

Л.П.Журавлева

ЭМПАТИЯ И ЛИЧНОСТНЫЙ РОСТ В АКМЕОГЕНЕЗЕ

В статье подан критический анализ исследования критериев личностного роста (личностной зрелости, становления, самоактуализации) на протяжении акмеогенеза. Среди критериев личностного роста выделено эмпатию и соответствующие эмпатийные отношения (моносубъектная трансфинитная эмпатия, intersubject, transcendent, spiritual, generic and universal empathy attitude). Показано, что эмпатия – это тот механизм, тот феномен, который дает личности возможность преодолеть изоляцию и самореализоваться через духовное и универсальное эмпатийные отношения к Богу, другим людям. Эмпирически доказано, что в акмеогенезе для личностного роста и успеха в профессиональной деятельности, в частности управленческой, необходимы достаточно развитые эмпатийные качества.

Ключевые слова: личностный рост, акмеогенез, эмпатия, эмпатийные отношения.

L.P. Zhuravliova

EMPATHY AND PERSONAL GROWTH IN AKMEOLOGICAL GENESIS

The article presents a critical analysis of the criteria for personal growth (personal maturity, self-actualization) during akmeological genesis. Among the criteria of personal growth picked out empathy and corresponding to empathy relations (monosubject transfinity empathy, intersubject, transcendent, spiritual, generic and universal empathy attitude). It is shown that empathy is the mechanism, the phenomenon that gives the individual the ability to overcome isolation and self-realization through spiritual and universal empathy relationship to God and other people. In order to confirm empirically the theoretical considerations the influence of empathy for their professional development was studied, which is the basic element of personal growth. We proved that in akmeological genesis for personal growth and success in the profession, including management activity, quite developed empathy qualities are required. We found that professionally successful people have developed empathy ability. This determines their focus on other people's interest in them, and, where appropriate, encourage them to empathy, compassion and assistance to them. Managers who feel successful have more developed empathy compared with unsuccessful, allowing them to use more varied arsenal of tools and mechanisms to influence on subordinates. Gender differentiation of empathy determination of successful professional activity is revealed. Among successful women bigger part in comparison with men, shows a well-developed empathy, however, their experience of professional success is less dependent on this the quality than in men. To achieve success in careers empathy is more significant factor for men than women. On condition of a productive direction a person is able to achieve the highest types of empathic attitude towards the world - dialogue, transcendent, universal. It is shown that in akmeological genesis entity develops and manifests the diversity of forms and types of empathy and types empathic attitudes that cause his personal growth.

Keywords: personal growth, akmeological genesis, empathy, empathy relationship.

Подано до редакції 30.04.2014

УДК 159.923

О. В. Камінська

ЧИННИКИ ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНОСТІ СУЧАСНОЇ МОЛОДІ

В статті аналізуються результати експериментального дослідження особливостей вираженості та проявів інтернет-залежності з використанням тесту Т.А. Нікітіної та А.Ю. Єгорова. Визначено специфіку прояву та ступінь вираженості інтернет-залежності з урахуванням гендерного, демографічного та вікового чинника. Проаналізовано механізми, що породжують адитивну поведінку.

Ключові слова: інтернет-залежність, адикт, особистісні деформації, залежність від комп'ютерних ігор.

Постановка проблеми. Інтернет-залежність є актуальною проблемою, над вирішенням якої працюють психологи, соціальні працівники, лікарі та інші фахівці, оскільки наявність адикції значною мірою знижує якість життя особистості, призводить до обмеження кола її інтересів, зміни системи цінностей, в якій на передній план виходить перебування у віртуальній

реальності, тоді як інші сфери життя стають менш значущими. Це зумовлює потребу в подальшому експериментальному дослідженні особливостей та проявів інтернет-залежності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зважаючи на актуальність проблеми впливу інтернет-ресурсів на особистість, значна кількість фахівців

працює над її вирішенням. Це питання аналізувалось О.Є. Войськунським [2], С.І. Вигонським [3], А.Д. Єляковим [4] та М. Макариновим [6], які стверджують, що сьогодні інтернет стає інструментом, життєво необхідним кожному громадянину інформаційного суспільства. Інтернет позитивно впливає на різноманітні сфери суспільного життя, однак відмічається і його негативний вплив, що полягає в обмеженні безпосередньої комунікації з оточуючими людьми, зменшенні довіри до світу в цілому, сприйнятті комп'ютера як живої істоти, перенесенні на нього почуттів, які особистість відчуває до близької людини, втраті соціальної чутливості.

