

dezvoltarea și prestarea serviciilor sociale comunitare, în scopul prevenirii instituționalizării persoanelor cu dizabilități intelectuale și psihosociale.

#### BIBLIOGRAFIE

1. BULGARU, Maria.; SALI, Nicolaie.; GRIBINCEA, Tatiana. Asistența socială în contextul transformărilor din Republica Moldova. Ch.: Tipografia „Cu drag” SRL, 2008, p.184, 234- 252.
2. BUZDUCEVA, D. Aspecte contemporane în asistența socială. Iași, Polirom, 2005, p. 61.
3. MOCANU, V. Descentralizarea serviciilor publice. Ch.: Tipografia TISH, 1999, p. 61.
4. PAȘA, F.; PAȘA, L. Asistența socială în România. Iași, Polirom, 2004, p. 53, 54.
5. PROCA, L. Ce sunt prestațiile sociale.//„Revista Națională de Drept,” nr. 3, 2015, p. 26-37.
6. ROMANDAȘ, N.; PROCA, L.; ODINOKAIA, I. Dreptul protecției sociale. Ch.:, 2011, p. 342-359.
7. ZUBENSCHI, E. Managementul calității serviciilor sociale. p. 79-114. Manual. – 187 p. Ch.: Tipogr. UPS "Ion Creangă", 2020 ISBN 978-9975-46-445-1 364> 005. 6 (075.8). Z 91

#### НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ И ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

#### SOME FEATURES OF INTERNET DEPENDENCE PHOTOGRAPHY AND PSYCHOLOGICAL SECURITY

*Valentina Stratan, dr., conf. univ.,  
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

*Valentina Stratan, PhD, associate professor  
SPU „Ion Creanga” from Chisinau  
ORCID: 0000-0003-1311-910X*

*Victoria Plămădeală, dr., lector univ.,  
UPS „Ion Creangă”, Chișinău  
Victoria Plămădeală, PhD, university lecturer  
SPU „Ion Creanga” from Chisinau  
ORCID: 0000-0001-9733-5955*

**CZU: 159.922.7:004.738.5**

#### Abstract

Internet addiction negatively affects all areas of adolescent development: physical, psychological, social, emotional-volitional, spiritual and moral, etc. The factors contributing to the development of a child's addiction to computer games can be distinguished: the presence of his own world, into which no one but himself has access; lack of responsibility; realistic processes and the possibility of complete abstraction from the surrounding world; the ability to correct any error through multiple attempts; the ability to independently make any (within the game) decisions, regardless of what they may lead to. The more psychological barriers a child has in everyday real life, the faster and deeper he will plunge into virtual reality. Internet addiction forms a number of problems: conflict behavior, chronic depression, withdrawal from real life into the virtual world, difficulties in adapting in society, loss of the ability to control the time spent at the computer, the emergence of a feeling of discomfort in the absence of the possibility of using the Internet.

**Key-words:** internet addiction, gaming disorder, virtual reality, computer games, pathological computer use, compulsive behavior.

## Rezumat

Dependența de internet afectează negativ toate domeniile dezvoltării adolescenților: fizic, psihologic, social, emoțional-volitiv, spiritual și moral etc. Se pot distinge factorii care contribuie la dezvoltarea dependenței de jocurile pe computer: prezența propriei lumi, la care nimeni în afară de el nu are acces; lipsa responsabilității; procese realiste și posibilitatea unei abstracții complete de lumea înconjurătoare; capacitatea de a corecta orice eroare prin mai multe încercări; abilitatea de a lua în mod independent orice decizie (în cadrul jocului), indiferent la ce ar putea duce. Cu cât un copil are mai multe bariere psihologice în viața reală de zi cu zi, cu atât mai rapid și mai profund se va cufunda în realitatea virtuală. Dependența de internet formează o serie de probleme: comportament conflictual, depresie cronică, retragerea din viața reală în lumea virtuală, dificultăți de adaptare în societate, pierderea capacității de a controla timpul petrecut la computer, apariția unui sentiment de disconfort în absența posibilității de utilizare a internetului.

