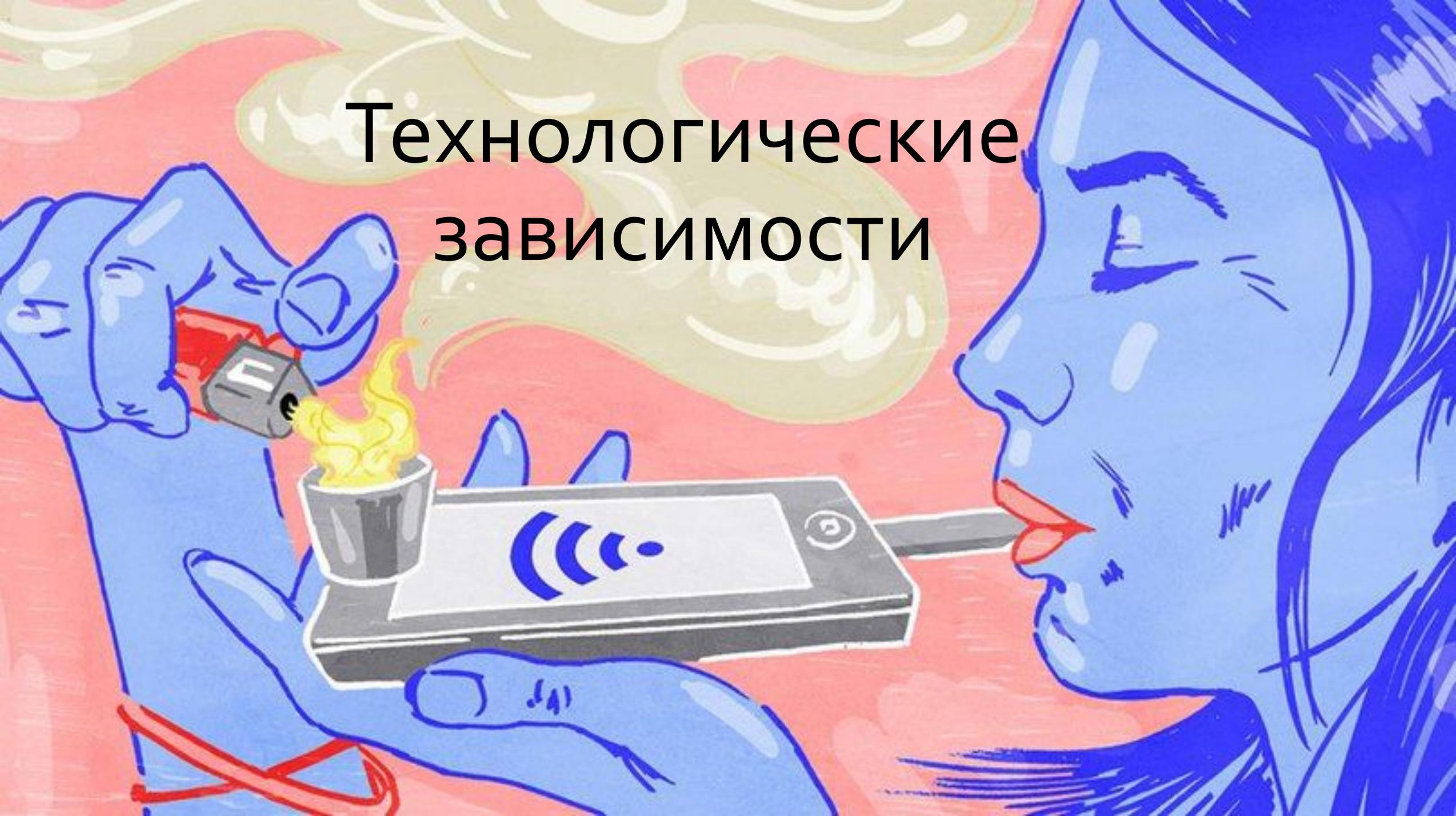


Технологические зависимости





Технологические аддикции это группа нехимических (поведенческих) зависимостей, реализуемых посредством современных технологий.

Д-р Марк Гриффитс

Зависимости от:

- Интернета.
- Видеоигр.
- Мобильных телефонов.
- Просмотра телевизионных передач.



