

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2022, №1, Том 10 / 2022, No 1, Vol 10 <https://mir-nauki.com/issue-1-2022.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/21PSMN122.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Кашкевич, Е. И. Эмоциональные отклонения и нарушение коммуникативных возможностей подростков с игровой он-лайн зависимостью / Е. И. Кашкевич, Н. В. Березина, И. С. Вышегородцева // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10. — № 1. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/21PSMN122.pdf>

For citation:

Kashkevich E.I., Berezina N.V., Vyshegorodtseva I.S. Emotional deviations and impaired communication capabilities of adolescents with online gaming addiction. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 10(1): 21PSMN122. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/21PSMN122.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Кашкевич Елена Ивановна

ФГБОУ ВО «Красноярский государственный медицинский университет имени профессора В.Ф. Войно-Ясенецкого» Министерства здравоохранения Российской Федерации, Красноярск, Россия
Доцент

Кандидат биологических наук

E-mail: kei333@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5157-400X>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=663007

Березина Наталья Валерьевна

МАУ «Средняя общеобразовательная школа имени героя советского союза Ерофеева Г.П.», Красноярск, Россия
Педагог-психолог

E-mail: nv_156@mail.ru

Вышегородцева Инесса Сергеевна

ФГБОУ ВО «Красноярский государственный медицинский университет имени профессора В.Ф. Войно-Ясенецкого» Министерства здравоохранения Российской Федерации, Красноярск, Россия
Доцент

Кандидат биологических наук

E-mail: ivyshegorodceva@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0584-7510>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=302451

Эмоциональные отклонения и нарушение коммуникативных возможностей подростков с игровой он-лайн зависимостью

Аннотация. Авторами представлены результаты исследования эмоциональных отклонений и нарушений коммуникативных возможностей межличностного взаимодействия на основании дифференциации по типу акцентуированности подростков, имеющих игровую компьютерную аддикцию. Патохарактереологическое исследование выявило в выборке подростков, имеющих игровую зависимость крайние варианты нормы, при которых отдельные черты характера чрезмерно усилены. На основании типологии и степени заострения черт характера выявлены личностные деформации подростков, проявляющиеся в конкретных типах поведения. Исследование выраженности проявлений эмоционального характера, позволили установить, что игровая зависимость усиливает развитие, как отдельных факторов агрессии, так и общего показателя враждебности у подростков с сенситивным, эпилептоидным, истероидным, неустойчивым, шизоидным и астено-невротическим типом акцентуации характера. Было установлено, что компьютерная игровая зависимость приводит к

эмоциональной отстраненности и деформациям коммуникативных возможностей подростков, которые выражаются в неумении поддерживать межличностные отношения вне он-лайн среды и неадекватным реагированием на любую критику. Хроническое добровольное состояние одиночества провоцируют развитие и закрепление игровой аддикции. Подростки, страдающие игровой компьютерной зависимостью, обнаруживали высокий уровень личностной тревожности, что указывает на присутствие комплекса неполноценности и является фактором поведенческого проявления по типу «замкнутого круга», провоцирующего стремление подростка оградить себя от проблем посредством погружения в виртуальную «реальность». Данные исследования социально-психологических деформаций, представленных в работе, позволят составить точный психологический портрет игрозависимых подростков каждой выделенной патохарактериологической группы с перспективой последующего выбора методов профилактики, психологио-педагогического сопровождения и терапевтического лечения.

