

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

2022, №2, Том 10 / 2022, No 2, Vol 10 <https://mir-nauki.com/issue-2-2022.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Глинкина, Л. С. Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости / Л. С. Глинкина, В. Е. Василенко // Мир науки. Педагогика и психология. — 2022. — Т. 10. — № 2. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf>

For citation:

Glinkina L.S., Vasilenko V.E. Predictors of computer game involvement in early adulthood. *World of Science. Pedagogy and psychology*, 10(2): 42PSMN222. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/42PSMN222.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-313-90039

Глинкина Любовь Сергеевна

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Санкт-Петербург, Россия

Аспирант, инженер-исследователь

E-mail: gsluba@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5423-9098>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1056368

Василенко Виктория Евгеньевна

ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Санкт-Петербург, Россия

Доцент

Кандидат психологических наук, доцент

E-mail: v.vasilenko@spbu.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=285619

SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57127750500>

Web of Science: <https://proxy.library.spbu.ru:5180/wos/author/record/15876694>

Предикторы увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости

Аннотация. Компьютерные игры, зародившиеся как явление в 1960-х годах, стали контroversивным явлением, породившем дискуссии в научных кругах. Одной из острых тем этих дебатов является проблема патологической компьютерно-игровой увлеченности.

В статье, подготовленной в рамках диссертационного исследования, исследуются предикторы компьютерно-игровой увлеченности. Актуальность проблемы обусловлена разрозненностью исследований в данной области и отсутствием комплексного системного взгляда. В исследовании приняли участие 124 человека в возрасте от 18 до 30 лет (средний возраст 25,1 лет), из них 64 женщины и 60 мужчин. Участникам было предложено ответить на вопросы ряда методик: модели структуры личности Нехасо (М. Эштон, К. Ли), методики «Способность самоуправления» (Н.М. Пейсахов), диагностики моральных оснований (Дж. Хайдт), анкеты кризисных переживаний для периода ранней взрослости (В.Р. Манукян), опросника повседневного стресса (М.Д. Петраш и др.), списка стрессовых ситуаций (М.Б. Маркс), опросника «Потери и приобретения персональных ресурсов» (Н.Е. Водопьянова, М.В. Штейн), шкалы устойчивости к источникам стресса (Е.В. Распопин), «Самооценки эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс). Увлеченность компьютерными играми измерялась при помощи теста-опросника степени увлеченности младших подростков

компьютерными играми А.В. Гришиной специально для целей исследования модифицированного нами для использования на более взрослой выборке.

Результаты регрессионного анализа показали, что увлеченность и ее составные компоненты обуславливаются комплексом предикторов, основными из которых являются кризисные переживания. Помимо этого, предикторами выступают стрессовые переживания и личностные черты. Портрет увлеченного геймера, полученный нами, во многом перекликается с портретом людей, ведущих образ жизни хикикомори — т. е. людей с «психосоциальным мораторием».

Ключевые слова: ранняя взрослость; кризисные переживания; повседневный стресс; эмоциональное состояние; компьютерные игры; возрастные кризисы; психология геймеров

Введение

Компьютерные игры, зародившиеся в 1960-х годах [1; 2], в последние годы стали явлением, породившим вокруг себя ожесточенные споры как в научной среде, так и среди обычных людей. Одной из главных тем данных дебатов является вопрос о возможном влиянии компьютерных игр на психику людей. При этом одни исследователи придерживаются позиции, что «развлекательные игры вредны, поскольку приводят к бездумно-расточительной трате времени» [3, с. 211], в то время как другие сообщают о ряде позитивных эффектов, оказываемых играми на психику активных пользователей, в частности, об улучшении навыков социальной адаптации [4; 5] и развитии когнитивной гибкости [6].

Помимо этого, среди вопросов, поднимаемых в связи с широким распространением компьютерных игр есть и вопрос и о рисках возникновения зависимости от них. Так современные классификации заболеваний: DSM-5 (англ. Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders, fifth edition — Диагностическое и статистическое руководство по психическим расстройствам 5-го издания) и МКБ-11 (Международная классификация болезней 11 пересмотра), полный переход на которую в России планируется провести к 2025 году¹, включают в себя термин Internet gaming disorder (дословно интернет-игровое расстройство), и Gaming disorder (игровое расстройство), соответственно.