Офлайн игры

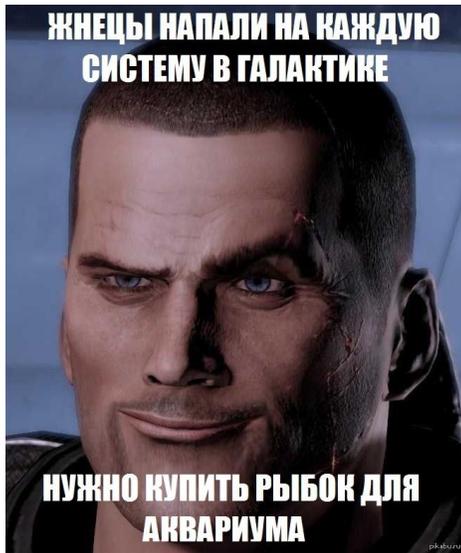


В эти игры обычно (но не всегда) играют в одиночку, у них есть четко определенные начальная и конечная точки, а цели игры обычно могут быть достигнуты самими игроками без внешней помощи со стороны любого другого игрока.

Онлайн игры

Здесь могли быть мемы по WOW, DOTA, LOL, но слишком много текста

Обычно играют одновременно игроки, которые могут общаться друг с другом в режиме реального времени. Из-за присущих им структурных характеристик эти игры обычно не имеют заранее определенной конечной точки. Кроме того, разработчики игр часто добавляют новые задачи и квесты. Впоследствии реальных потерь нет, а задачи можно повторять несколько раз. Некоторые цели могут быть достигнуты в одиночку или вместе с другими игроками, в то время как другие могут быть достигнуты только игроками, работающими вместе в очень совместных группах.



Ничто не истинно,
всё дозволено БЛЕАТЬ



Онлайн-игры отличаются от оффлайн-игр в основном своей социальной природой



Игровая зависимость сама по себе?



Или интернет первичен?



Или и то и другое ?

PLATE 2
TAB. XXXVII

ZOOLOGIE
GENUS FURORUM NATURAE CREATURA

MAGNA BIBITOR
WUBBA LUBBA DUB DUB



Fig. 1



Ocular
Horrendum

Fig. 3



Tentacle
Horribilis

Fig. 2



Ferox
Maxilla

CRONENBERG RICK

TM & © Cartoon Network

Сверхценность

Изменения настроения

Рост толерантности

Симптомы отмены

Конфликты

Рецидив

Показатели вовлеченности

Показатели зависимости



Однако после, независимые исследовательские группы разработали множество инструментов для скрининга с использованием различных критериев, показывающих, что нет общего консенсуса относительно основных критериев проблемных игр.

Сверхценность

Изменения настроения

Рост толерантности

Симптомы отмены

Конфликты

Рецидив

Показатели вовлеченности

Показатели зависимости



Однако после, независимые исследовательские группы разработали множество инструментов для скрининга с применением различных критериев, показывающих отсутствие консенсуса относительно основных проблемных игр.

Но является ли это проблемой

К

Коллега, Вы согласны что первый и второй подход не могут адекватно отражать уникальные особенности онлайн-игр, таких как MMORPG?

Конечно, поэтому необходимо создать интегрированный подход!

К

ОК! Приступаем



«Пользователи Интернета зависят от Сети не больше, чем алкоголики от бутылки»

Г. Ким и Дж. Ким



ИСТОРИЯ ИНТЕРНЕТ ЗАВИСИМОСТИ



Но то было тогда, 94-95 год, что сейчас?



Пять типов Интернет-аддикции (Young, 1998)

1. **Компьютерная зависимость:** обсессивное пристрастие к работе с компьютером (играм, программированию или другим видам деятельности).
2. **Компульсивные навигаторы сети:** компульсивная навигация по WWW, поиск в удаленных базах данных.
3. **Перегруженные информацией:** патологическая привязанность к опосредованным Интернетом азартным играм, он-лайновым аукционам или электронным покупкам.
4. **Кибер-коммуникативная зависимость:** Зависимость от социальных применений Интернета, то есть от общения в чатах, **групповых играх** и телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными.
5. **Кибер-сексуальная зависимость:** зависимость от «киберсекса», то есть от порнографических сайтов в Интернете, обсуждения сексуальной тематики в чатах или закрытых группах «для взрослых».