Ключевые слова: он-лайн аддикция; акцентуированность; тревожность; агрессивность; коммуникативные возможности; депрессивные состояния; одиночество

Введение

Компьютерная игровая зависимость, как форма девиации распространилась в России в течение двух последних десятилетий и по данным ряда исследователей затронула от 10 до 30 % населения нашей страны [1–3]. В современных исследованиях в области психиатрии и наркологии на основании сходных психофизиологических механизмов формирования и основных подходов к лечению компьютерная игровая зависимость причислена к ряду таких же серьезных аддикций как наркомания и алкоголизм [4]. В 1989 году в международной классификации болезней (МКБ-10) впервые появилась аддикция под шифром F63.0, описывающая особенности поведенческих расстройств, связанных с патологическим влечением к азартным играм. Суть расстройства влечений и привычек заключается в непреодолимом желании повторения сеансов азартной игры пациентом, которые смещают его социальный, профессиональный, материальный и семейный вектор жизненных ценностей [5]. Учитывая особенности проявлений, данному определению полностью соответствует компьютерная игровая аддикция. В рамках новой международной классификации болезней десятого пересмотра (МКБ-10), введенной в 1989 году в мировой психиатрической практике, появился новый термин «кибернетическая лудомания» [6], определяющий явление психологической зависимости, или навязчивого увлечения компьютерными играми. На основании общих для психиатрии и наркологии критериев зависимости, включающих процессы неконтролируемого влечения, высокой поглощенности употреблением, игнорированием негативных последствий и повышением толерантности, кибернетическая лудомания отнесена к переходному психофизиологическому состоянию. В настоящее время кибернетическая лудомания по МКБ10 диагностируется как отклонение, лежащее в пределах диагноза F 63 «расстройство привычек и влечений» и F 10–F 19 аддикциями, связанными с употреблением психоактивных веществ, вызывающих психические расстройства поведения. Данные научных исследований указывают на связь систематических игровых сеансов и биполярными аффективными расстройствами, нарушениями периодов сна и бодрствования, социальными фобиями. Отмечены деформации личностных особенностей кибернетических лудоманов — это повышенная утомляемость, возбудимость, раздражительность и эмоциональная неустойчивость [7; 8]. Специалисты высказывают однозначное мнение о негативных последствиях влияния кибернетической лудомании на психосоматическое здоровье зависимой личности. На соматическом уровне кибернетическая лудомания вызывает постоянную сонливость вне игры, повышенную утомляемость, воспалительные явления слизистой оболочки глаз и снижение зрения [9]. Рядом авторов выделены деформации

коммуникативных качеств, которые являются причиной замкнутости и заниженного уровня самооценки подростков [10; 11]. Ю.А. Касьянова и Л.В. Бекенева обосновывают возникновение тревожно-депрессивных расстройств личности при временной недоступности выхода в виртуальную реальность. Часто возникающим периодам депрессивных состояний сопутствуют раздражительность, потеря интереса к жизни и ощущение «вакуума», что указывает на нарушение социально-психологической адаптации и некоторых случаях становятся предвестником суицидальных намерений [12]. Исследования О.А. Брагиной показали зависимость субъективного одиночества и уровня самооценки от степени зависимости от массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр [13].

Как и любую химическую или поведенческую аддикцию, кибернетическую лудоманию сопровождают характерные физиологические симптомы. Эмоциональное состояние азарта сопровождается чувством восторга и эйфории, обусловленных биохимической реакцией выброса гормона дофамина [14]. На основании результатов проведенных исследований и опытов практикующих психиатров были обозначены симптомы проявления кибернетической лудомании. В поведении игрозависимого наблюдалось присутствие эмоциональной неустойчивости, проявляющейся в чрезмерном эмоциональном возбуждении, повышении настроения перед сеансом игры и раздражением и спонтанной агрессией при проигрыше или невозможности возобновления игры.