**Cuvinte-cheie:** dependența de internet, gaming tulburare, realitatea virtuală, jocurile pe computer, utilizarea patologică a computerului, comportamentul compulsiv.

Технологическое развитие цивилизации привело к широкому использованию компьютеров в повседневной жизни, и человечество вступило в «эру пользователей». Их применение внесло и продолжает вносить очевидные преимущества, как в учебную, так и профессиональную деятельность, однако оказывает и негативное влияние на многие психические функции человека. В настоящее время интенсивно обсуждается и исследуется феномен зависимости от интернета. В современных исследованиях Интернет-зависимость изучается как вид компьютерной зависимости (кибер-аддикция).

Зависимость — это хроническое заболевание, характеризующееся компульсивным (при ступо образным, неконтролируемым) поведением при отсутствии адекватного отношения к негативным последствиям такого поведения [1].

В самом общем виде интернет-зависимость (Internet addiction) определяется как «не химическая зависимость от пользования интернетом» [2]. Поведенчески интернет-зависимость проявляется в том, что люди настолько предпочитают жизнь в интернете, что фактически начинают отказываться от своей «реальной» жизни, проводя до 18 часов в день в виртуальной реальности. Другое определение интернет-зависимости — это «навязчивое желание войти в интернет, находясь offline, и не способность выйти из интернета, будучи on-line». Искусственное опосредованное общение подменяет естественные человеческие отношения, постепенно уводя личность в мирне жизни способных иллюзий.

По медицинским критериям (DSM-VиМКБ-10) Интернет-зависимость не является психическим расстройством. Термин «интернет-зависимость» впервые был предложен I.Goldberg в 1996 году. С его помощью предлагалось описывать патологическое, непреодолимое желание использовать Интернет [7, с. 403–412]. Goldberg характеризует Интернет зависимость как “оказывающую пагубное воздействие на бытовую, учебную, социальную, рабочую, семейную, финансовую или психологическую сферы деятельности”. Goldberg предпочитал использовать термин “патологическое использование компьютера” (PCU – pathological computer use). «Интернет-зависимость» (Cyber Disorder) была включена в американскую классификацию DSM-V также, как и иные нехимические аддикции – гэмблинг, любовные, сексуальные аддикции, работоголизм.

В новом Международном классификаторе болезней (МКБ-11) представлена зависимость от компьютерных игр под названием «игровое расстройство». Теперь чрезмерное пристрастие к видеоиграм будет рассматриваться как заболевание, которое требует специального лечения.

Научный подход к изучению явления «Интернет-зависимости» первой продемонстрировала Young K.S. [9, с. 899–902]. Она в 1996 году опубликовала на одном из сайтов тест для выявления интернет-зависимых лиц. Young K.S. в своих исследованиях установила, что тревожными сигналами (указывающими на возможное развитие интернет-зависимости в ближайшем будущем) являются:

1. Навязчивое желание проверить e-mail.
2. Постоянное ожидание следующего выхода в интернет.
3. Всё более продолжительное время, проводимое онлайн.
4. Увеличение сумм денег, потраченных онлайн.

Young K.S. предложила также свою классификацию интернет-зависимости – она делит её на пять типов:

1. Киберсексуальная зависимость – непреодолимое желание заходить на порно сайты и заниматься кибер сексом;
2. Пристрастие к виртуальным знакомствам – избыточность знакомых и друзей в Интернете, постоянное расширение круга знакомых;
3. Навязчивая потребность находиться в Сети – игра в азартные онлайн игры, покупки в интернет-магазинах или участие в аукционах, обсуждение различных тем на форумах;
4. Информационная перегрузка (навязчивый web-серфинг) – бесконечные путешествия по Сети, поиск информации в базах данных и поисковых системах;
5. Игровая зависимость – навязчивая игра в онлайн-игры.