К сожалению, наличие упоминания в классификации не означает наличие методического аппарата, позволяющего диагностировать игровое расстройство. Так в русскоязычном пространстве мы смогли обнаружить лишь три методики: методику Н.В. Кочеткова [7], методику Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой [8] и методику А.В. Гришиной [9]. При этом и у методики Н.В. Кочеткова, и у методики Е.В. Беловол и И.В. Колотиловой есть существенные недостатки — первая направлена исключительно на онлайн-игры, а вторая — на ролевые игры.

Методика А.В. Гришиной изначально предназначена для младших подростков, однако формулировки вопросов таковы, что при незначительной, не искажающей основного смысла утверждений модификации ее можно использовать и для более взрослой выборки, что мы и сделали в данной работе, являющейся частью диссертационного исследования.

Аддиктивное поведение по своей сути является уходом от реальности путем искусственного изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных видах деятельности с целью

¹ Манукиян Е. «К 2025 году Россия перейдет на новую классификацию болезней» Российская газета (<https://rg.ru/2021/04/20/k-2025-godu-rossiia-perejdet-na-novuiu-klassifikaciiu-boleznej.html>).

развития и поддержания интенсивных эмоций [10]. Другими словами, аддикция представляет собой копинг-стратегию.

Связь компьютерно-игровой аддикции с непродуктивными типами копинг-стратегий, а именно с определенным их видом — бегством отмечают такие психологи как Д. Кусс, Д. Ли, Д. Кардефельт-Винфер, Ю.Н. Мураткина, О.В. Зарецкая и др. [11–17].

Копинг-стратегии во многом связаны с личностными чертами [18; 19], поэтому неудивительно, что исследователи пытаются найти связи между определёнными личностными чертами и патологической увлеченностью компьютерными играми. Так, они говорят о связи компьютерно-игровой зависимости с астено-невротической, сензитивной, истероидной [20] или же неустойчивой, гипертимной, эпилептоидной, циклотимной и лабильной акцентуациями [21].

Однако, такие же данные получены и для более широкой выборки интернет-зависимых [22; 23], поэтому едва ли их можно рассматривать как категорично определяющие предрасположенность к увлеченности компьютерными играми. В.Л. Малыгин и др. [22] ввиду большого разброса различных акцентуаций в проведенном ими аналогичном исследовании говорят, что погружение в виртуальную среду связано не столько с какой-либо личностной чертой, сколько с наличием дезадаптации, этой чертой вызванной.

Особо следует отметить тот факт, что дезадаптация, как явление, является характерной чертой кризисных состояний. А стрессоры состояния дезадаптации усиливают [24; 25].

А. Пшибыльский и Н. Вайнштейн также отмечают, что ежедневные стрессоры оказывают влияние на интенсивность позывов к игре [26].

Таким образом, на основе представленных выше данных мы пришли к **гипотезе**, что предикторами увлеченности компьютерными играми могут выступать личностные черты, а также кризисные и стрессовые переживания, а **целью исследования** являлось выявление предикторов увлеченности компьютерными играми в период ранней взрослости.

Метод

Участники исследования. В исследовании приняли участие 124 человека в возрасте от 18 до 30 лет (средний возраст 25,1 лет), из них 64 женщины и 60 мужчин. Респонденты-добровольцы собирались в сети Интернет с помощью объявлений в группах социальной сети «ВКонтакте» и ряда ресурсов, посвященных компьютерным играм. Им была предложена анонимная форма опросника. Все респонденты сообщили о наличии опыта компьютерно-игровой активности.

Инструменты. Увлеченность компьютерными играми мы измеряли при помощи модифицированного для более взрослой выборки теста-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми А.В. Гришиной. Модификация происходила за счет замены атрибутов школьной жизни на аналоги более поздних возрастных периодов.

Также респондентам был предъявлен ряд психодиагностических методик, выбор которых был обусловлен теоретически возможными предикторами увлеченности:

- Модель структуры личности Нехасо (М. Эштон, К. Ли).
- Методика «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова.
- Диагностика моральных оснований (Дж. Хайдт).
- Анкета кризисных переживаний для периода ранней взрослости (В.Р. Манукян).