К наиболее характерным симптомам кибернетической лудомании также отнесена неспособность планирования времени окончания игры и постоянное увеличение времени сеансов, что обуславливало сужение коммуникативного взаимодействия со сверстниками в реальном окружении и его увеличение в виртуальном мире посредством установления контактов с другими игроками на основе общих интересов [15]. В целом отмечены отклонения функционирования в социуме, проявляющиеся пассивным отношением к происходящему вне игры, снижением эмпатийности и игнорированием своих обязанностей в семье и школе [16; 17]. Многочисленные исследования психологов показали, что наиболее уязвимым в формировании зависимости от компьютерных игр является пубертатный период онтогенетического развития. Переживая сложный период физиологических перестроек организма и психического становления, подростки еще не обладают устоявшимся мировоззрением и стратегиями поведения в отношении со взрослыми и сверстниками, испытывают трудности в социальной адаптации поэтому находят решение собственных проблем в уходе от реальности в виртуальный мир игры. На фоне физиологических изменений, происходящих в пубертатный период онтогенеза у подростков, страдающих игровой зависимостью, критически обостряются негативные черты характера, появляющиеся в излишней агрессии, ранимости, обидчивости, высокой тревожности, склонности к депрессивному состоянию. При этом низкая устойчивость к стрессам, нарушение реальных коммуникаций, поведенческая ригидность, зависимость от мнения окружающих, ориентация на избегание неудач и другие негативные проявления носят коморбидный характер [18].

В пространстве российской психологии А.В. Войскунским, В.А. Поповым, Л.С. Вальковой, М.А. Шаманаевой, А.С. Кыдырменовой, А.К. Акишевой и др. рассматривается проблема зависимости развития агрессивности от компьютерных игр и их деструктивного влияния на психическое состояние подростков [19; 20]. Среди ряда возможных факторов, детерминирующих возникновение зависимость от компьютерных игр поведения, необходимо учитывать заострение психотипических черт характера формирующейся личности [21; 22]. При рассмотрении взаимосвязи интернет-зависимости от акцентуированности характера и их сочетаний у подростков А.Е. Личко указывает на преобладание в зоне риска демонстративного, педантичного, возбуждимого, циклотимного, тревожного и экзальтированного психотипа [23].

Патохарактериологические деформации черт характера игрозависимой личности подростка на сегодняшний день представляют проблемную область в психологии и психиатрии, требующую дальнейших научных изысканий [24]. В частности, особый интерес представляет проблема эмоциональных отклонений и нарушений коммуникативных качеств межличностного взаимодействия у подростков-лудоманов в зависимости от типа акцентуированности характера.

Объект исследования: личности подростков с игровой компьютерной зависимостью.

Выборка составила 60 мальчиков 14–16 лет средних общеобразовательных школ. Опрос, проведенный при помощи методики С.А. Кулакова, позволил сформировать 2 группы испытуемых с различной степенью игровой он-лайн вовлеченности. Первая группа включала 30 подростков, которые на протяжении 2-х лет не менее 28 часов в неделю посвящали компьютерным играм. Подростки 1 группы имели различную силу игровой зависимости. 80 % показали среднюю зависимость (12–14 баллов) и 20 % выраженную зависимость (17–21 балл). Для определения социально-психологических деформаций посредством сопоставления показателей была сформирована группа «контраста», ее представители относились к независимому типу вовлеченности, их показатели не превышали 7 баллов.

Цель: на основании дифференциации по типу акцентуированности исследовать наличие эмоциональных отклонений и нарушений коммуникативных качеств межличностного взаимодействия у подростков в условиях негативного влияния игровой компьютерной зависимости.

Методы исследования: Теоретический анализ и синтез научных источников, опрос, анкетирование, тестирование, наблюдение, сравнительный анализ с использованием двухвыборочного t-теста Стьюдента (программа MS Excel 2007).

Методики эмпирического исследования: определение игровой зависимости проведено при помощи опросника С.А. Кулакова; характерологическое исследование при помощи диагностического опросника (ПДО) А.Е. Личко, для определения факторов агрессивности использовали опросник Басса-Дарки; коммуникативные возможности выявляли при помощи методики Л. Михельсона; исследование тревожности проведено по опроснику Спилбергера; подростковой депрессии по методике Б. Филиппа; для установления уровня субъективного ощущения одиночества использована методика Д. Рассела и М. Фергюсона.

На основании интерпретаций методики ПДО Личко¹ учитывали, что наличие акцентуаций сенситивного, лабильного, шизоидного, эпилептоидного, истероидного и неустойчивого типов в сочетании с гипертимным может служить прямым указанием на высокий риск возникновения социально-психологической дезадаптации, вследствие патологической увлеченности компьютерными играми.