Вплив інтернет-технологій на особистість вивчається також А.Є. Барановим [1], який розкриває специфічні особливості інтернет-суспільства, розкриває подвійні психологічні ролі інтернет-користувачів, психологічні особливості здійснення пошукових запитів, специфіку картинсвіту інтернет-користувачів, особливості спілкування на форумах та в соціальних мережах, психологічний портрет інтернет-користувача тощо.

Специфіка впливу віртуальної реальності на особистість досліджувалась В.І. Ігнат'євим [5], який доводив що віртуальна соціальна взаємодія призводить до зміни поведінкових паттернів особистості, які використовуються нею при безпосередній взаємодії з оточуючими. Він аналізує процес виникнення нового соціального порядку на основі віртуальної соціальної дії, використовуючи поняття «віртуальний соціальний простір». Вчений стверджує, що віртуальна дія залежить від збільшення інформаційного потоку, що набуває характеристик резонансу. Це призводить до поділу системи соціальної дії на актуальну та віртуальну.

Однак, не зважаючи на значну кількість публікацій, в яких висвітлюються особливості деструктивного впливу інтернет-технологій на особистість, особливо в контексті виникнення в неї інтернет-залежності, це явище набуває подальшого поширення, що особливо яскраво проявляється в молодіжному середовищі. Це зумовлює потребу здійснення подальшого аналізу цієї проблеми з метою розробки ефективних засобів профілактики та корекції інтернет-залежності.

Отже, **метою** статті є аналіз та узагальнення емпіричних даних щодо специфіки поширення та прояву явища інтернет-залежності у молодіжному середовищі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Тест на інтернет-адикцію (Т. А. Нікітіна, А. Ю. Єгоров) використовується для визначення вираженості залежності від комп'ютерних ігор в інтернеті.

Узагальнені результати представлені в таблиці 1.

Аналізуючи результати дослідження помічаємо, що в більшості обстежуваних (67,3%) відсутні ознаки залежності від комп'ютерних ігор, що свідчить про їх байдужість до такого способу проведення часу. Ці

респонденти вважають, що це даремне витрачання часу, такий вид діяльності їм не цікавий.

Пограничні показники притаманні 25,4% обстежуваних, які захоплюються комп'ютерними іграми, сприймають їх як спосіб розважитись, відволіктися від повсякденних справ, отримати яскраві емоції, збудження та адреналін яких їм не вистачає в реальному житті. В них спостерігається тенденція до розвитку адикції, оскільки з'являються компульсивні ознаки, що проявляються в частому виниканні думок про комп'ютерну гру, прагненні частіше займатися такою діяльністю, появі напруги та дискомфорту поза грою. Таким чином, при несприятливих обставинах пограничний стан може переростати в залежність, що призводить до значного зниження якості життя людини та викликає низку проблем та труднощів у всіх сферах її життя.

Таблиця 1

Рівень сформованості залежності від комп'ютерних ігор в інтернеті з врахуванням статі опитаних за тестом на інтернет-адикцію (Т. А. Нікітіна, А. Ю. Єгоров) (%)

Рівні	Залежність	Пограничні показники	Відсутність залежності
Респонденти			
Всі респонденти	7,3	25,4	67,3
хлопці	11,4	31,3	57,3
дівчата	3,3	19,3	77,4

Залежність від комп'ютерних ігор спостерігається в 7,3% респондентів, які втрачають здатність до самоконтролю при перебуванні в ігровому середовищі, мають стійку потребу до занурення у віртуальну реальність. Їм притаманні нав'язливі думки про те, що зараз відбувається в комп'ютерній грі, хто з гравців задіяний у цей час, які рекорди вже побиті тощо. Відсутність змоги задовольнити потребу у включенні в гру викликає напругу, тривогу, іноді й агресію, що зникає лише при зануренні у віртуальну реальність. Особистість стає нездатною вести повноцінне життя, виконувати свої обов'язки, перестає слідкувати за власним станом здоров'я та зовнішнім виглядом, оскільки гра стає самоціллю та витісняє всі інші думки та прагнення.