Классификация Интернет-аддикций (А.Ю. Егоров, 2006; 2009)

1. **Интернет-гемблеры**, которые пользуются разнообразными тотализаторами, аукционами, лотереями и т.д.
2. **Интернет-геймеры** предпочитают различные он-лайновые игры, особенно ролевые.
3. **Интернет-трудоголики**, которые реализуют свой работоголизм посредством сети (поиск баз данных, составление программ и т.д.).
4. **Интернет-сексоголики**, посещающие разнообразные порносайты, занимающиеся виртуальным сексом.
5. **Интернет-эротоголики** - любовные аддикты, которые знакомятся, заводят романы посредством сети.
6. **Интернет-покупатели**, реализующие аддикцию к трате денег посредством бесконечных покупок он-лайн.
7. **Интернет-аддикты отношений** часами общаются в чатах, бесконечно проверяют электронную почту и т.д., т.е. заменяют реальную аддикцию отношений на виртуальную.

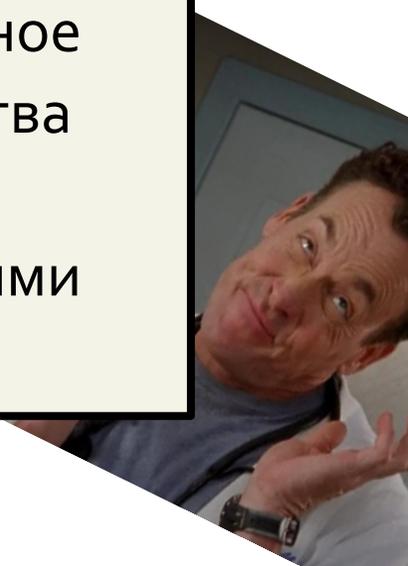
Когнитивно-поведенческую модель патологического использования
Интернета (R. Davis, 2001)

1. Специфическое патологическое использование Интернета

представляет собой зависимость от какой-либо специфической функции Интернета (онлайновые сексуальные службы, онлайновые аукционы, онлайн-продажа акций, онлайн-гемблинг). Тематика аддикции сохраняется, а также может быть реализована и вне Интернета.

2. Генерализованное патологическое использование Интернета

представляет собой неспециализированное, многоцелевое избыточное пользование Интернетом и включает проведение большого количества времени в сети без ясной цели, общение в чатах, зависимость от электронной почты, т.е. в значительной степени связана с социальными аспектами Интернета.



Критерии интернет-аддикции (К. Янг, 2000)

1. Всепоглощенность Интернетом.
2. Потребность проводить в сети все больше и больше времени.
3. Повторные попытки уменьшить использование Интернета.
4. При прекращении пользования Интернетом возникают симптомы отмены, причиняющие беспокойство.
5. Проблемы контроля времени.
6. Проблемы с окружением (семья, школа, работа, друзья).
7. Ложь по поводу времени, проведенном в сети.
8. Изменение настроения посредством использования Интернета.



Критерии интернет-аддикции (Р. Тао)

1. Симптоматические критерии
2. Клинически значимые критерии нарушений
3. Временные критерии

Хоспаде да сколько
можно этих критериев и
классификаций!!!



А. Симптоматические критерии

***Оба критерия должны присутствовать:**

1. Озабоченность Интернетом.
2. Симптомы отмены.

***По меньшей мере один (или более) из следующих симптомов:**

1. Толерантность.
2. Настойчивое желание и/или неудачные попытки контролировать, сократить или прекратить использование Интернета.
3. Продолжение чрезмерного использования Интернета, несмотря на знание о проблемах, вызванных последним.
4. Потеря интереса к предыдущим увлечениям и развлечениям, за исключением использования Интернета.
5. Человек использует Интернет, чтобы избежать плохого настроения или облегчить подобное состояние.
6. **Критерий исключения:** чрезмерное использование Интернета связано с психическим расстройством или биполярным расстройством I типа.