Результаты и их обсуждение

В выборке 1 группы подростков исследование патохарактереологических черт выявило крайние варианты нормы, при которых отдельные черты характера чрезмерно усилены. Количество подростков сенситивного типа в этой группе составило 17 %, эпилептоидного — 7 %; истероидного — 13 %; неустойчивого — 17 %; шизоидного — 3 %; астено-невротического

¹ Патохарактерологический диагностический опросник для подростков и опыт его практического использования. Ред. А.Е. Личко, Н.Я. Иванов. — Л.: изд. инст. им. Бехтерева, 1976.

типа — 10 % и лабильного типа — 23 %. У 10 % подростков этой группы не выявлено выраженных акцентуаций.

У представленных доминирующих типов акцентуации характера в сочетании с гипертимностью, обнаруживается избирательная уязвимость в отношении определенного рода психогенных воздействий, указывающих на возможность развития и закрепления устойчивых форм агрессивного поведения. У подростков некоторых типов акцентуаций агрессивные поведенческие проявления будут иметь тенденции усиления в связи с длительностью периодов и их подкреплением в процессе игры².

У подростков с игровой аддикцией отмечалось статистически значимое ($P < 0,05$) превышение показателей на 8 баллов вербальной, на 12,7 баллов косвенной агрессии, на 9 баллов раздражения, на 11,4 б. негативизма, на 7,2 б. обиды, 10,1 б. подозрительности (табл. 1).

Таблица 1
Средние показатели агрессивности подростков 1 и 2 группы (среднее, σ), $n = 60$)

Физическая агрессия		Вербальная агрессия		Косвенная агрессия		Раздражение	
1 группа	2 группа	1 группа	2 группа	1 группа	2 группа	1 группа	2 группа
16±	5±1,3	20±1,9	12±0,8	19,7±1,8	7±0,7	20±1,8	11±0,9
Негативизм		Обида		Подозрительность		Враждебность	
1 группа	2 группа	1 группа	2 группа	1 группа	2 группа	1 группа	2 группа
17,4±1,0	6±1,2	12,2±1,9	5±1,5	14,1±1,4	4±0,2	13,3±1,1	6,5±0,8

Средние значения показателя «обиды» — 12,2 балла и «подозрительности» — 14,1 б. в 1 группе подростков, имеющих игровую зависимость, определяют уровень их враждебности, который составил 13,3 б., что превышает допустимый уровень на 3,3 б. В благополучной «контрастной» группе враждебность имела достоверно сниженный показатель на 6,5 баллов, относительно игрозависимых подростков ($P < 0,05$).

Более детальный анализ подверженности агрессивности подростков-геймеров позволил выделить доминирование определенных форм в зависимости от характера акцентуации. Так, 36 % подростков с неустойчивым, эпилептоидным и астено-невротическим психотипом имели склонность к физической агрессии. Подростки неустойчивого, истероидного, эпилептоидного, астено-невротического и лабильного типа проявляли выраженную агрессию вербального типа по совокупности в 63 % случаев. Высоким уровнем раздражения обладало 49 % подростков-геймеров астено-невротического, истероидного, эпилептоидного, неустойчивого и лабильного типа акцентуации.

У 40 % подростков с игровой аддикцией всех психотипов эмоциональная реакция на социальное окружение выражалась раздражением, у 70 % проявлениями негативизма. Эта форма агрессивности зафиксирована у всех игрозависимых подростков, за исключением истероидного и сенситивного типа. Однако только обладатели сенситивного типа проявляли повышенный уровень обидчивости и подозрительности.

Данные об особенностях агрессивных реакций акцентуированных подростков, имеющих игровую компьютерную зависимость, позволили предположить, что их характер будет обуславливать социально-психологические деформации в установлении коммуникативного взаимодействия вне он-лайн среды.