При порівнянні показників дівчат та хлопців також були виявлені певні закономірності. Були помічені статистично значущі гендерні відмінності між отриманими даними ($\chi^2=17,41$ при $\chi_{кр}=5,99$). Так, залежність від комп'ютерних ігор притаманна 11,4% хлопців та 3,3% дівчат. Тобто, серед хлопців більше осіб з адиктивними ознаками. Це можна пояснити тим, що комп'ютерна гра моделює різні ситуації змагання, прагнення до яких генетично закладене в природі чоловіків. Таким чином в ігровій ситуації, що є безпечною для людини, індивід може продемонстру-

вати власну домінантність перед іншими гравцями, зокрема, якщо мова йде про групові онлайн ігри, б'ючи рекорди, показуючи кращі результати тощо. Зазвичай до такого засобу самоствердження вдаються особи, які не мають змоги самовиразитися в референтній групі, мають низький соціальний статус. Таким чином, інтернет-середовище створює можливість проявити себе з іншого боку та продемонструвати свої сильні сторони, що дозволяє особистості почуватися комфортно та підвищує її самовпевненість, що, в свою чергу, спонукає індивіда надавати перевагу саме цьому виду діяльності, оскільки в ньому він отримує змогу самореалізуватися, що і призводить до формування інтернет-залежності.

Відсутність ознак залежності спостерігається в 57,3% хлопців та 77,4% дівчат. Помітно, що показник дівчат більший, що вказує на їх байдужість до комп'ютерних ігор, оскільки зазвичай вони надають перевагу спілкуванню з іншими людьми та не сприймають ігрове середовище за можливість для самореалізації чи задоволення якихось потреб.

При подальшому аналізі порівнювались результати респондентів різного віку. Результати представлені в таблиці 2.

При порівнянні отриманих показників осіб старшого підліткового і раннього дорослого віку були виявлені статистично значущі відмінності ($\chi^2=38,01$ при $\chi_{кр}=5,99$).

Таблиця 2

Вікова динаміка залежності від комп'ютерних ігор в інтернеті за тестом на інтернет-адикцію (Т.А. Нікітіна, А.Ю. Єгоров) (%)

Рівні \ Респонденти	Залежність	Пограничні показники	Відсутність залежності
Старший підлітковий вік	12,6	37	50,5
Ранній юнацький вік	8,2	28	63,7
Юнацький вік	5,4	22,2	72,4
Ранній дорослий вік	2,5	16,6	81,2

Ознаки залежності від комп'ютерних ігор притаманні 12,6% респондентів старшого підліткового віку, тоді як серед осіб раннього дорослого віку такий показник становить 2,5%. Отже, з розвитком та дорослішанням особистості зменшується її схильність до занурення в ігрове середовище, яке сприймається, як джерело самоствердження та самореалізації. Помітно, що найвищий показник притаманний підліткам, що пояснюється їх спрямованістю на ігрову діяльність в цілому, яка збереглася з більш ранніх етапів розвитку.

Якщо раніше для дитини були цікавими рольові та предметні ігри, то на даному віковому етапі прагнення до створення власної віртуальної реальності реконструюється та знаходить своє вираження в захопленості комп'ютерними іграми, які в середовищі однолітків вважаються не лише прийнятними, але й схвалюваними, оскільки набувають все більшої поширеності. Саме комп'ютерні ігри стають однією з актуальних тем розмов у середовищі підлітків, обговорюються комп'ютерні новинки, засоби перейти на новий рівень в популярній грі тощо. Таким чином, однією з причин, що спонукає підлітка проявляти цікавість до комп'ютерних ігор, є бажання бути включеним в групу однолітків.

Найвищі показники, що свідчать про відсутність залежності притаманні респондентам раннього дорослого (81,2%) та юнацького віку (72,4%). Тобто, з розвитком особистості відкриваються нові можливості для самореалізації та прояву себе, що дозволяє знайти шлях для саморозкриття в соціумі та знижує потребу до втечі у віртуальну реальність, або ж сприйняття гри як засобу самоствердження. Поступово комп'ютерна гра втрачає для особистості свою актуальність та цікавість та витісняється іншими видами діяльності, що пов'язано з дорослішанням індивіда, набуттям нового соціального досвіду, розвитком навичок побудови взаємодії.

