

УДК 364.27:004.738.5  
DOI: 10.24144/2524-0609.2023.52.72-77

**Коломієць Олена Германівна**

доктор філософських наук, доцент  
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького  
м. Черкаси, Україна  
kolomiietsolena@gmail.com  
http://orcid.org/0000-0002-1343-4268

**Демиденко Тетяна Миколаївна**

кандидат педагогічних наук, доцент  
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького  
м. Черкаси, Україна  
demydenkota@gmail.com  
http://orcid.org/0000-0003-4864-1512

## СОЦІАЛЬНА ПРОФІЛАКТИКА ЗАЛЕЖНОСТІ ПІДЛІТКІВ ВІД МЕРЕЖЕВИХ ІГОР

**Анотація.** Стаття присвячена проблемі залежності підлітків від мережеских ігор. У процесі діджиталізації сучасного суспільства суттєво змінився світ гри як однієї з провідних видів діяльності підлітків. А отже, мережескі ігри стали сьогодні важливою складовою життя кожного підлітка. Охарактеризовано особливості таких ігор (доступність, неперервність, різноплановість, незавершеність, творчий характер). Проаналізовано внутрішні та зовнішні чинники залежності від мережеских ігор, соціально-психологічні риси гравців, що сприяють формуванню залежності. Акцентовано увагу на позитивному та негативному впливі мережеских ігор, які, з одного боку, є засобом соціалізації підлітків, а з іншого, становлять підвищену небезпеку щодо формування залежності. Підкреслюється, що закріплення адикції відбувається шляхом перенесення уваги гравця з ігрового сюжету на спілкування з іншими гравцями – знаходження однодумців. Мета статті – проаналізувати ознаки, причини та наслідки залежності підлітків від мережеских ігор та визначити особливості соціальної профілактики такої залежності у підлітків. Методи дослідження: аналіз та синтез теоретичних джерел, систематизація, узагальнення та порівняння з метою вивчення особливостей мережеских ігор та їх впливу на підлітків, причин та наслідків залежності від них; опитування (анкетування, вільне інтерв'ю), модифікована методика виявлення рівня самооцінки особистості у міжособистісних стосунках, поведінці, діяльності та почуттях (С. Будасі). Виокремлено причини стійкого інтересу підлітків до мережеских ігор, серед яких найважливішими є: налагодження комунікації у групі однолітків, самоствердження та самореалізація, матеріальна винагорода. Окреслено напрями соціально-профілактичної роботи з підлітками щодо попередження залежності від мережеских ігор та її мінімізації, доведено необхідність системного комплексного підходу у цій роботі.

**Ключові слова:** підлітки, мережескі ігри, залежність від мережеских ігор, соціальна профілактика.

**Вступ.** Невід'ємною частиною сучасного суспільства є його діджиталізація – цифрова трансформація, яка передбачає впровадження цифрових технологій у різні сфери життя. Цифрові технології пронизують та змінюють життєдіяльність людини: працю, побут, дозвілля, навчання та гру. Збільшуються інформаційні потоки, які впливають на дорослих та дітей, спрощується доступ до будь-якої інформації.

Процеси цифровізації легко та позитивно сприймаються молоддю та дітьми на відміну від старшого покоління. Сучасних підлітків відносять до «цифрового покоління» – digital natives [9], яке швидко опановує нові пристрої та програми завдяки зміні їх мислення. У зв'язку з цим суттєвих змін зазнає й ігрова діяльність дітей: вулична гра поступово відходить на другий план, поступаючись комп'ютерним мережеским іграм, які стають важливою частиною їх життя, заміщуючи реальний світ віртуальним, викликаючи залежність від мережеских ігор.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Психологічні основи інтернет-залежності, у тому числі й залежності від комп'ютерних онлайн-ігор досліджено О. Камінською. Вплив інтернет-залежності на самоактуалізацію осіб юнацького віку розкрито у роботі Т. Голованової. Позитивний вплив мережеских ігор на соціалізацію підлітків, формування у них соціально значущих якостей та навичок: управлінських, лідерських, стратегічного мислення проаналізовано О. Клочко. Взаємозв'язок проблеми комп'ютерної залежності та соціального виключення у процесі соці-

алізації молоді досліджував О. Бойчук. Особливості профілактики залежності підлітків від віртуального середовища досліджували В. Виноградова, Є. Пузирьова, М. Новгородська, О. Малоголова.