Результаты опроса подтвердили данное предположение. Только у 34 % представителей 1 группы наблюдалась положительная реакция на попытки вступления с ними в контакт и

² Личко А.Е. Психопатии и акцентуации характера у подростков. — СПб.: СПб НИПНИ им. В.М. Бехтерева, 2010. — С. 8. — 256 с.

присутствие желания общаться со сверстниками вне сети он-лайн. Чувством эмпатии и адекватной реакцией на справедливую критику обладали 26 % игрозависимых подростков, 52 % способностью высказывать просьбу и оказывать поддержку. При этом 92 % представителей этой группы испытывали чувство одиночества. В то же время, подростки без зависимости отличались более широкими коммуникативными возможностями — 96 % испытуемых имели высокий уровень коммуникативности по 1 и 3-й шкалам и 100 % подростков этой группы по 2, 4, 5-ой шкалам (рис. 1).



Рисунок 1. Показатели коммуникативных качеств подростков с игровой компьютерной зависимостью 1 группы и 2 группы «контраста» (%)

Данные различия позволяют выделить основные деформации коммуникаций подростков-геймеров — это отсутствие желания вступить в контакт, неумение высказывать просьбу, поддерживать отношения в среде сверстников, отсутствие эмпатийности и неадекватное реагирование на любую критику которые в совокупности формируют эмоциональную отстраненность и чувство одиночества.

Сравнительный анализ показателей тревожности выявил наличие пониженного уровня школьной тревоги в группе зависимых подростков (15,5 б.), относительно его состояния в группе «контраста» — 22,9 б. (рис. 2).

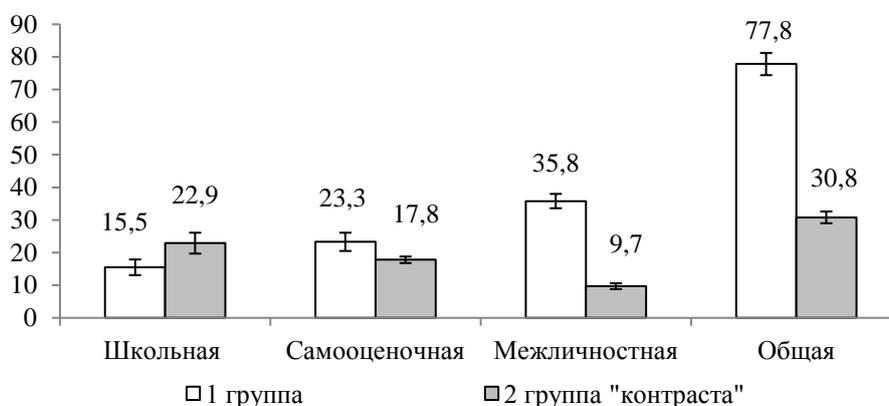


Рисунок 2. Уровень тревожности подростков с игровой компьютерной зависимостью 1 группы и 2 группы «контраста»

Возможно, что у подростков 1 группы низкая школьная тревожность обусловлена направленностью потребностей и мотивов, которые полностью сконцентрированы на успешности в виртуальной деятельности, а не обучения. Повышенный уровень школьной тревожности у подростков группы «контраста» соответствуют нормативным социальным критериям — более ответственному отношению к обучению. При этом подростки 2 группы имели оптимальный уровень самооночной (17,8 б.), межличностной (9,7 б.) и общей тревожности — 30,8 баллов.

В группе игрозависимых подростков уровень самооночной (23,3 б.) и межличностной (35,8 б.) тревожности лежал в пределах выше среднего уровня, а показатель общей тревожности (77,8 б.) был достоверно превышен относительно сопоставляемой «контрастной» группы, что свидетельствует о формировании комплекса неполноценности и затрудняет их адаптацию в коллективе сверстников.

Подростки-лудоманы обнаруживали повышенный уровень депрессии (78,7 б.), относительно «благополучных» сверстников (42,1 б.). Наиболее высоким уровнем депрессивных реакций в силу их психотипических особенностей, обладали подростки эпилептоидного (112,6 б.), сенситивного (91,3 б.), шизоидного (104,0 б.), астено-невротического (96,5 б.) и лабильного типа (96,0 б.) типа акцентуации.