В. Клинически значимые критерии нарушений:

функциональные нарушения

снижение

социальной,

научной,

учебной,

производственной активности

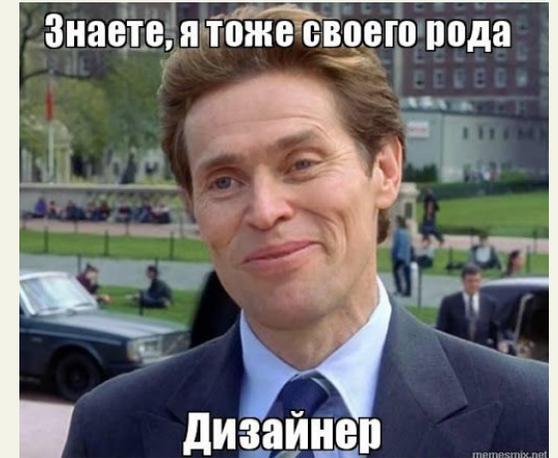
в том числе потеря

значимых отношений,

работы,

образовательных или карьерных

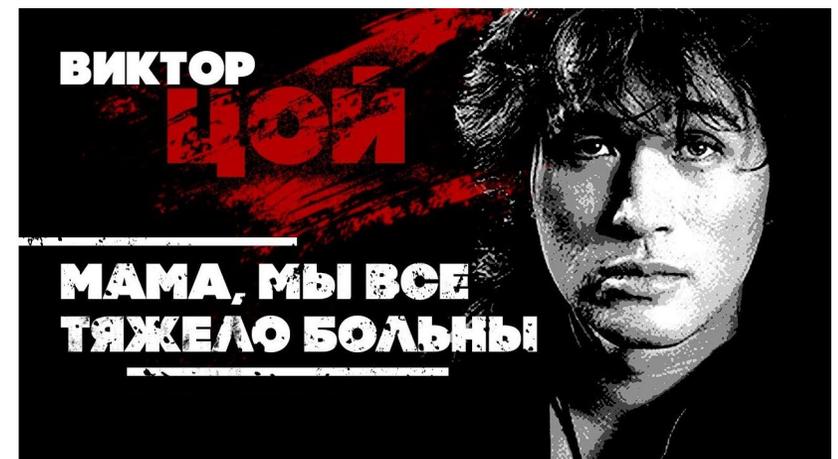
возможностей.





С. Временные критерии: продолжительность интернет-зависимости должна быть

более 3 месяцев при использовании Интернета **от 6 и более часов в день.**



«Совершенно очевидно, что интернет-зависимость, как болезненное расстройство, должна соответствовать тем известным шести компонентам, универсальным для всех вариантов аддикций»

Егоров А.Ю.

1. особенность, «сверхценность»
2. изменения настроения
3. рост толерантности
4. симптомы отмены
5. конфликт с окружающими и самим собой
6. рецидив

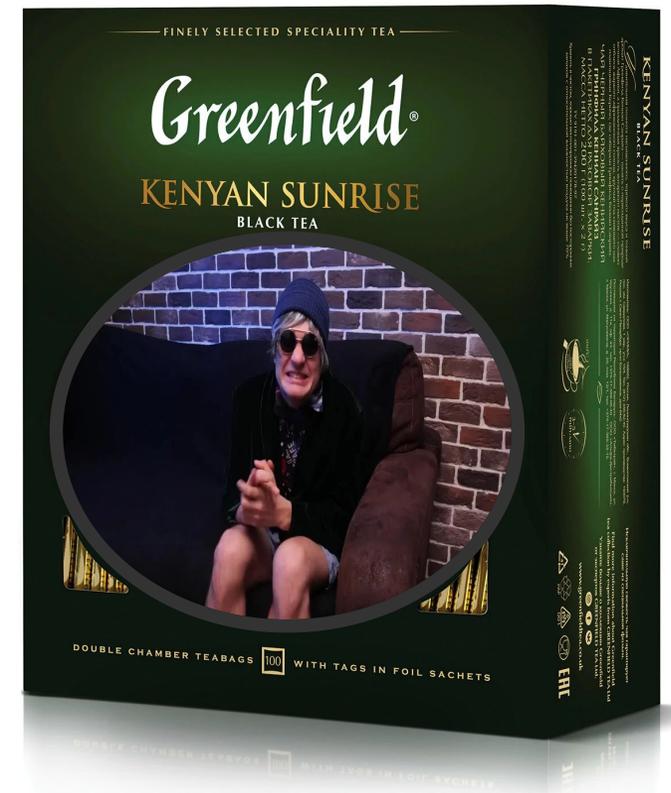


Интернет и другие зависимости

У Интернет-зависимых людей проявляются скрытые формы и других аддикций

Д. Гринфилд подчеркивает, что зависимости от Интернета в 20% случаев сопутствует сексуальная аддикция