- Опросник повседневного стресса (М.Д. Петраш).
- Список стрессовых ситуаций М.Б. Маркса.
- Опросник «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) (Н.Е. Водопьянова, М.В. Штейн).
- Шкала устойчивости к источникам стресса (Е.В. Распопин).
- «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс).

Статистический анализ. Взаимосвязь между возможными предикторами увлеченностями и шкалами опросника мы исследовали при помощи регрессионного анализа. Также мы использовали одновыборочный t-критерий для сравнения полученных нами данных о выраженности личностных черт, кризисных и стрессовых переживаний с нормативами. Статистическая обработка данных производилась с помощью статистического пакета SPSS 26.

Результаты

Рассмотрим результаты исследования личностных особенностей, а также кризисных и стрессовых переживаний у респондентов. Результаты изучения личностных черт по методике Нехасо представлены на рисунке 1.



Рисунок 1. Усредненный портрет личностных черт по методике Нехасо (составлено авторами)

Сопоставление показателей с помощью одновыборочного t-критерия с данными российской выборки позволяет признать значимыми различия между игроками и общей выборкой по 3 параметрам. Игроки в компьютерные игры характеризуются большей интровертированностью ($p < 0,001$), доброжелательностью ($p < 0,01$) и меньшей сознательностью ($p < 0,001$).

Способность к самоуправлению по методике Н.М. Пейсахова у играющих можно оценить как среднюю (табл. 1).

Таблица 1

**Показатели способности самоуправления
по методике «Способность самоуправления» (тест ССУ) Н.М. Пейсахова**

Показатели	Ср. знач. (вся выборка)	Станд. откл.	Уровни способности самоуправления
Анализ противоречий	3,19	2,51	Средний
Прогнозирование	3,71	12,03	Средний
Целеполагание	3,22	2,50	Средний
Планирование	3,56	2,50	Средний
Критерий оценки качества	3,23	1,84	Средний
Принятие решения	4,05	2,70	Выше среднего
Самоконтроль	3,85	2,05	Средний
Коррекция	3,22	2,35	Средний
Общая способность	28,02	105,02	Средний

Составлено авторами

В отношении методики моральных оснований Дж. Хайдта в целом показатели ниже нормативов ($p < 0,001$) за исключением справедливости ($p < 0,01$) и заботы (рис. 2).

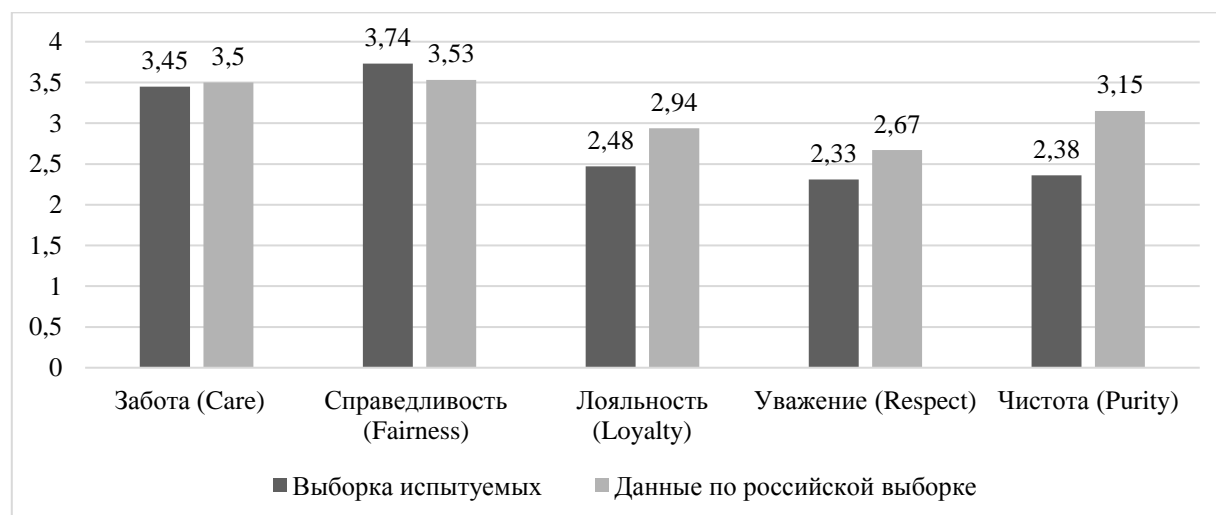


Рисунок 2. Данные по методике моральных оснований (составлено авторами)