**Метою статті** є проаналізувати ознаки, причини та наслідки залежності підлітків від мережеских ігор та визначити особливості соціальної профілактики такої залежності у підлітків. **Методи дослідження:** аналіз теоретичних джерел, систематизація та узагальнення з метою вивчення особливостей мережеских ігор та їх впливу на підлітків, причин та наслідків залежності від них; опитування (анкетування, вільне інтерв'ю), модифікована методика виявлення рівня самооцінки особистості у міжособистісних стосунках, поведінці, діяльності та почуттях (С. Будасі).

**Виклад основного матеріалу.** Підлітковий вік (11-17 років) вирізняється інтенсивними змінами у фізичному, психічному та соціальному розвитку особистості людини, ставленні до себе, інших людей і світу в цілому, формуванням цінностей та життєвих принципів і правил, моделей побудови міжособистісних стосунків.

Під впливом цифрових технологій змінюється структура дозвілля сучасних підлітків, які багато часу проводять в Інтернет-мережах «більше не з пізнавальною метою, а за для інтертейменту (у перекладі з англ. entertainment – «розвага» – глобальна кіно-теле- і відео- комп'ютерна продукція розважального характеру)» [1].

У підлітковому віці гра залишається провідним видом діяльності поряд з навчанням. До поширення

комп'ютерних технологій у суспільстві підлітки значну частину часу проводили на повітрі, серед однолітків, граючи у вуличні рухливі ігри, відвідували різні гуртки, секції, творчі клуби та ін. Ігри сприяли розвитку не тільки опорно-рухового апарату підлітка, спритності, витривалості, координації рухів, а й кмітливості, винахідливості, пам'яті, уваги, уяви, креативності. У грі відбувався гармонійний розвиток особистості – як розумовий, так і фізичний.

Сьогодні міжособистісні ігри перемістились у віртуальний мережевий простір. Змінилася фізіологія гри: у віртуальній грі тіло залишається пасивним, малорухливим. Отже, у віртуальній грі не створюється належних умов для фізичного розвитку дитини, що має негативні фізіологічні наслідки. Натомість спостерігається висока концентрація уваги, швидке реагування на зміну ігрової ситуації, підвищення емоційної напруженості.

Розвиток комп'ютерних ігор викликав динамічні зміни в ігровій індустрії: з'являються нові комп'ютерні ігри, багатокористувацькі, мережеві. «Мережева» гра визначається як багатокористувацька гра в інтернеті, де гравці включені в ігровий сюжет у реальном часі та вирішують ігрові завдання.

Особливостями мережевих ігор є: їх доступність, неперервність, різноплановість їх видів та задач. Такі ігри не мають завершення (в них можна заходити у будь-який час, переходити з одного рівня на інший).

Кожна гра має свої «гачки-мотиватори», наприклад: можна придбати одного, декілька «персонажів», отримувати нові можливості та ресурси, розвиваючи свого персонажа, відчувати себе розробниками гри, впливаючи на сценарій окремих етапів. Підтримується бажання гравців бути успішнішим за інших у володінні наборами зброї, броні, покращенні естетичного вигляду свого персонажу. Приваблює також комп'ютерна графіка, сюжет гри, звукові ефекти. Мережева гра має ігрову валюту, яка дозволяє гравцям купувати товари або послуги для просування у грі. Таким чином у сучасну дитячу гру включені грошові стосунки.

Д. Пугачов зауважує, що «онлайн ігри дають змогу людині обирати персонажа, наділеного особистісними якостями, властивими самій особистості гравця, або ж навпаки, тими якостями, які людина хотіла б мати, але не володіє ними. Отже, відбувається ідентифікація з героєм, який зазвичай виступає як сильна особа, що володіє специфічними вміннями, недоступними особистості у повсякденному житті» [12]. Ідентифікація підлітка з героєм гри поглиблює розрив між його реальним та віртуальним світами.

Будь-яка мережева гра розробляється з урахуванням соціально-психологічних особливостей гравців. Розробники ігор вводять такі елементи, які «чіпляють» увагу, викликають інтерес у підлітків, їх «занурення» у гру. Зацікавленість переростає у захоплення, а потім непомітно для гравця переходить у залежність, нав'язливу потребу грати.

