

**А. Е. Журавлева, М. Н. Потапенко**

УО «Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины»,  
г. Гомель, Беларусь

## **ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЮНОШЕЙ И ДЕВУШЕК С КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТЬЮ**

*Статья посвящена изучению личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью. В ней описывается понятие «компьютерно-игровая зависимость», раскрываются причины формирования данного вида зависимого поведения. Также представлены результаты эмпирического исследования особенностей личности студентов, имеющих и не имеющих компьютерно-игровую зависимость.*

*Ключевые слова:* зависимость, компьютерно-игровая зависимость, личностные особенности, юношеский возраст.

В связи с интенсивным развитием компьютерных технологий и сетевых ресурсов в современном обществе постоянно увеличивается количество молодых людей, страдающих от компьютерно-игровой зависимости. Как показывает статистика, более 2 миллиардов человек играют в видеоигры по всему миру и около 10% игроков имеют проблемы с зависимостью. Так, опрос жителей Соединенных Штатов Америки показал, что 64% американцев страдают от компьютерно-игровой зависимости [1].

Современные исследования позволяют понять, что феномен компьютерно-игровой зависимости связан с патологическим использованием компьютерных игр для опосредования игровой деятельности. Отечественные и зарубежные психологи относят компьютерно-игровую зависимость к группе нехимических зависимостей, поскольку объектом данной зависимости является поведенческий паттерн. Тем не менее отдельные исследователи признают компьютерно-игровую зависимость одной из социально опасных аддиктивных форм поведения, так как она может быть причиной развития психопатологических изменений личности и нарушения поведения [2, с. 8–9].

Также можно говорить о разной степени формирования данной зависимости, которая непосредственно связана с типологией компьютерных игр. Считается наиболее вероятным ее возникновение в результате использования ролевых компьютерных игр, приобщение к которым происходит достаточно быстро. Обусловлено это тем, что виртуальный мир удовлетворяет большинство потребностей молодых людей, предлагая легкодоступность и большинство преимуществ перед реальностью за счёт возможности формирования нового идеального образа «Я», анонимности и большому количеству информации [3, с. 86].

В связи с вышеизложенным, следует отметить, что в 2018 году Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней, где компьютерно-игровая зависимость обозначается как «Игровое расстройство». Этот диагноз ставится тем, кто в течение 12 месяцев не контролировал свое игровое поведение, ставил игры превыше других интересов и видов деятельности и продолжал играть, несмотря на негативные последствия для собственного здоровья [4].

В последнее время растет число различных исследований компьютерно-игровой зависимости, а также ее влияния на личность игрока. Среди отечественных исследователей компьютерно-игровую зависимость изучали А. Л. Венгер, Ю. Д. Бабаева, К. Янг, Н. И. Алтухова, К. Ю. Галкина. Также был проведен ряд исследований, затрагивающих проблему игр агрессивного характера, их влияния на психическое состояние играющего, авторами которых являются: В. И. Медведев, В. П. Казначеев, Ю. Д. Бабаева, А. В. Войскунский. Некоторые исследователи отмечают и положительный эффект влияния игр на личность: В. Г. Болтянский, Е. П. Велихов, В. В. Рубцов, Е. Ю. Заничковский, Е. И. Машбиц, Ю. Д. Бабаева. Мотивы погружения в компьютерную реальность описаны в работах таких исследователей, как А. Г. Макалатия, Н. Йи, К. Е. Диллом, М. Баллард.

На основе исследований К. С. Янг, М. Гриффитса, С. К. Рыженко, Ю. В. Фомичевой и

других было установлено, что существует личностная предрасположенность к увлеченности компьютерными играми. Среди факторов, способствующих возникновению компьютерно-игровой зависимости выделяются следующие: низкая самооценка, малочисленность и бедность социальных контактов, высокий интеллект и творческий потенциал личности, потребность в признании собственной силы другими людьми, сниженная переносимость трудностей повседневной жизни, наряду с хорошей переносимостью кризисных ситуаций, скрытый комплекс неполноценности, сочетающийся с внешне проявляемым превосходством, стереотипность поведения, зависимость и тревожность. Также на формирование зависимости у юношей и подростков может повлиять воспитание в детстве, в частности, психологические травмы, формирование ранней тревоги в связи с эмоциональным напряжением или наличие зависимого поведения у других членов семьи.

Как отмечает К. С. Янг, больше всего подвержены компьютерно-игровой зависимости лица подросткового и юношеского возраста. Как известно, юношество – это период развития человека до полного созревания. В среднем это от 16 до 22 лет. В этом возрасте самоутверждение становится жизненной необходимостью, оно выступает как потребность занять внутреннюю позицию взрослого человека, осознать свое место в обществе, понять себя и свои возможности. Важной целью юношей и девушек становится подтверждение собственной значимости в своих глазах и глазах других. В этом возрасте в сознании закладываются фундаментальные установки, которые проявляются со временем как ценностные ориентиры в жизни.

Также в юности осуществляется интенсивное коммуникабельное развитие, связанное с повышением общительности, снижением остроты межличностных конфликтов, стремлением к обмену информацией, к пониманию, сочувствию, помощи, добрым отношениям, дружескому общению, сдержанности в поведении и др.

Было проведено эмпирическое исследование изучения личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью.

