolchildren]. *Neurotychni rozlady u ditei ta pidlitkiv: patohenez, klinika, reabilitatsiia – Neurotic disorders in children and adolescents: pathogenesis, clinic, rehabilitation: Proceedings of the Scientific symposium* (pp. 81–82). Harkiv [in Russian].
8. Rjabceva, A.B. (2012). Komp'yuternye ygry v zhyzny podrostka [Computer games in the life of a teenager]. *Shkol'nyj psicholog – School psychologist*, 7, 35–40 [in Russian].
9. Sel'chenok, K.V. (2005). *Psichologija zavysymosty* [Psychology of addiction]. Mynsk: Harvest [in Russian].
10. Smagyn, S.F. (2000). *Addykcija, adyktivnoe povedenye* [Addiction, addictive behavior]. Sankt-Peterburg: MYPU [in Russian].

11. Sydorova, A. (2007). Vlyjanye komp'juternyh ygr na povedenye podrostkov [The influence of computer games on the behavior of adolescents]. *Vospytanye shkol'nykov*, 7, 61–62 [in Russian].
12. Starshenbaum, G.V. (2006). *Addyktologiya. Psichologyja y psichoterapyja zavysymostej* [Addictology. Psychology and psychotherapy of addictions]. Moskva: Kogyto-Centr [in Russian].
13. Trafymchyk, Zh.Y. (2010). Zavysymost' ot komp'juternyh ygr: prychny formyrovanyja, osobennosty y posledstvyja vlyjanyja na lychnost' [Addiction to computer games: the reasons for the formation, features and consequences of the influence on the personality]. *Vestnik Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2, 42–45 [in Russian].
14. Usova, Ye.B. (2010). *Psichologyja devyantnogo povedenija* [Psychology of deviant behavior]. Mynsk: Yzd-vo MYU [in Russian].
15. Fomycheva, Ju.V., Shmelev, A.G., & Burmystrov, Y.V. (1991). Psichologicheskiye korreljaty uvlechennosty komp'juternymy ygramy [Psychological correlates of passion for computer games]. *Vestnyk Moskovskogo unyversyteta*, 3, 27–39 [in Russian].
16. Jur'eva, L.N., & Bol'bot, T.Ju. (2006). *Komp'juternaja zavysymost': formyrovanye, dyagnostyka, korekcyja y profylaktyka* [Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention]. Dnepropetrovsk: Porogy [in Russian].
17. Ievtushenko, I., Kaliuzhna, Ye., & Nezhynska, O. (2020). The study of the self-development model in the context of structural security of the individual integrity. *Journal of Intellectual Disability – Diagnosis and Treatment*, 3, 288–297 [in English].