У науковій літературі «комп'ютерна залежність» визначається як «потяг, нездоланне бажання вийти в інтернет» (А. Голдберг), «хворобливе бажання постійно перебувати у цифровому віртуальному середовищі» (К. Янг), інтернет-адикція, «багатовекторний соціально-психологічний феномен» (О. Петрунко, К. Телешун).

Аналіз наукової літератури дає можливість розглядати «залежність від мережевих ігор» як різновид нехімічної адикції; вузьке, однопланове використання Інтернету, нав'язлива потреба грати в мережі, ознаками якої є сконцентрованість уваги, інтенсив-

ність емоцій, втеча від реальності та розв'язання життєвих проблем.

Як підкреслюють Т. Вашека та Н. Цвєрава, «гейм-адикцію не можна змішувати з інтернет-залежністю, гемблінгом або ігровою комп'ютерною залежністю. Незважаючи на те, що первинною «прив'язкою» людини до гри виступає механізм оперантного обумовлення («подарунок» у вигляді ігрової валюти або можливості поліпшити характеристики віртуального героя при входженні в гру, проходження будь-яких її етапів), подальше закріплення адикції відбувається іншими способами, що формують куди більш стійку ігрову поведінку» [3]. Після засвоєння правил гри, гравець переносить увагу з вирішення ігрових завдань на спілкування з партнерами у грі, надає перевагу віртуальному спілкуванню на противагу реальному.

Л. Журавльова, Л. Камінська виділяють зовнішні та внутрішні чинники залежності від онлайн-ігор: «особливості самого інтернет-середовища, а саме: анонімність, свобода спілкування та самовираження, можливість обирати альтернативний образ для самопрезентації, так й індивідуально-особистісні властивості самої людини, а саме: тривожність, низька самооцінка, негативне самоставлення, низький комунікативний потенціал, нездатність встановлювати гармонійні стосунки з оточуючими тощо» [6].

Н. Сергєєва вказує на чинники формування залежності від мережевих ігор, які дослідники розглядає як ознаки їх соціальної дезадаптованості: схильність до навіювання; бажання отримати нові враження; незрілість моральних переконань; підвищений егоцентризм; прояви впертості, протести; прагнення до незалежності, ризикованості; пасивні форми подолання стресу [13].

Дослідники В. Виноградова та Є. Пузирьов [4] узагальнили психологічні причини комп'ютерної залежності підлітків, серед яких: «недостатність спілкування і теплих емоційних стосунків у сім'ї; відсутність у дитини постійних захоплень, інтересів, які не пов'язані з комп'ютером та грою; проблеми підлітка з налагодженням бажаних контактів з оточуючими, брак друзів; неуспішність дитини; наявність серйозного захворювання, важкої інвалідності». В. Виноградова та Є. Пузирьов [4] підкреслюють, що у групу ризику можуть потрапити підлітки з певними індивідуальними особливостями: які мають видимі фізичні вади, непривабливу зовнішність, сформовані риси характеру (агресивність, замкнутість, жадібність, мстивість, надмірна образливість та ін.).

Діагностика рівня самооцінки підлітків 5 класів черкаських міських шкіл показала, що самооцінка не впливає на захоплення мережевими іграми (рис.1.).

Тільки 4% респондентів мають низький та 2% – високий рівень самооцінки. Отже, на нашу думку, мережева гра дає можливість самостверджуватись, досягати ігрових цілей, розширює коло спілкування, що в свою чергу сприяє підвищенню самооцінки.

Як свідчить аналіз сайтів, найпопулярнішими сучасними мережевими іграми є: інтерактивна мовознавча гра «Перший мільйон», «World of Tanks», «War Thunder», «Counter-Strike: Global Offensive», «Team Fortress 2», «Dota 2», «Roblox», «Minecraft», «Brawl Stars» та ін.

Як показало опитування учнів 5 класів черкаських міських шкіл, 98% респондентів захоплюються мережевими іграми. 47% учнів відзначили, що втратили інтерес до ігор «Toca Boca», «Gacha Club» і «Gacha Life», але активно продовжують грати в мережеві ігри: Roblox, Minecraft, Brawl Stars. Більшість з них: мріють досягти певного рівня (92%) у грі, про-

дати свій акаунт і заробити кошти (79%). Тому заборони батьків сприймають агресивно, грають потайки (63%). Батьки не завжди здогадуються про кількість годин, проведених у мережі та їх захопленні агресивними іграми.