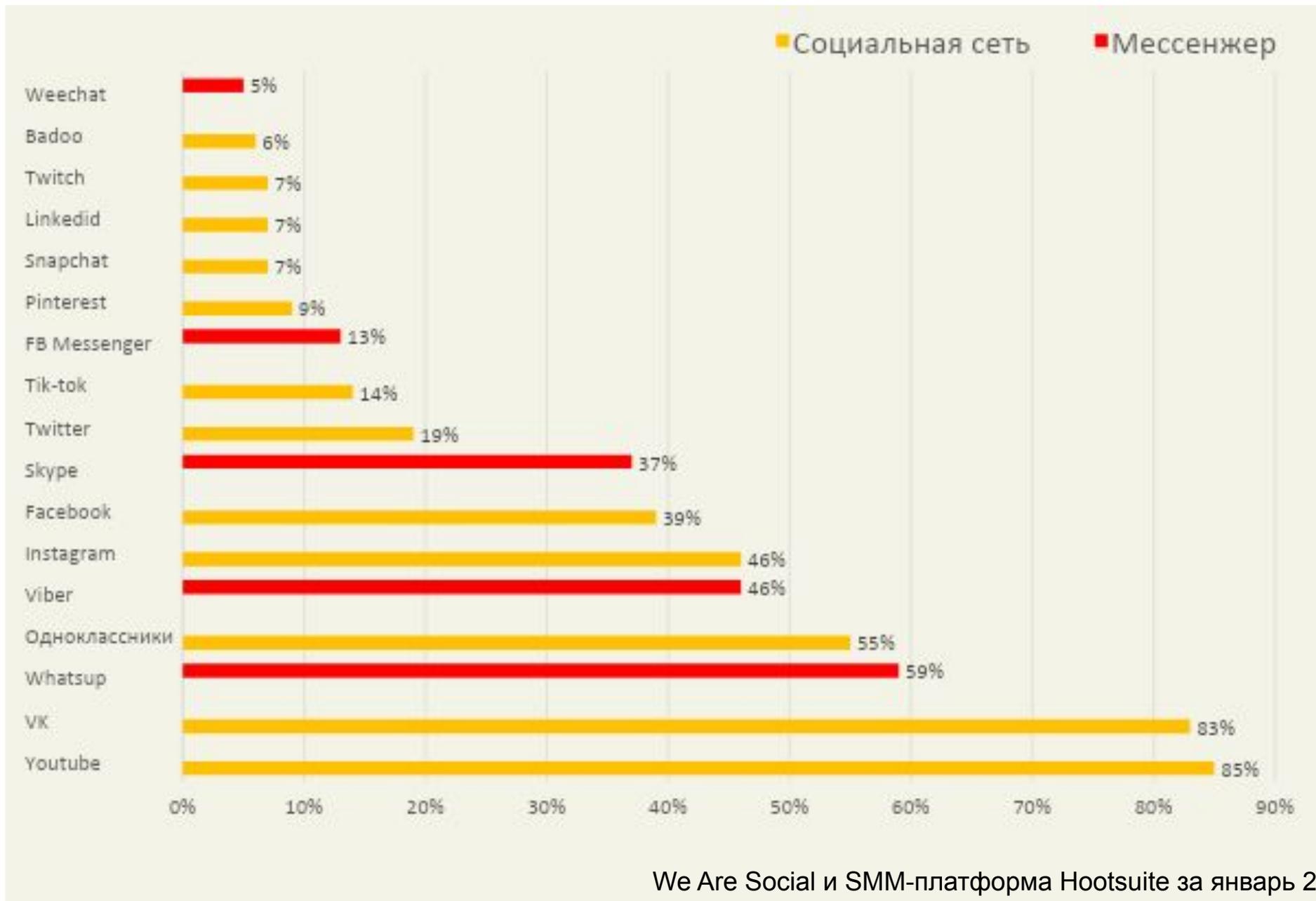
А В. Андерсон утверждает что большое количество патологических пользователей Интернета отвечают также критериям патологического влечения к ПАВ