На основании классификации Г.Р. Шагивалеевой одиночество во временной протяженности может быть эпизодическим и хроническим, а по происхождению — вынужденным и добровольным. При этом глубина ощущения чувства одиночества будет определяться типом акцентуации характера и степенью развития зависимого поведения личности подростка [25]. По количеству набранных баллов подростки, имеющие пристрастие к компьютерным играм, были отнесены к трем уровням: острое состояние одиночества от 40 до 60 баллов имели 93,3 % юношей, у 6,7 % подростков зафиксирован средний уровень одиночества (38 б.). Хроническое чувство одиночества средней силы выраженности испытывало только 13 % их сверстников, не страдающих игровой зависимостью.

Анализ данных представленного исследования интернет зависимых деформаций подтверждаются аналогичными тенденциями показателей в работах российских психологов. По результатам эмпирических исследований последних лет прослеживаются деструктивное влияние игровой аддикции на способность адекватных межличностных коммуникаций подростков в среде сверстников и семье, склонность к агрессивным эмоциональным и поведенческим проявлениям, неадекватной самооценке и др. [26].

Выводы

1. Исследование патохарактериологических особенностей подростков-лудоманов позволило выявить превышение крайних вариант нормы сенситивного, эпилептоидного, истероидного, неустойчивого, шизоидного и астено-невротического типа акцентуаций. В сочетании с гипертимностью перечисленные акцентуированные черты обуславливают избирательную уязвимость подростков в отношении возможности развития и закрепления устойчивых форм игровой компьютерной аддикции.
2. Психогенное воздействие патологической увлеченности компьютерными играми деформирует эмоциональное восприятие и отражение подростками социальной реальности, о чем свидетельствует усиление проявлений вербальной, физической, косвенной агрессии, негативизма, подозрительности и враждебности относительно благополучных подростков группы «контраста».

3. На формирование социально-психологической дезадаптации у подростков-игроманов указывает: во-первых, наличие пониженного уровня школьной тревоги, которая обусловлена направленностью потребностей и мотивов подростков, сконцентрированных на успешности в виртуальной деятельности и нивелирующих общепринятые социальные нормы и ценности; во-вторых, высокий уровень личностной тревожности, который определяет присутствие комплекса неполноценности.
4. Установлено, что компьютерная игровая зависимость лежит в основе деформаций коммуникативного характера, выраженных в нарушениях эмоционального интеллекта — редукции эмпатийности, альтруистических намерений, отсутствием стремления вступить в контакт со сверстниками и агрессивном реагировании на справедливую критику.
5. Нарушения коммуникативных возможностей подростков, страдающих игровой компьютерной зависимостью, закономерно влекут высокую степень выраженности хронического и добровольного состояния одиночества, что в свою очередь, провоцирует развитие игровой компьютерной аддикции по принципу «замкнутого круга».
6. Данные исследования социально-психологических деформаций, представленных в работе, позволят составить точный психологический портрет игрозависимых подростков каждой выделенной патохарактериологической группы с перспективой последующего выбора методов профилактики, психологию-педагогического сопровождения и терапевтического лечения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Татарко А.Н., Миронова А.А., Макласова Е.В. Индивидуальные ценности и активность использования интернета: сопоставление России и Европейских стран // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 77–95. <https://elibrary.ru/item.asp?id=41546558>.
2. Цодикова О.А., Гарбар Е.Б. Анализ распространенности компьютерной игровой зависимости среди школьников подросткового возраста в мегаполисе // Педиатрия. Восточная Европа. — 2020. — Т. 8. — № 2. — С. 196–205. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43154289>.
3. Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 42–57. <https://elibrary.ru/item.asp?id=41546556>.
4. Янцев А.В., Кириллова А.В., Панова С.А. Компьютерная аддикция как фактор, определяющий психофизиологическое состояние организма подростков // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Биология. Химия. 2016. Т. 2(68). № 3. С. 65–75. <https://elibrary.ru/item.asp?id=28130362>.
5. Пережогин Л.О. Интернет-зависимость в фокусе биологической психиатрии. Итоги 20 лет нейробиологических исследований // Психическое здоровье. 2018. Т. 16. № 12. С. 75–83. <https://elibrary.ru/item.asp?id=37096224>.