Так вільне інтерв'ю з ученицею 5 класу показало, що вона приписала собі вік для відкриття ігрового акаунту, і кожного дня вона тривалий час перебуває в мережі, навіть за рахунок уроків під час дистанційного навчання.

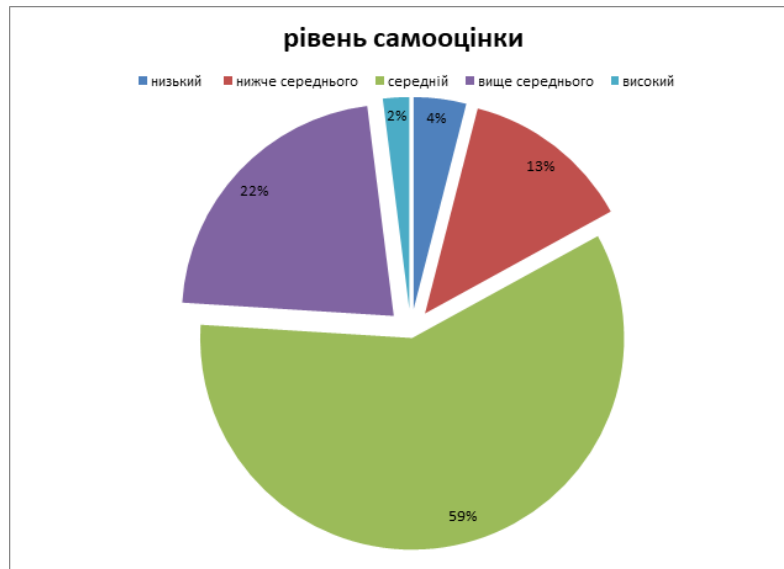


Рис. 1. Рівень самооцінки підлітків, які захоплюються мережевими іграми

Мова підлітків насичена ігровими термінами («я фанатію від тих, хто донатить на стрімах»). Сьогодні деяким підліткам не так важлива гра, як відеоролики та коментарі стрімерів. Діти є шанувальниками стрімерів, які заробляють кошти на прямих трансляціях та коментуванні ігор. Стрімери стають зразком для наслідування, підлітки прагнуть заробляти кошти таким способом. Діти-«майнкрафтери» і «роблоксери» – не обмежують себе тільки грою, але й знімають, озвучують відео своєї гри і публікують їх в мережі TikTok (@tiktok) та Instagram.

Їх інтереси обмежені популярними мережевими іграми, в які вони грають. 86% респондентів зауважили, що не готові відмовитись від комп'ютерних ігор за будь-яку нагороду.

Більшість науковців зауважують, що активні інтернет-гравці мають проблеми з комунікації. Проте, у підлітковому середовищі діти активно обговорюють ігри та власні досягнення в них. Підлітки, які не грають у популярні для даної групи мережіві ігри, випадають із кола спілкування. Тому 76% підлітків зауважили, що їм важливо грати, щоб бути «своїм» у колективі.

За результатами опитування 11% підлітків проводять за мережевими іграми більше 5 годин на добу, 24% – втрачали контроль над часом, 8% – відчували сухість в очах, у 5% – спостерігалось порушення сну.

Дослідники Т. Вашека і Н. Цвєрава виділили привабливі ознаки онлайн-ігор: «взаємодія великого числа гравців в рамках віртуального світу, постійно існуюче ігрове оточення, різні форми розвитку персонажа, соціальні ігрові взаємодії, культура ігрового світу, особливості архітектури гри, членство в групі, персоналізація ігрових персонажів, виникнення потреби в об'єднанні гравців в групи та способи для полегшення зв'язку між гравцями. Маркером гейм-аддикції є поява в мережі кола спілкування, яке в певний час стає більш значущим, ніж люди у реальному житті» [3]. Отже, у мережівій грі робиться акцент на ігровій взаємодії учасників.

Проведене опитування дозволило виділити причини стійкого інтересу підлітків до такого виду ігор.

Серед них: бути «своїм» серед ровесників; підвищення статусу серед однолітків; задоволення від процесу та результату гри; можливість досягати поставлених цілей (що не завжди досягається в реальному житті); незалежність від інших; самоствердження, самореалізація; новизна, нові враження; можливість заробляти кошти (мрія розбагатіти), анонімність дій; відсутність контролю; налагодження соціальних комунікацій.