Таблица 2

**Показатели выраженности кризисных переживания по «Анкете
кризисных переживаний для периода ранней взрослости» В.Р. Манукян**

Вид кризисного переживания	Ср. знач. (вся выборка)	Станд. откл.	Средняя выраженность в процентах
Кризис нереализованности	9,47	6,36	47,34
Кризис бесперспективности	15,31	10,03	51,04
Кризис опустошенности	13,92	8,61	46,41
Биографический кризис	38,7	22,80	48,38
Общепсихологический признак кризиса	3,21	3,41	32,11
Кризис идентичности (самоопределения)	3,73	3,82	37,34
Кризис обучения	27,79	22,40	25,26
Профессиональный кризис	9,92	8,70	33,07
Кризис вхождения	37,71	28,81	26,94
Сумма	83,36	53,30	34,73

Составлено авторами

По методике кризисных переживаний средний суммарный балл равен 83,36 из 240 возможных, что соответствует 34,7 %, с вариацией от 0 до 190 (79,2 %). При этом условной «нормой» считается количество первичных баллов 31 до 70. Это говорит о том, что в целом

игроки сильнее испытывают кризисные переживания. Наиболее выражены из них кризисы бесперспективности (51 %), нереализованности (47 %), опустошенности (46 %) (табл. 2).