Особенно распространено интернетное аддиктивное поведение среди подростков. Проявляться оно может в зависимости от компьютерных игр, социальных сетей, феноменах акерства и т.д. К факторам, способствующим развитию пристрастия ребенка к компьютерной игре, можно выделить: наличие собственного мира, в который нет доступа никому, кроме него самого; отсутствие ответственности; реалистичность процессов и возможность полного абстрагирования от окружающего мира; возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток; возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости от того, к чему они могут привести. Чем больше у ребенка психологических барьеров в повседневной реальной жизни, тем быстрее и глубже он погрузится в виртуальную реальность [1].

Обладая неограниченным доступом к сети Интернет и содержащейся в ней информации, человек теряет ощущение реальности. Было установлено, что среди детей и подростков неким побочным эффектом такой зависимости становится агрессия и тревожность при отсутствии возможности поиграть. Что касается увлечения всевозможными социальными сетями и прочими сервисами, созданными для общения, то у зависимых людей формируется пренебрежительное отношение к контактам с людьми в жизни. Помимо ограничения общения с реальными людьми, могут наблюдаться нарушения сна, скука, подавленное настроение. Увлечение компьютером превалирует над любыми другими видами деятельности, а общение с реальными людьми дается очень трудно.

Поглощенность общением с друзьями в сети в качестве варианта аддиктивной зависимости дает возможность найти себе виртуального собеседника, практически

удовлетворяющего любым критериям. Важно, что при этом не дается никаких обязательств поддерживать с ним общение в дальнейшем. Эта форма компьютерной зависимости приводит к пренебрежению личностными контактами в реальной жизни. Общение с реальными людьми ограничивается. Отмечаются трудности засыпания, чрезмерная экзальтация. При вынужденном перерыве возникает чувство опустошенности, скуки. Chat приобретает характер сверх ценного увлечения с явным ущербом для других видов деятельности, прежде всего общения с реальными людьми, и выраженным аффективным напряжением.

По данным исследования связи кибер-аддикции с личностными характеристиками (Е.Д. Львина, Л.Ф. Львин, Н.И. Лебедев) установлено, что почти 9% учащихся в возрасте 15-17 лет имеют компьютерную зависимость. Выявлено, что использование компьютера и Интернета для игр и развлечений связано с определенными чертами личности (низкая терпимость, депрессия, раздражение, низкая самооценка и т.д.) [5].

Чаще всего Интернет-аддикция понимается расширительно. К этому феномену относятся: зависимость от компьютера; информационная перегрузка; компульсивное применение Интернета; зависимость от «кибер-отношений» и др. Зависимость от компьютера предполагает навязчивое пристрастие к работам компьютером (играм, программированию или другим видам деятельности). Информационная перегрузка характеризуется навязчивой навигацией по просторам Интернета, поwww, поиск в удаленных базах данных. Компульсивное применение Интернета – патологическая привязанность к опосредствованным Интернетом азартным играм, онлайн-аукционам или электронным покупкам в интернете. Зависимость от «кибер – отношений» выступает в качестве зависимости от социальных применений Интернета: от общения в чатах, групповых играх и телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными.

Интернет-зависимость может возникать как зависимость от самых различных форм использования интернета. По своим проявлениям она схожа с уже известными формами аддиктивного поведения (алкоголя или наркотиков). Компьютерная зависимость обладает такими же особенностями, что и наркомания: абстиненция (синдром отмены работы за компьютером), компульсивность (неконтролируемое, приступообразное поведение, направленное на объект зависимости), отрицание (снижение критического отношения к негативным последствиям своего пристрастия), толерантность (снижение реакции на длительность работы за компьютером). Отмечаются особенности интернет-зависимости – это нехимическая зависимость, по воздействию на организм она ближе к зависимости от азартных игр и т.п. Если для формирования традиционных видов зависимости требуются годы, то для интернет-зависимости этот срок резко сокращается[1].

Проблемой зависимости от Интернета занимаются в основном специалисты по психическому здоровью. Е.Б. Усова считает, что интернет является привлекательным в качестве средства ухода от реальности за счет возможности анонимных социальных интеракций. Особое значение она придает тому, что интернет здесь дает чувство безопасности и сознание своей анонимности при осуществлении интеракций, включая пользование электронной почтой, чатами [6]. Также важно, что нахождение в сети – возможность для реализации каких-то представлений, фантазий обратной связью. И

последний пункт – это неограниченный доступ к информации – информационный вампиризм [там же].