6. Филатова Т.П. Компьютерная игровая аддикция — новый вид аддиктивного поведения XXI века // European journal of education and applied psychology. 2016. № 3. С. 49–52. <https://elibrary.ru/item.asp?id=26629292> (дата обращения: 01.02.2022).
7. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор) // Аддиктология. 2005. № 1. С. 65–77. <https://elibrary.ru/item.asp?id=9282652>.
8. Пережогин Л.О. Зависимость от персонального компьютера, интернета и мобильных средств доступа к нему: нозологическая идентификация // Образование личности. 2016. № 1. С. 45–53. <https://elibrary.ru/item.asp?id=26206539>.
9. Пережогин Л.О. Комплексное лечение интернет-зависимости: синтез фармакологии и психотерапии // Психическое здоровье. 2019. № 5. С. 64–71. <https://elibrary.ru/item.asp?id=38237499>.
10. Лихван А.В., Мозговая Н.Н. Особенности психологического пространства личности школьников, зависимых от компьютерных игр // Инновационная наука. 2017. № 1–2. — С. 194. <https://elibrary.ru/item.asp?id=27723506>.
11. Старченкова А.М., Урсу А.В., Худяков А.В. Коморбидные расстройства у лиц молодого возраста с интернет-зависимым поведением // Вестник Ивановской медицинской академии. 2016. № 2. Т 1. С. 50–54. <https://elibrary.ru/item.asp?id=26673782>.
12. Касьянова Ю.А., Бекенева Л.В. Определение влияния компьютерной зависимости на формирование тревожно-депрессивных расстройств у школьников // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Серия: Медицинские науки. 2019. № 4 (17). С. 26–31. <https://elibrary.ru/item.asp?id=42400108>.
13. Брагина О.А. Одиночество как значимый фактор формирования зависимости от многопользовательских ролевых онлайн-игр // Пензенский психологический вестник. 2015. № 2. С. 24–32. <https://elibrary.ru/item.asp?id=25341603>.
14. Сысоев Ю.В. Некоторые аспекты формирования и развития кибернетической лудомании с ее последствиями на психологическом и физиологическом уровне // ИСОМ. 2016. № 4–1. С. 168–172. <https://www.researchgate.net/publication/307180182> (дата обращения: 01.02.2022).
15. Прудникова А.В. Компьютерно-игровая зависимость у подростков // Социология в современном мире: наука, образование, творчество. 2019. № 11. С. 192–195. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43783068>.
16. Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. 2019. Т. 10. № 4. С. 42–57. <https://elibrary.ru/item.asp?id=41546556>.
17. Шаманаева М.А., Белобрыкина О.А. Социально-психологические особенности подростков, склонных к игровой зависимости // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2019. № 4. С. 45–60. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43109900>.