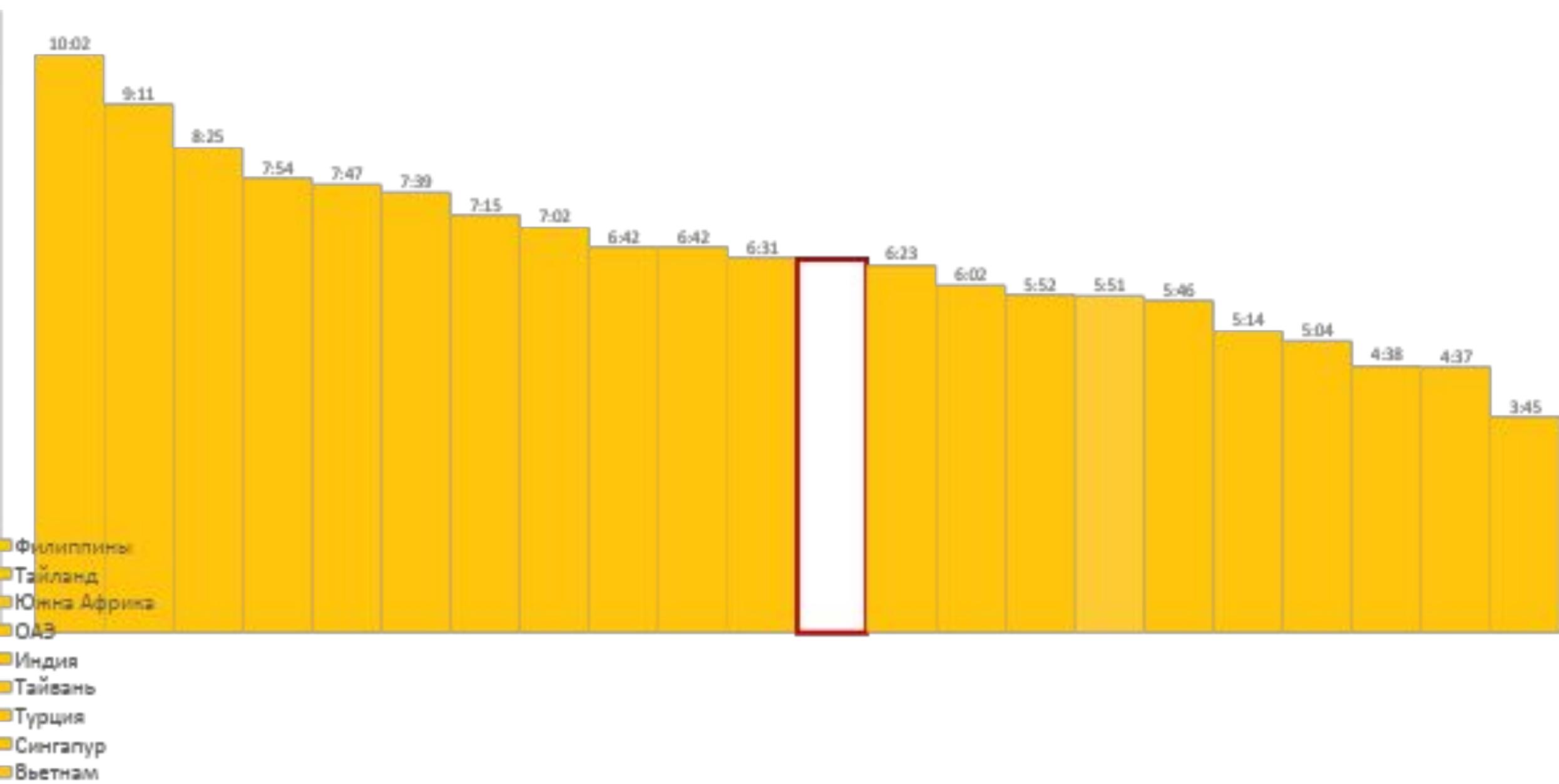
Коморбидность Интернет аддикций

Интернет аддикция связана с высокими показателями депрессии, тревоги, а также снижением социальной успешности





We Are Social и SMM-платформа Hootsuite за январь 2019 г.