Таким образом, интернет-зависимость можно рассматривать как следствие эскапизма. Эскапизм – (escape – убежать, спастись) – индивидуалистическо-примиренческое стремление человека уйти от мрачной действительности в мир иллюзий. Основой этого механизма является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии.

Е. Б. Усова употребляет термин «уход от реальности», а не «уход от социума», о котором упоминают некоторые авторы работ по сходной тематике. Дело в том, что имеется в виду не простосреда, общество, социум, а объективная реальность в целом. Уйти от социума можно посредством самых разнообразных способов, включая неролевые компьютерные игры. Однако уйти от реальности можно, только лишь «погрузившись» в другую реальность – виртуальную. Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от разногорода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью, на которую нужно ходить каждый день, нет хлопот по зарабатыванию денег на жизнь и т.д. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образование очень сильной психологической зависимости от компьютера [6].

Уход подростка в виртуальный мир связан с его личностными особенностями и отношением с окружающей действительностью, его положением в обществе. Подростки, которые плохо адаптируются в социуме, не имеющие друзей больше подвержены Интернет-зависимости. Интернет-зависимость негативно воздействует на все сферы развития подростка: физическую, психологическую, социальную, эмоционально-волевою, духовно-нравственную и т.д. Интернет-зависимость формирует целый ряд проблем: конфликтное поведение, хронические депрессии, уход в виртуальный мирот реальной жизни, трудности адаптации в социуме, потеря способности контролировать время пребывания за компьютером, возникновение чувства дискомфорта при отсутствии возможности пользования Интернетом. Используя Интернет, подросток предпочитает «искать» вместо «думать». Уход в виртуальный мир и реализация жизненных потребностей внутри него может привести к негативным последствиям в реальной жизни. Таким образом, изучение интернет-зависимости как одной из форм эскапизма является актуальным на сегодняшний день.

Исследователи отмечают, что большая часть интернет-зависимых (90%) пользуется сервисами интернет, связанными с общением. Вторую часть зависимых привлекают информационные сервисы сети. Большая часть интернет-зависимых «сидит» в сети ради общения. Интернет-зависимость становится возможной благодаря отличиям реального общения от виртуального. Главенствующим фактором, благодаря которому явление получило широкое распространение, является анонимность личности в сети.

Как правило, у интернет-зависимых заметно меняются личностные характеристики: это уже не та гармоничная личность, которой она, возможно, была вначале, а личность уже аддиктивная. Для аддиктов характерна смена аддиктивной

реализации. Сегодня он интернет-зависимый, завтра – любовный аддикт, послезавтра – патологический игрок, а немного спустя он может уйти в наркотики или алкоголизм.

В обществе формируется целый класс людей-фанатов компьютерных игр. Общение с этими людьми показывает, что многим из них увлечение компьютером отнюдь не идет на пользу, а некоторые серьезно нуждаются в психологической помощи. Большинство из них – люди с известными психологическими проблемами: несложившаяся личная жизнь, неудовлетворенность собой, и, как следствие, потеря смысла жизни и нормальных человеческих ценностей. Единственной ценностью для них является компьютер и все, что с ним связано.

Существуют стадии формирования психологической зависимости от компьютерных игр. Первое исследование феномена зависимости и стадии развития психологической зависимости от компьютера было проведено в 1980-х годах английским психологом Subby R. Исследование осуществлялось посредством опроса и интервьюирования испытуемых; в нем применялись стандартные психологические тесты и специально разработанные опросники. Согласно этим исследованиям Subby R. выделяет четыре стадии развития психологической зависимости от компьютера и компьютерных игр [8, с. 29]. Усова Е. Б., исследуя проблемы, связанные с девиантным поведением, выделяет также четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр [1, 6, с.82]:

*Стадия легкой увлеченности.* После того как человек один или несколько раз поиграл в ролевую компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Кто-то всю жизнь мечтал пострелять из ручного пулемета, кто-то – посидеть за рулем «Ferrari» или за штурвалом боевого истребителя. Компьютер позволяет человеку с довольно большой приближенностью к реальности осуществить эти мечты. Происходит реализация неосознаваемой потребности в принятии роли. Человек начинает играть уже неслучайным образом, очутившись за компьютером, – стремление к игровой деятельности принимает определенную целенаправленность. Но устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии несформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

*Стадия увлеченности.* Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию формирования зависимости, является появление в иерархии потребностей новой потребности – игра в компьютерные игры. На самом деле новая потребность лишь обобщенно обозначается нами как потребность в компьютерной игре. На самом деле структура потребности гораздо более сложная, ее истинная природа зависит от индивидуально-психологических особенностей самой личности. Иными словами, стремление к игре – это, скорее, мотивация, детерминированная потребностями бегства от реальности и принятия роли. Игра на этом этапе принимает систематический характер.

*Стадия зависимости.* Эта стадия характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний уровень пирамиды потребностей, но и другими не менее серьезными изменениями в ценностно-смысловой сфере личности. Нарушается основная функция психики: она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность. Эти люди часто подолгу играют в одиночку, потребность в игре находится

у них на одном уровне с базовыми физиологическими потребностями. Для них компьютерная игра – это своего рода наркотик. Если в течение какого-то времени они не «принимают дозу», то начинают чувствовать неудовлетворенность, испытывают отрицательные эмоции, впадают в депрессию. Это клинический случай, психопатология или образ жизни, ведущий к патологии.

*Стадия привязанности.* Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с неплотно, но крепко пришитой пуговицей, т.е. человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий – она может длиться всю жизнь в зависимости от скорости угасания привязанности.

Механизм формирования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр основан на частично неосознаваемых стремлениях и потребностях человека: уход от окружающей его реальности и принятие роли. Основой механизма ухода от реальности является потребность человека в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Мы неслучайно употребляем термин «уход от реальности», а не «уход от социума», о котором упоминают некоторые авторы работ по сходной тематике. Дело в том, что мы имеем в виду не просто среду, общество, социум, а объективную реальность в целом. Уйти от социума можно посредством самых разнообразных способов, включая неролевые компьютерные игры. Однако уйти от реальности можно только лишь «погрузившись» в другую реальность – виртуальную.

Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении человека избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. Ролевая компьютерная игра – это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуаций, в которых человек никогда не оказывался и не окажется в реальности. Это простой способ пожить другой жизнью, где нет проблем, нет необходимости каждый день ходить на работу, чтобы заработать деньги на жизнь и т.д. Люди обычно злоупотребляют этим способом ухода от реальности, теряют чувство меры, играя длительное время. Вследствие этого возникает опасность не временного, а полного отрешения от реальности, образование очень сильной психологической зависимости от компьютера.

Принятие роли. В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, что позволяет человеку удовлетворять потребности, которые по каким-то причинам не могут быть удовлетворены в реальной жизни.

Сам механизм образования зависимости основан на вытекающей из этого потребности в принятии роли. После того как человек один или несколько раз поиграл в компьютерную игру, он понимает, что его компьютерный герой, сам виртуальный мир позволяют удовлетворить потребности и испытать чувства, которые не удовлетворены в реальной жизни. Игра превращается в средство компенсации жизненных проблем, человек начинает реализовываться в игровом мире, а не в реальном. Безусловно, это ведет к возникновению ряда серьезных проблем в развитии

личности, в формировании самосознания и самооценки, а также высших сфер структуры личности.

Как отмечает Егоров А.Ю., работа в Интернете обладает свойством захватывать человека целиком, не оставляя ему иной раз ни времени, ни сил на другие виды деятельности. Среди поведенческих характеристик, которые могли бы быть отнесены к этому синдрому, отмечаются:

- неспособность и нежелание отвлечься даже на короткое время от Интернета, а уж тем более прекратить работу;
- досада и раздражение, возникающие при вынужденном отвлечении, и навязчивые размышления об Интернете в такие периоды;
- стремление проводить в Сети все больше времени и неспособность спланировать время окончания конкретного сеанса работы;
- побуждение тратить на обеспечение работы в Интернете все больше денег, не останавливаясь перед расходом припасенных для других целей сбережений или влезанием в долги;
- готовность лгать друзьям и членам семьи, преуменьшая длительность и частоту работы в Интернете;
- способность и склонность забывать при работе в Интернете о домашних делах, учебе и служебных обязанностях, важных личных и деловых встречах, пренебрегая занятиями или карьерой;
- стремление и способность освободиться на время работы в Интернете от ранее возникших чувств вины или беспомощности, от состояния тревоги или депрессии, обретение ощущения эмоционального подъема и своеобразной эйфории и др. [3].