Були проаналізовані також особливості розвитку залежності з урахуванням місця проживання респондентів. Отримані результати представлені в Табл. 3.

Таблиця 3

Демографічні чинники залежності від комп'ютерних ігор в інтернеті за тестом на інтернет-адикцію (Т.А. Нікітіна, А.Ю. Єгоров) (%)

Рівні \ Респонденти	Залежність	Пограничні показники	Відсутність залежності
Обласний центр	12,6	31,7	55,7
Місто обласного підпорядкування	8,5	28	63,5
Селище міського типу	5,4	23	71,6
Село	3,5	18	78,4

При аналізі отриманих показників були виявлені статистично значущі відмінності між даними респондентів, що проживають в обласних центрах і селах ($\chi^2=21,74$ при $\chi_{кр}=5,99$). Залежність від комп'ютерних ігор спостерігається в 12,6% опитаних, що проживають в обласних центрах, тоді як серед досліджуваних, що мешкають в селах виявлено 3,5% таких осіб. Помітно, що перший показник вищий, що свідчить про тенденцію до поширення адикції саме у великих містах. Це пов'язано з тим, що люди, які

проживають в мегаполісах, зазвичай є більш замкнутими та зануреними в себе, що ускладнює побудову контактів з оточуючими людьми та обмежує сферу спілкування людини, що спонукає її до пошуку альтернативних шляхів задоволення своїх потреб. Обираючи онлайн гру особистість має змогу підтримувати контакти з іншими гравцями, обмінюватися репліками та думками, здобувати перемоги тощо, що дозволяє їй почуватися комфортніше та зняти стрес після важкого дня.

Серед респондентів, що проживають у містах обласного підпорядкування виявлено 8,5% осіб, яким притаманні ознаки адикції. Вони сприймають комп'ютерну гру, як спосіб розважитись, отримати емоції та враження, яких їм не вистачає в реальному житті. Комп'ютерна гра приваблює особистість, оскільки в її процесі часто відбувається ототожнення індивіда з обраним персонажем. При цьому особистість, яка має занижену самооцінку та високу тривожність, зазвичай обирає сильного та владного героя, і здійснюючи від його імені певні дії сама починає почуватися впевненіше. Таким чином, виникає бажання все частіше занурюватися у віртуальну реальність, що і призводить до виникнення адикції.

У 5,4% мешканців селищ міського типу також спостерігаються прояви залежності від комп'ютерних ігор. Таким респондентам властиве прагнення до постійного звернення до гри з метою отримання позитивних емоцій та задоволення важливих потреб, а відсутність такої можливості породжує дискомфорт та тривогу, особистість перебуває в стані напруження та очікування, аж поки не зможе вийти в інтернет та зануритися в улюблену ігрову діяльність.

Найнижчий показник (3,5%) спостерігається в мешканців сіл. Отже, вони в найменшій мірі схильні до розвитку інтернет-залежності, що пов'язано, з одного боку, з меншим поширенням в сільській місцевості комп'ютерних технологій та обмеженим доступом до інтернету, а з іншого – меншою зацікавленістю комп'ютерними іграми в цілому. У селах люди зберігають орієнтацію на безпосереднє спілкування, спільне проведення часу, діяльність, що передбачає реальні контакти, на відміну від мешканців великих міст, які схильні до психологічного дистанціювання один від одного та є закритими для контактів.

Відсутність ознак залежності спостерігається в 78,4% мешканців сіл. Цей показник є найвищим, що вказує на те, що респонденти, які проживають в селах, не схильні до формування адикції від комп'ютерних ігор, оскільки орієнтовані на ті види діяльності, які дозволяють отримати безпосередній практичний результат, тоді як гра сприймається, як даремне витрачання часу. Також такі досліджувані надають перевагу живому спілкуванню та безпосередній взаємодії, що підтримується традиціями та відповідає стилю життя, у відповідності з яким соціально схвалюваним є підтримання контактів практично з усіма жителями села, що створює широке коло спілкування для особистості. Натомість показники

інших респондентів нижчі, а загальною є така тенденція: чим більшим є місто, в якому проживає особистість, тим більшою мірою вона підвладна розвитку адикції.