Дослідники аналізують позитивний та негативний вплив мережівих ігор на особистість.

Як зазначають О. Буров, В. Камишин, Н. Поліхун, А. Ашерев [2], позитивний вплив комп'ютерних ігор дає можливість підлітку спробувати себе в різних соціальних ролях, розвинути інтелект, логічне та абстрактне мислення, уяву, образне мислення, засвоїти норми і цінності суспільства, набувати нові знання та навички, тренувати пам'ять, дрібну моторику м'язів та координацію рухів.

Комп'ютерна ігротерапія, в якій можуть застосовуватись і мережіві ігри, дозволяє коректувати емоційні стани, справлятися з агресивністю, страхами, замкнутістю, депресією, є способом розрядки від накопичених негативних емоцій. Перемога у грі дає можливість підлітку пережити позитивні емоції, відчувати себе героєм, що сприяє підвищенню самооцінки. Цікавим є дослідження психолога Брайана Роденбуша, який довів, що під час гри зменшують больові відчуття хворих шляхом переключення уваги.

Як зауважує Д. Столбов [14], «прагнення підлітка до самостійності позначається й на його Інтернет-діяльності. Уявлення про анонімність, всюдозволеність, безконтрольність, безкарність учинків в Інтернет-просторі стимулює його до більш активного вираження самостійності у віртуальному світі порівняно з реальним».

Становить інтерес аналіз освітньо-профілактичного потенціалу мережівих ігор, проведений О. Клочко. Як зауважує дослідник, такі ігри «розвивають здорову конкуренцію, наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатобактерне мислення у підлітків, а також формують основи еко-



номічних знань» [8].

Як зауважують науковці, залежність від комп'ютерних ігор формується не тільки на психологічному рівні, а й на фізіологічному. Під час комп'ютерної гри виробляється «гормон задоволення», «гормон щастя» – дофамін, який покращує настрій, підсилює концентрацію уваги, мотивує на подальші успіхи у грі. Організм буде потребувати повторення такого стану, що і викликає залежність. Проте тривале безконтрольне перебування у грі поступово виснажує організм.

У науковій літературі проаналізовані негативні наслідки мережеских ігор. Залежність від мережеских ігор «відриває» гравця від реального життя, у таких підлітків зникає інтерес до інших видів діяльності (навчання, спорту, музики, творчості та ін.). Це, в свою чергу, загострює стосунки підлітків з батьками.

Л.А. Ільницько [7] описані три групи ознак залежності від мережеских ігор: фізичні (мігрень, больові синдроми, порушення сну, безсоння, схуднення, виснаження або набір ваги, напруженість, гальмування мислення), психічні (тривожність, збудженість, невротичність, емоційний підйом, агресивність, нав'язливі думки, психологічні розлади, перебування у віртуальному світі як втеча від реальності), поведінкові (ізоляція, забудькуватість, дратівливість, неслухняність).

Соціальна робота з підлітками щодо попередження залежності від мережеских ігор та її мінімізації передбачає такі напрями:

- просвітницька робота з формування ціннісного ставлення до власного здоров'я, створення умов для самореалізації підлітків у спорті, творчій діяльності, позитивне мотивування підлітків;
- просвітницька робота з підлітками та їх батьками щодо формування знань про позитивний вплив та негативні наслідки мережеских ігор, контроль часу перебування в мережі, усвідомлене використання таких ігор;
- соціальна робота з групою ризику, до якої входять підлітки, що виховуються в сім'ях з низьким виховним потенціалом та сім'ях, в яких немає можливості у батьків контролювати час перебування підлітків у мережі, яка передбачає мотивування до раціонального використання часу перебування в мережі, відпрацювання навичок нової моделі поведінки, заохочення підтримуючого середовища (батьки, родичі, однолітки, друзі).

Освою профілактичних заходів та програм щодо попередження залежності підлітків від ме-

режеских ігор становить стратегія нормалізації [5], згідно з якою небажане явище (безконтрольне перебування гравців у мережі) обмежується, контролюється у часі. При цьому на першому етапі соціальної профілактики застосовується модель контрольованого впливу (визначаються, пропагуються норми припустимої поведінки та формуються її навички, навички самоконтролю власної гри у мережі). Частково на цьому етапі профілактичної роботи можуть впроваджуватись моделі стратегії попередження та подолання, зокрема: поширення фактичних знань, навчання позитивній поведінці, формування здорового способу життя.