Решение проблемы интернет-зависимости является сложным и неоднозначным, как и сама проблема, и требует комплексного подхода. Однако все чаще в литературе затрагиваются только психологические и/или медицинские аспекты этой проблемы, с педагогической и социальной же точек зрения, проблема остается малоизученной. Одним из таких подходов считается психолого-педагогическое сопровождение обучающихся, использующих компьютер в обучении. Исходя из данных многочисленных психологических и медицинских исследований, мы можем выдвинуть предположение о том, что содержательной основой программы психолого-педагогического сопровождения интернет-зависимых должно стать их обучение основам копинг-поведения.

Копинг–поведение (от англ. coping – совладение) это форма поведения, (автор термина А. Маслоу), которое предполагает сформированное умение использовать определенные средства для преодоления эмоционального стресса. При выборе активных действий повышается вероятность устранения воздействия стрессоров на личность. Копинг – это индивидуальный способ взаимодействия с ситуацией в соответствии с ее собственной логикой, значимостью в жизни человека и его психологическими возможностями. Под «копингом» подразумеваются постоянно изменяющиеся когнитивные, эмоциональные и поведенческие попытки справиться со специфическими внешними и внутренними требованиями, которые оцениваются как напряжение или превышают ресурсы человека с ними справиться.

Стоит отметить, что Интернет сам себе – нейтральное средство, изначально предназначавшееся для научно-исследовательских и военных целей. Если сопоставить интернет-зависимость с другими разновидностями зависимостей, то можно выявить достаточное число общих черт. В первую очередь рискуют попасть в зависимость от Интернета те, для кого компьютерные сети становятся практически единственным средством общения – 90% зависимы от общения, и 10% зависимы от информации [4].

Безусловно, Интернет делает мир более интегрированным и позволяет любому человеку, в независимости от своего происхождения и возможностей всесторонне познавать мир. Подростки по своей природе – народ познающий. Однако, Интернет не даёт ответы им на все вопросы, которые они спрашивают, например, у google. Просиживая часами у компьютера в поисках общения, внимания, партнёра по игре и т. д., незаметно подросток полностью погружается в новый, увлекательный виртуальный мир. Новая реальность просто поглощает подростка. В результате, подросток начинает страдать интернет зависимостью.

Важно подчеркнуть, что подростковая интернет-зависимость ещё более страшна, чем зависимость взрослого человека, т.к. взрослый человек, по большому счёту, осознаёт тот факт, что он часами просиживает за компьютером, в то время как подросток мало задумывается о том, что он стал интернет-зависимым.

С началом пандемии COVID-19 и распространением системы онлайн-образования учащиеся все больше и больше находятся в Интернете, чем когда-либо прежде. Интернет стал одновременно учебным ресурсом и инструментом. В целом, время, проведённое в Интернете может быть чрезвычайно продуктивным, поскольку оно является очень полезным образовательным инструментом благодаря множеству ресурсов, которые он предлагает. Вместе с тем, для детей и подростков, которые проводят много часов в Интернете и в сети, такое поведение может отразиться на психологическое, физиологическое, социальное и ментальное развитие. Оно может сформировать у подростков пренебрежение к школьной деятельности, снижение значимости и уровня социальных навыков, создавать плохие межличностные отношения, привести к изоляции от сверстников и даже членов семьи.