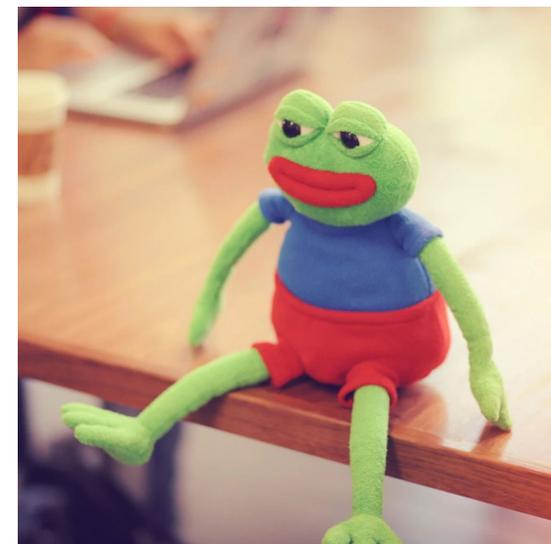
Шкала Чена

Минимальный риск возникновения интернет зависимого поведения (27-42)	166 человек
Склонность к возникновению интернет зависимого поведения(43-62)	483 человека
Выраженный и устойчивый паттерн Интернет зависимого поведения(65 и более)	90 человек

Шкала депрессии Бека	Шкала Чена		
	Минимальный риск возникновения интернет зависимого поведения (27-42)	Склонность к возникновению интернет зависимого поведения (43-62)	Выраженный и устойчивый паттерн Интернет зависимого поведения (65 и более)
Отсутствие депрессивных симптомов (0-9)	114	235	18
Легкая депрессия (10-15)	26	123	22
Умеренная депрессия (16-19)	12	41	15
Выраженная депрессия (20 – 29)	11	63	19
Тяжелая депрессия (30 – 63)	3	21	16

ДСМ И МКБ?

ИЗ не входит в список официальных психических расстройств в США и в международную классификацию болезней 10 пересмотра.



Однако DSM-V были включены онлайн-игры в форме «Интернет-игрового расстройства». **Но** в ней данная форма явно рассматривается как **синоним** интернет-зависимости, поскольку в тексте утверждается, что интернет-зависимость и расстройство, связанное с использованием Интернета, - это просто **другие названия IGD**. **И** утверждается, что IGD также **может включать** офлайн игры.

МКБ-11

Согласно определению ВОЗ, **игровое расстройство** может быть как при **одиночных играх**, так и при **онлайн** и характеризуется:

1. Потерей контроля над участием в игре.
2. Приоритет отдаётся играм в ущерб другим интересам и повседневной деятельности.
3. Продолжение игрового процесса, несмотря на появление негативных последствий.



Для постановки диагноза описанное поведение в играх должны проявляться в течение **не менее 12 месяцев**, но этот срок **может быть меньшим**, если диагностические требования **соблюдены**, а симптомы **серьёзны**.

Терапия



Проблема 1: изучение терапевтических подходов к ИА

Причины:

1. противоречиями в определении и диагностике интернет-зависимости
2. отсутствием рандомизации и двойного слепого контроля во многих исследованиях
3. отсутствием надлежащих групп контроля или других групп сравнения
4. недостаточной информацией, касающейся полученных результатов, характеристик выборки и показателей лечебного эффекта

Проблема 2: обстоятельства затрудняющие терапию ИА

Причины

1. Анозогнозия
2. Переход одной зависимости в другую
3. Отсутствие препаратов влияющих на влечение к объекту зависимости

Когнитивно-поведенческая терапия

1. Цифровая диета

2. Цифровое питание



**РЕАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ - ЭТО НЕЛЕПАЯ ПОПЫТКА СБЕЖАТЬ
ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И НАРКОТИКОВ.**