У профілактиці залежності від мережеских ігор варто враховувати специфічні риси сучасних підлітків як покоління Digital Natives, соціально-психологічні особливості підлітків, що складають групу ризику, усвідомлені та неусвідомлені мотиви, що спонукають підлітка тривалий час проводити у грі, основні потреби підлітків групи ризику. Враховуючи, що для сучасних підлітків важливою є візуалізація інформації, соціальну рекламу щодо загроз неконтрольованого перебування у мережі та мережеских ігор необхідно поширювати в Інтернеті.

Варто зазначити про необхідність систематичної соціально-профілактичної роботи з підлітками та їх батьками.

Зміст соціально-профілактичних програм має містити заходи, що акцентують увагу на трьох основних завданнях: підсилення емоційних зв'язків з рідними та друзями; переключення уваги на інші сфери діяльності, особливо, пов'язані із творчістю та суспільно корисні; створення умов для успішної реалізації в різних видах діяльності та публічного визнання (успішність у реальному, а не віртуальному світі).

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Враховуючи, що інтернет є важливим віртуальним життєвим простором сучасних підлітків, який удосконалюється, розвивається, пропонує нові форми дозволя, у тому числі й мережескі ігри, соціальна профілактика залежності підлітків від мережеских ігор є необхідною умовою їх успішної соціалізації та гармонійного розвитку. Перспективою подальших досліджень є пошук дієвих інструментів виявлення (діагностики) залежних підлітків від мережеских ігор та методів корекційної роботи з ними, які дадуть змогу підліткам гармонійно поєднувати діяльність у реальному та віртуальному світах, що сприятиме їх особистісному зростанню та саморозвитку.

**Конфлікт інтересів.** Автори підтверджують відсутність фінансових, особистих чи інших інтересів, що можуть розглядатися як потенційний конфлікт інтересів щодо публікації цієї статті.

**Фінансування.** Робота виконана за відсутності фінансової підтримки з боку будь-яких організацій.

**Доступність даних.** Це теоретичне дослідження не передбачає використання додаткових наборів даних.

**Використання штучного інтелекту.** Інструменти штучного інтелекту не використовувались при написанні цієї роботи.

### Список використаної літератури

1. Андросюк В.Г., Галустян О.А., Малооголова О.А., Мотлях О.І., Юрченко-Шеховцова Т.І. Здоровий спосіб життя та профілактика адиктивної поведінки неповнолітніх. Київ: Освіта України, 2019. 98 с.
2. Буров О.Ю., Камишин В.В., Поліхун Н.І., Ашерев А.Т. Технології використання мережеских ресурсів для підготовки молоді до дослідницької діяльності: монографія. Київ: ТОВ «Інформаційні системи». 2012. 416 с.
3. Вашека Т.В., Цвєрава Н.В. Рольові комп'ютерні on-line ігри як ознака сучасного інформаційного суспільства // Індивідуальність у психологічних вимірах спільнот та професій в умовах мережевого суспільства: монографія колективна / За ред. Л.Помиткіної, О.Хохліної. Київ: АльфаПІК, 2019. С.238–248.
4. Виноградова В. Є., Пузирьов Є. В. Особливості соціально-педагогічної профілактики ігрової та інтернет-залежності підлітків. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Психологія. 2020. №3. Т.31 (70). С.70–75.
5. Журавель Т.В. Соціальна профілактика як напрям соціально-педагогічної діяльності // Соціальна педагогіка : навч. посібник / За заг. ред. О.В.Безпалько; Авт.-кол. О.В.Безпалько, І.Д.Зверєва, Т.Г.Веретенко та ін. Київ: Академвидав, 2013. С.85–101.
6. Журавльова Л.П., Камінська Л.П. Чинники та механізми інтернет-залежності від онлайн-ігор. Наука і освіта. 2013. №7. С. 44–48.