Среди новостей, которые принесла новая международная классификация болезней ICD-11, принятая Всемирной организацией здравоохранения в мае 2019 года, есть «игровое расстройство», „gaming disorder”, которое было добавлено в раздел, посвященный расстройствам, вызывающим зависимость. Данное нарушение характеризуется чрезмерным или патологическим использованием компьютера или других электронных устройств, которые запускают видеоигры, в связи с чем любое неконтролируемое влечение к Интернету, чрезмерное пристрастие к видеоиграм будет рассматриваться как заболевание, которое требует специального лечения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. БАРЦАЛКИНА В. В. *Цифровое поколение и зависимость*. Московский государственный психолого-педагогический университет. Москва, 2020.
2. ГРИНЧЕНКО Н. А. *Учебно-методическое пособие для образовательных учреждений по пропаганде здорового образа жизни*. Сценарии школьных спектаклей. – Фурманов: «Издательский дом Николаевых», 2010.
3. ЕГОРОВ А.Ю. *Нехимические зависимости* / А.Ю. Егоров. – СПб., 2007.

4. ИВАНОВ Д.В. *Виртуализация общества*. СПб.: Петерб. Востоковедение, 2000.
5. ЛЬВИНАЕ.Д., ЛЬВИН Л.Ф., ЛЕБЕДЕВ Н.И. Личность и интернет. К вопросу о существовании компьютерной наркомании // *Известия Самарского научного центра Российской академии наук*. Специальный выпуск «Актуальные проблемы психологии. Самарский регион», декабрь. 2002. с. 153-159.
6. УСОВА Е.Б. *Психология девиантного поведения: учеб. -метод. комплекс* / Е.Б. Усова. – Минск: Изд-во МИУ, 2010.
7. GOLDBERG I. Internet addiction disorder//*CyberPsychol. Behavior*. 1996. Vol. 3, № 4. p. 403–412.
8. SUBBY R. Inside theChemically Dependent Marriage: Denial a. Manipulation. In *Co-Dependency: An Emerging Issue*. Pompano Beach, Fla.: Health Communications, 1984. – p. 29
9. YOUNG K.S. Addictive useof the Internet: a case that breaks the stereotype // *Psychological reports*. 1996. № 79. p. 899 –902.

## СОЦИАЛЬНАЯ ТЕРАПИЯ В РАБОТЕ С ПОЖИЛЫМИ ЛЮДЬМИ

### SOCIAL THERAPY IN WORK WITH THE ELDERLY

*Valentina Stratan, dr., conf. univ.,  
UPS „Ion Creangă” din Chişinău,*

*Valentina Stratan, PhD associate professor,*

*SPU „Ion Creanga” from Chisinau*

ORCID: 0000-0003-1311-910X

*Olga Guţan, psiholog*

*Centrul de plasament pentru persoane vârstnice*

*şi persoane cu dizabilităţi,*

*UPS „Ion Creangă” din Chişinău,*

ORCID: 0000-0003-2121-9979

*Viorica Cerneavschi, dr., lector univ.,*

*UPS „Ion Creangă” din Chişinău,*

*Viorica Cerneavschi, university lecturer,*

*SPU „I. Creangă” from Chisinau*

ORCID: 0000-0003-3322-1953

**CZU: 364-7-053.9**

#### Abstract

The social assistance of the elderly supports the need to consolidate the process of social rehabilitation of this group of beneficiaries, the introduction of new technologies in the socio-therapeutic activity and the improvement of the quality of the services offered. Socio-therapeutic treatment is an important stage of medical and social care for the elderly. At the heart of all concepts of social therapy is the idea that the social environment is essential for the course of disease and that social activities can positively affect the symptoms of the disease. Various forms and methods of social therapy are used in social assistance with the elderly. Social therapy, as a form of intervention in the individual world of an elderly person, can be considered a method of social "treatment", which influences the mental and somatic functions of the body, helps to restore the social functioning of the individual.

**Key-words-** elderly people, social rehabilitation, socio-therapeutic treatment, social therapy, social environment, intervention.

#### Rezumat

Asistența socială a persoanelor vârstnice susține necesitatea consolidării procesului de reabilitare socială a acestui grup de beneficiari, introducerea de noi tehnologii în activitatea socio-terapeutică și