При подальшому аналізі порівнювались показники респондентів із урахуванням рівня їх освіти. Результати представлені в таблиці 4. Статистично значущі відмінності помічені при порівнянні показників опитаних з неповною середньою і повною вищою освітою ($\chi^2=26,94$ при $\chi_{кр}=5,99$).

Показник, що вказує на наявність залежності, переважає в респондентів із неповною середньою освітою (12,6%), що вказує на особливу вразливість цієї категорії до дії інтернету, як адиктивного агента.

Такі досліджувані знаходяться в процесі розвитку та часто характеризуються ірраціональністю та імпульсивністю, що зумовлює спрямування їх активності на сферу комп'ютерних ігор.

Таблиця 4

Рівень сформованості залежності від комп'ютерних ігор в інтернеті з врахуванням рівня освіти опитаних за тестом на інтернет-адикцію (Т.А. Нікітіна, А.Ю. Єгоров) (%)

Рівні	Залежність	Пограничні показники	Відсутність залежності
Респонденти			
Неповна середня освіта	12,6	31,7	55,7
Повна середня освіта	8,3	31,3	60,4
Неповна вища освіта	5,4	21	73,5
Повна вища освіта	3,7	15	81,4

Серед опитаних із повною середньою освітою було виявлено 8,3% осіб, яким притаманні ознаки залежності. Для них характерні деструктивні установки щодо сприйняття комп'ютерної гри, яка оцінюється, як найважливіша частина життя людини, центр її існування, що змушує індивіда відмовлятися від того, що цікавило його раніше та зосереджуватись саме на процесі гри, який сприймається як можливість задовольнити фрустровані потреби.

Залежність притаманна 5,4% осіб з неповною вищою освітою, які демонструють компульсивні ознаки поведінки в мережі, оскільки повністю зосереджені на процесі комп'ютерної гри, який набуває для них особливої значущості, що супроводжується появою нав'язливих думок стосовно гри та стереотипних дій в мережі.

Найменший показник (3,7%), що свідчить про залежність, спостерігається в опитаних з повною вищою освітою, що вказує на відсутність тенденції до надмірного захоплення комп'ютерними іграми. Такі респонденти зосереджені на кар'єрному рості, здобутках в професійній діяль-

ності, побудові сімейних стосунків та не сприймають комп'ютерні ігри як доцільний спосіб витратити час.

Показник, що свідчить про відсутність залежності є найвищим в респондентів з повною вищою освітою (81,4%), що вказує на те, що вони, у порівнянні з іншими категоріями, не схильні до появи залежності від комп'ютерних ігор, оскільки орієнтовані на самореалізацію в тих сферах діяльності, де можна отримати безпосередній практичний результат, тоді як проведення часу за комп'ютерною грою вони сприймають, як безцільне та нецікаве.

Дещо нижчий показник (73,5%) спостерігається в опитантів з неповною вищою освітою, які також в переважній свої більшості демонструють байдужість до комп'ютерних ігор, а якщо і приділяють їм певну кількість часу, то це не призводить до появи адикції, оскільки гра не набуває для них особливого значення та ваги, а сприймається як розвага.

У 60,4% осіб, які мають повну середню освіту, також відсутні ознаки залежності. Вони використовують комп'ютерну гру для того щоб «вбити час», розв'язатись, змінити вид діяльності, відпочити, однак для них вона не

стає осередком життя, під який особистість підлаштовує всі свої дії та плани.

Найменший показник (55,7%), що вказує на відсутність ознак адикції, притаманний респондентам з неповною середньою освітою, що вказує на їх схильність до розвитку залежності. Такі опитані характеризуються недостатньою особистісною та інтелектуальною зрілістю, що зумовлює їх спрямування не на зовнішній світ, де можна отримати конкретні результати своєї праці, а на створення ігрового середовища, де особистість функціонує, досягає певних результатів, на який спрямована її активність.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Аналіз отриманих даних дозволив встановити, що залежність від комп'ютерних ігор у більшій мірі притаманна хлопцям, аніж дівчатам; більш виражені ознаки інтернет-залежності проявляються в жителів обласних центрів; до виникнення адикції більшу схильність демонструють респонденти старшого підліткового віку та особи з неповною середньою освітою.