7. Ільницька Л.А. Психологічні особливості особистості Інтернетзалежних юнаків. Соціальна робота в Україні: теорія і практика. 2008. №5. С.124–137.
8. Ключко О.О. Освітньо-профілактичний потенціал мережових ігор. Молодий вчений. 2019. № 2 (66) лютий. С.546–549.
9. Омельчук О.В., Левицька Л.М. Діджиталізація суспільства і гаджет-залежність сучасної молоді – покоління Digital Natives. Науковий часопис НПУ імені М.П.Драгоманова. 2020. Випуск 3 (123). С.296–299.
- 10.Петрунко О.В. Діти і медіа: Соціалізація в агресивному медіасередовищі: монографія. 2-ге вид. Ніжин: Аспект-Поліграф, 2011. 480 с.
- 11.Петрунко О., Телешун К. Інтернет-залежність дорослих користувачів та можливості її профілактики. Вчені записки Університету «КРОК». 2022. № 4 (68). С.91–99.
- 12.Пугачов Д.Л. Комунікативні аспекти формування образу «я» підлітків у віртуальному комп'ютерному світі. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Психологічні науки. 2016. № 1. С.166–170.
- 13.Сергеева Н.В. Соціально-педагогічні умови профілактики комп'ютерної адикції підлітків. Автореф. дис. канд. пед. наук. Київ, 2010. URL: <https://www.nenc.gov.ua/doc/autoref/sergejeva2.pdf>
- 14.Столбов Д. Особливості Інтернет-діяльності сучасного підлітка / Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка. 2014. № 1. С.327–331.

## References

1. Androsiuk, V.H., Halustian, O.A., Maloholova, O.A., Motliakh, O.I., & Yurchenko-Shekhovtsova, T.I. (2019). *Zdorovyiy sposib zhyttya ta profilaktyka adyktivnoyi povedinky nepovnoletnikh* [Healthy lifestyle and prevention of addictive behavior of underaged]. *Osvita Ukrainy*. [in Ukrainian].
2. Burov, O.Yu., Kamyshyn, V.V., Polihun, N.I., & Asherov, A.T. (2012). *Tekhnolohiyi vykorystannya merezhevykh resursiv dlya pidhotovky molodi do doslidnyts'koyi diyal'nosti* [Technologies of using network resources for training young people for research activities]. LLC "Information Systems". [in Ukrainian].
3. Vasheka, T., & Tsverava, N. (2019). *Rolovi kompyuterni on-line ihry yak oznaka suchasnoho informatsiynoho suspil'stva* [Online role-playing computer games as a sign of the modern information society]. In L.V.Pomytkina, O.P.Khokhlina (Eds.). *Indyvidual'nist' u psykholohichnykh vymirakh spil'not ta profesiy v umovakh merezhevoho suspil'stva* [Individuality in the psychological dimensions of communities and professions in the conditions of a network society] (pp.238–248). AlfaPIK. [in Ukrainian].
4. Vynogradova, V. E., & Puzyryov, E. V. (2020). *Osoblyvosti sotsial'no-pedahohichnoyi profilaktyky ihrovoyi ta internet-zalezhnosti pidlitkiv* [Peculiarities of socio-pedagogical prevention of game and Internet addiction in teenagers]. *Academic notes of V.Vernadskyi TNU. Psychology*, 3 (31)(70), 70–75. [in Ukrainian].
5. Zhuravel, T.V. (2013). *Sotsial'na profilaktyka yak napryam sotsial'no-pedahohichnoyi diyal'nosti* [Social prevention as a field of social-pedagogical activity. Social pedagogy]. In O.V.Bezpalko, I.D.Zvereva, T.G.Veretenko (Eds.). *Sotsialna pedahohika* [Social pedagogy]. Akademydav. [in Ukrainian].
6. Zhuravlyova, L.P., & Kaminska, L.P. (2013). *Chynnyky ta mekhanizmy internet-zalezhnosti vid onlayn-ihor* [Factors and mechanisms of Internet addiction to online games]. *Science and Education*, 7, 44–48. [in Ukrainian].
7. Ilnytska, L.A. (2008). *Psykhologichni osoblyvosti osobystosti Internetzaleznykh yunakiv* [Psychological features of Internet-addicted underaged personality]. *Social work in Ukraine: theory and practice*, 5, 124–137. [in Ukrainian].
8. Klochko, O.O. (2019). *Osvitno-profilaktychnyy potentsial merezhevykh ihor* [Educational and preventive potential of online games]. *Young Scientist*, 2 (66) February, 546–549. [in Ukrainian].
9. Omelchuk, O.V., & Levytska, L.M. (2020). *Didzhytalizatsiya suspil'stva i gadzhet-zalezhnist' suchasnoyi molodi – pokolinnya Digital Natives* [Digitalization of society and gadget addiction of modern youth – the generation of Digital Natives]. *Scientific journal of M.P.Drahomanov NPU*, 3 (123), 296–299. [in Ukrainian].
- 10.Петрунко, О.В. (2011). *Dity i media: Sotsializatsiya v ahresyvnomu mediaseredovyshchi* [Children and media: Socialization in an aggressive media environment]. Aspect-Polygraph. [in Ukrainian].
- 11.Петрунко, О., & Teleshun, K. (2022). *Internet-zalezhnist' doroslykh korystuvachiv ta mozhlyvosti yiyi profilaktyky* [Internet addiction of adult users and possibilities of its prevention]. *Scientific notes of "KROK" University*, 4 (68), 91–99. [in Ukrainian].
- 12.Пугачев, Д.Л. (2016). *Komunikativni aspekty formuvannya obrazu «ya» pidlitkiv u virtual'nomu komp'yuternomu sviti* [Communicative aspects of the teenagers' self-image development in the virtual computer world]. *Scientific bulletin of Mykolaiv V.O.Sukhomlynskyi National University. Psychological sciences*, 1, 166–170. [in Ukrainian].
- 13.Сергеева, Н.В. (2010). *Sotsialno-pedahohichni umovy profilaktyky kompyuternoyi adyktsiyi pidlitkiv* [Socio-pedagogical conditions for the prevention of computer addiction among teenagers]. Extended abstract of candidate dissertation Kyiv. [in Ukrainian].
- 14.Столбов, Д. (2014). *Osoblyvosti Internet-diyal'nosti suchasnoho pidlitka* [Peculiarities of Internet activity of a modern teenager]. *Scientific Bulletin of Melitopol State Pedagogical University. Pedagogy*, 1. 327–331. [in Ukrainian].