18. Пережогин Л.О. Программа психотерапевтической помощи несовершеннолетним, обнаруживающим признаки зависимости от интернета и мобильных устройств // Практическая медицина. 2019. Том 17, № 3, С. 96–99. <http://drlev.ru/tr/vak31.pdf> (дата обращения: 01.02.2022).
19. Войскунский А.Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. 2014. № 6. С. 133–143. <https://elibrary.ru/item.asp?id=18931849>.
20. Кыдырменова А.С., Акишева А.К. Влияние компьютерных игр на агрессию детей в подростковом возрасте // Вопросы педагогики. 2020. № 12–1. С. 151–154. <https://elibrary.ru/item.asp?id=44383460>.
21. Мамонова А.А. Влияние личностных характеристик детей подросткового возраста на формирование интернет-зависимого поведения // Гуманитарные науки (г. Ялта). — 2020. — № 3(51). — С. 167–175. <https://elibrary.ru/item.asp?id=44159159>.
22. Фомичева Ю.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вести. Моск, ун-та. Сер. 14. Психология. — 2016. — № 3. — С. 27–39. <https://elibrary.ru/item.asp?id=18033285>.
23. Станиславская К.А. Описание типов акцентуации характера, при использовании работы Личко А.Е. "Психопатии и акцентуации характера у подростков" // Студенческий. 2020. № 26(112). С. 64–66. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43162684>.
24. Шаманаева М.А., Белобрыкина О.А. Социально-психологические особенности подростков, склонных к игровой зависимости // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2019. № 4. С. 45–60. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43109900>.
25. Шагивалеева Г.Р., Борисова О.В., Игнатьева А.А. Взаимосвязь акцентуаций характера и интернет-зависимого поведения у подростков // Международный журнал экспериментального образования. — 2014. — № 6–1. — С. 75–78. <https://elibrary.ru/item.asp?id=21477204>.
26. Кочетков Н.В. Интернет-зависимость и зависимость от компьютерных игр в трудах отечественных психологов // Социальная психология и общество. 2020. Том 11. № 1. С. 27–54. <https://elibrary.ru/item.asp?id=42659884>.

Kashkevich Elena Ivanovna

Krasnoyarsk State Medical University named after Professor V.F. Voino-Yasenetsky
of the Ministry of Health of the Russian Federation, Krasnoyarsk, Russia
E-mail: kei333@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5157-400X>

RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=663007

Berezina Natalia Valeryevna

Secondary School named after Hero of the Soviet Union Yerofeyev G.P., Krasnoyarsk, Russia
E-mail: nv_156@mail.ru

Vyshegorodtseva Inessa Sergeevna

Krasnoyarsk State Medical University named after Professor V.F. Voino-Yasenetsky
of the Ministry of Health of the Russian Federation, Krasnoyarsk, Russia
E-mail: ivyshegorodceva@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0584-7510>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=302451

Emotional deviations and impaired communication capabilities of adolescents with online gaming addiction

Abstract. A pathoharacterological study revealed extreme variants of the norm in a sample of adolescents with gambling addiction, in which certain character traits are excessively enhanced — 17 % sensitive type, 7 % epileptoid, 13 % hysteroid, 17 % unstable, 3 % schizoid, 10 % astheno-neurotic, 23 % labile type. Only 10 % of adolescents in this group did not have pronounced accentuations. The presented dominant types of character accentuation, combined with hyperthymicity, reveal selective vulnerability to certain kinds of psychogenic influences that predetermine the possibility of developing and consolidating stable forms of gaming computer addiction. Based on the typology and degree of sharpening of character traits, personal deformations of adolescents manifested in specific types of behavior are revealed. The study of the severity of emotional manifestations allowed us to establish that gaming addiction enhances the development of both individual aggression factors and the general hostility index in adolescents with sensitive, epileptoid, hysteroid, unstable, schizoid and astheno-neurotic type of character accentuation. It was found that computer gaming addiction leads to emotional detachment and deformations of teenagers' communicative abilities, which are expressed in the inability to maintain interpersonal relationships outside the online environment and inadequate response to any criticism. A chronic voluntary state of loneliness provokes the development and consolidation of gaming addiction. Teenagers suffering from gaming computer addiction found a high level of personal anxiety, which indicates the presence of an inferiority complex and is a factor of behavioral manifestation of the "vicious circle" type, provoking the desire of a teenager to protect from problems through immersion in virtual "reality". The system of diagnostics of the main psychological deformations of the personality of gambling-dependent adolescents proposed by the authors can be recommended for use in practice by psychologists of various educational institutions.

Keywords: online addiction; accentuation; anxiety; aggressiveness; communication capabilities; depressive states; loneliness