Перспективним напрямком дослідження є здійснення подальшого експериментального дослідження інтернет-залежності серед молоді та розробка програми її корекції.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баранов А. Е. Интернет-психология / А. Е. Баранов. – Москва: РИОР: ИНФРА-М, 2013. – 256 с.
2. Войскунский А. Е. Психология и Интернет Издатель / А. Е. Войскунский. - М: Акрополь, 2010. – 387 с.
3. Выгонский С. И. Обратная сторона интернета: психология работы с компьютером и сетью / С. И. Выгонский. - Ростов н / Д : Феникс, 2010. - 317 с.

REFERENCES

1. Baranov, A.E. (2013). *Internet-psihologiiia [Internet-psychology]*. Moscow: RIOR: INFRA-M [in Russian].
2. Voiskunskii, A.E. (2010). *Psihologiiia i Internet [Psychology and Internet]*. Moscow: Akropol [in Russian].
3. Vygonskii, S.I. (2010). *Obratnaia storona Interneta; psihologiiia raboty s kompiuterom i setiu [Reverse side of Internet: psychology of computer and online work]*. Rostov-na-Donu: Feniks [in Russian].
4. Eliakov, A.D. (2011). *Blago i zlo: zhguchii paradoks Interneta [Pros and cons: searing paradox of*

4. Еляков А. Д. Благо и зло : жгучий парадокс Интернета / А. Д. Еляков // *Философия и общество*. - 2011. - № 2 (62). - С. 58-76.
5. Игнатьев В. И. Виртуальное социальное действие и трансформация повседневных практик [Текст] / В. И. Игнатьев, А. Н. Степанова // *Вестник Московского университета. Сер. 18, Социология и политология : научный журнал*. - 2010. - № 3. - С. 91-104.
6. Макаренко М. Хайль, интернет! / М. Макаренко // *Профиль*. - 2011. - № 32. - С. 63.

- Internet]. *Filosofiiia i obshchestvo – Philosophy and society*. № 2 (62). (pp. 58-76). [in Russian].
5. Ignatiev, V.I., Stepanova, A. N. (2010). *Virtualnoie sotsialnoie deistviie i transformatsiia povsednevnykh praktik [Virtual social activity and daily practices transformation]*. *Vestnik Moskovskogo universiteta – Papers of Moscow University. Ser. 18. Sociology and politology: scientific journal.* № 3. (pp. 91-104). [in Russian].
6. Makarenkov, M. (2011). *Hail, Internet [Heil, internet!]*. *Profil.* № 32. (pp. 63). [in Russian].

О. В. Каминская

ДЕТЕРМИНАНТЫ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ

В статье анализируются результаты экспериментального исследования особенностей выраженности и проявлений интернет-зависимости с использованием теста Т.А. Никитиной и А.Ю. Егорова. Определено специфика проявления и степень выраженности интернет-зависимости с учетом гендерного, демографического и возрастного фактора. Проанализированы механизмы возникновения аддиктивного поведения.

Ключевые слова: интернет-зависимость, аддикт, личностные деформации, зависимость от компьютерных игр.

O. V. Kaminska

FACTORS OF INTERNET ADDICTION OF MODERN YOUTH

The article analyzes the results of experimental research of features of expression and manifestation of Internet addiction using the test by T.A. Nikitina and A.Y.Egorova, presents the prevalence of computer game addiction among youth, the influence of computer game addiction on the lifestyle and level of adaptation of the individual. Defined the specificity of difficulty of video games addiction with regard to gender, age, education. Laid the basis for the development of corrective and preventive programs based on risk and the specific characteristics of the people who are most liable to the influence of addicts. Made a detailed analysis of the psychological mechanisms that underlying in the basis of emergence of this type of Internet addiction, like addiction to computer games. Analyzes the determinants of the emergence of addiction. Gender analysis allowed to investigate the degree of addiction to computer games separately for boys and girls that are prone to a certain level of addiction. Analyzed age dynamics, which allows us to compare indicators of the senior teenager, teenagers, adolescence and early adulthood. Were analyzed also features of development of addiction with regard to the place of residence of the respondents, because this factor is considered as one of the factors that affect the severity of addiction. Level of education of respondents also acted as one of the factors for which data were compared. The value of the received data lie in determination the areas of prevention and correction addiction on computer games as a form of Internet addiction. Defined the role of educational work in preventing the emergence of additive behavioral manifestations.

Keywords: Internet addiction, addicts, personal strain, addiction on computer games.

Подано до редакції 07.04.2014