Статус статті: Отримано: 31.03.2023 Прийнято: 01.05.2023 Опубліковано: 04.05.2023

**Kolomiets Olena**

PhD, Associate Professor

Bohdan Khmelnytsky Cherkasy National University, Cherkasy, Ukraine

**Demydenko Tetyana**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Bohdan Khmelnytsky Cherkasy National University, Cherkasy, Ukraine

## SOCIAL PREVENTION OF ADOLESCENT ONLINE GAMING ADDICTION

**Abstract.** The article tackles the problem of teenagers' addiction to online games. In the process of digitalization of modern society, the world of games has changed significantly as one of the teenagers' principal activities. And therefore, online games have become an important part of teenager's everyday life. The article characterizes the features of such games (accessibility, continuity, versatility, incompleteness, creative nature). Internal and external factors of addiction to online games as well as gamers' socio-psychological features that contribute to the formation

of addiction are analyzed. The article focuses attention on the positive and negative impact of online games, which, on the one hand, is considered as the means of socializing teenagers, and on the other hand, may lead to addiction development. The analysis of scientific literature makes it possible to consider “online gaming addiction” as a type of non-chemical addiction; narrow, single-minded use of the Internet, an obsessive need to play online, the characteristics of which are concentration of attention, intensity of emotions, escape from reality and life problems solving. It is emphasized that the consolidation of addiction takes place by transferring the gamer’s attention from the game plot to communication with other participants – finding like-minded people. The purpose of the article is to analyze the signs, causes and consequences of teenagers’ addiction to online games and to determine the features of social prevention of such addiction in teenagers. Methods of research: analysis and synthesis of theoretical sources, systematization, generalization and comparison in order to study the features of online games and their influence on teenagers, the causes and consequences of addiction from them; survey (questionnaire, independent interview), a modified method of identifying the level of self-esteem of an individual in interpersonal relationships, behavior, activities and feelings (S.Budassi). While conducting the research, the reasons for the persistent interest of teenagers in online games were singled out, among which the most important are: establishing communication in a peer groups, self-affirmation and self-realization, financial reward. The directions of social and preventive work with teenagers regarding the prevention of addiction to online games and its minimization are outlined, and the necessity for a systematic and comprehensive approach in this work is proven.

**Key words:** teenagers, online games, addiction to online games, social prevention.