В нем приняли участие 78 студентов первого курса, из них 36 обучаются на факультете математики и технологий программирования, 20 – на факультете физики и информационных технологий и 22 на факультете психологии и педагогики в учреждении образования «Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины». Средний возраст респондентов составил 19 лет.

Для выявления наличия компьютерно-игровой зависимости в юношеском возрасте была использована методика «Определение зависимости от компьютерных игр» А. В. Котлярова. Результаты исследования представлены в таблице 1.

**Таблица 1 – Результаты исследования наличия у респондентов зависимости от компьютерных игр с помощью методики «Определение зависимости от компьютерных игр» А. В. Котлярова**

Показатель наличия зависимости	Количество человек	%
Не имеют зависимости	48	61
Имеют зависимость	30	39

Согласно данным, представленным в таблице 1, можно сделать вывод, что у 61% опрошенных отсутствует увлеченность компьютерными играми. Остальные 39% студентов имеют зависимость от компьютерных игр.

Для выявления личностных особенностей юношей и девушек с игровой зависимостью был использован 16-факторный личностный опросник Р. Б. Кеттелла (форма С).

Результаты изучения различий личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью и без нее представлены в таблице 2.

**Таблица 2 - Показатели различий личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью и юношей и девушек без компьютерно-игровой зависимости**

Факторы	Статистика t-критерия Стьюдента	Среднее значение
MD – самооценка	0,7	0,008
A – замкнутость – общительность *	5,6	0,009
B – интеллект	0	0,018
C – эмоциональная устойчивость *	3,1	0,013
E – доминантность – подчиненность *	3,3	0,012
F – сдержанность – экспрессивность	2,3	0,016
G – нравственность	0,7	0,011
H – социальная смелость *	4,3	0,010
I – жестокость – чувствительность	1	0,012
L – доверчивость – подозрительность*	3,5	0,006
M – практичность – мечтательность	1,3	0,012
N – простота – утонченность *	3,5	0,008
O – спокойствие – тревожность	1,7	0,013
Q1 – консерватизм – радикализм *	4	0,006
Q2 – конформизм – неконформизм	0,9	0,009
Q3 – самоконтроль	1,1	0,011
Q4 – расслабленность – напряженность	0,2	0,024
Примечание: * – достоверно значимые различия между группами испытуемых		

Полученные результаты в таблице 2 свидетельствуют о том, что юноши и девушки с компьютерно-игровой зависимостью по сравнению с юношами и девушками без компьютерно-игровой зависимости:

- менее общительны, сдержанны, предпочитают работать в одиночестве, вещи их привлекают больше, чем люди, иногда им свойственна критичность, несгибаемость, жестокость;

- также отмечается, что они более эмоционально неустойчивые, это значит, что они легко раздражаются из-за тех или иных событий или людей, в большинстве случаев не удовлетворены своей жизненной ситуацией, собственным здоровьем;

- им больше свойственна подчиненность, нежели доминантность, они более уступчивы, покорны, часто зависимы, нередко признают свою вину;

- они более робкие, застенчивые, уклончивые, зачастую держатся в стороне, обычно испытывают чувство собственной недостаточности, избегают профессий, связанных с личными контактами, как правило, имеют только одного или двух друзей, не склонны вникать во все, что происходит вокруг них;

- недоверчивые, сомневающиеся, часто погружаются в свое «Я», упрямые, они достаточно осмотрительны в своих действиях, мало заботятся о других людях, плохо работают в группе;

- в большинстве своем они являются консерваторами, им ближе устойчивость по отношению к традициям и сомнения в отношении к новым идеям, сопротивление переменам, узость интеллектуальных интересов, ориентация на конкретную реальную деятельность.

Таким образом, проведенное эмпирическое исследование личностных особенностей юношей и девушек с компьютерно-игровой зависимостью позволяет сделать вывод о том, что такие молодые люди довольно сдержанны в межличностных контактах, они испытывают трудности в непосредственном и социальном общении, замкнуты, направлены на свой внутренний мир. Многим из них свойственна интроверсия – поведение, характеризующее направленностью

жизни на субъективное психическое содержание. Респонденты обладают низкой чувствительностью, поэтому в их характере имеется определенная эмоциональная упрощенность. Им не свойственны романтические порывы и возвышенное мировосприятие. Кроме этого, юноши и девушки с компьютерно-игровой зависимостью обладают конкретным воображением, критичностью и консервативностью в принятии нового, направлены на конкретное практическое мышление.

В качестве положительных моментов следует отметить у таких молодых людей рациональность, практичность, спокойную адекватность в восприятии действительности, уравновешенность и стабильность в поведении, а также четко выраженный прагматизм – направленность на конкретную практическую деятельность и на реальную действительность. Помимо этого, им также свойственна оперативность, подвижность мышления, высокий уровень общей культуры, эрудированность.

### **Список использованных источников**

1 Hull, M. Video Game Addiction Statistics / M. Hull [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.therecoveryvillage.com/process-addiction/video-game-addiction/related/gaming-addiction-statistics>. – Дата доступа: 12.04.2020.

2 Короленко, Ц. П. Психосоциальная аддиктология / Ц. П. Короленко, Н. В. Дмитриева. – Новосибирск: НГПУ, 2001. – 159с.

3 Шапкин, С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / С. А. Шапкин // Психологический журнал – 1999. – Т. 20. – С 8–88.

4 International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11) [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. –Дата доступа: 12.04.2020.