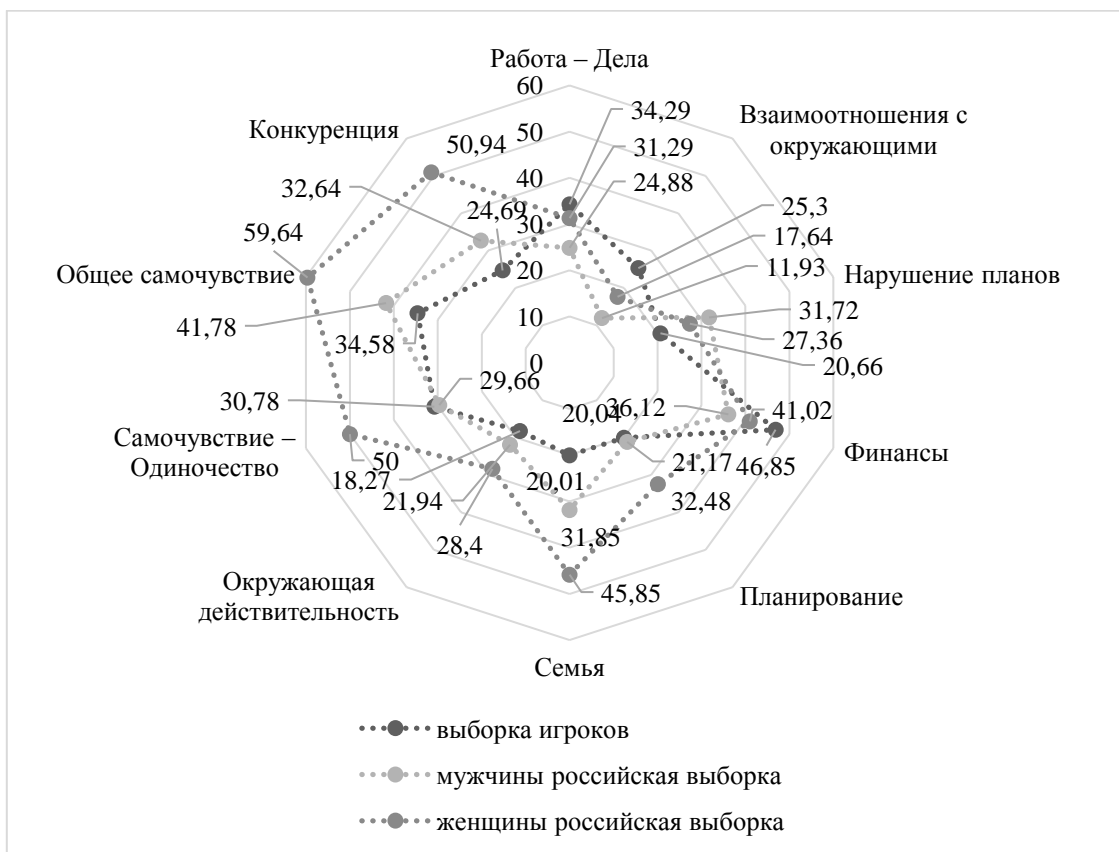


Рисунок 3. Средняя выраженность переживаний ежедневных стрессоров по методике М.Д. Петраш (в процентах) (составлено авторами)

Выраженность стрессовых переживаний по опроснику повседневного стресса (М.Д. Петраш и др.) по одним шкалам превышает средние в более общей выборке, в то время как по другим оказывается ниже (рис. 3). В процентном выражении наибольшее беспокойство у респондентов вызывают Финансы (46,8 %) и Работа-Дела (34,3 %) (рис. 3).

Таблица 3

Данные регрессионного анализа для модели с суммарным индексом компьютерно-игровой зависимости на всей выборке

Модель для индекса компьютерно-игровой зависимости $R = 0,655$ $R^2 = 0,429$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		3,780	0,000
Нехасо			
Креативность	0,345	4,382	0,000
Энергичность	-0,317	-3,361	0,001
Методика Н.М. Пейсахова			
Самоконтроль	0,324	3,448	0,001
Критерий оценки качества	-0,194	-2,371	0,019
Методика В.Р. Манукян			
Кризис обучения	0,343	3,053	0,003
Кризис опустошенности	-0,597	-4,849	0,000
Кризис бесперспективности	0,483	3,598	0,000
Методика М.Д. Петраш			
Семья	-0,315	-3,858	0,000

Составлено авторами

По методике «Список стрессовых ситуаций» суммарный средний балл равен 281, а средним для популяции считается 767. Это говорит о том, что уровень глобальных стрессоров у игроков значительно меньше.

Средний индекс ресурсности по опроснику «Потери и приобретения персональных ресурсов» (ОППР) (Н.Е. Водопьянова, М.В. Штейн) равен 1,22, что является высоким согласно нормативам.

С другой стороны, по шкале устойчивости к источникам стресса (Е.В. Распопин) играющие показывают низкие показатели стрессоустойчивости со средними первичными баллами по шкале «Я сам» — 42,75, по шкале «Другие люди» — 42,97, по шкале «Мир вокруг» — 35,22, и 120,94 по суммарному баллу.

Свое эмоциональное состояние согласно методике «Самооценка эмоциональных состояний» (А. Уэссман, Д. Рикс) играющие оценивают, как среднее, при этом это среднее с 22,41 средними суммарными баллами (ближе к высокому) и 6,05, 4,98, 5,72 и 5,66 по шкалам «Спокойствие — тревожность», «Энергичность — усталость», «Приподнятость — подавленность» и «Чувство уверенности в себе — чувство беспомощности» соответственно.

Перейдем к результатам регрессионного анализа.

Суммарный индекс компьютерно-игровой зависимости по результатам регрессионного анализа на 42,9 % объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками (т. е. более зависимые от компьютерных игр) предстают как менее энергичные, но более креативные, они хуже понимают, как оценивать свое поведение, но лучше собирают информацию о том, как идет выполнение созданного ими плана деятельности. Более зависимые игроки отмечают у себя больше кризисных переживаний: кризиса обучения и кризиса бесперспективности, но меньшие — кризиса опустошенности, также они отмечают у себя меньше стрессовых переживаний со стороны семьи (табл. 3).

Таблица 4

Данные регрессионного анализа для модели с показателем эмоционального отношения к компьютерным играм на всей выборке

Модель для эмоционального отношения к компьютерным играм $R = 0,779$ $R^2 = 0,606$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		5,906	0,000
Нехасо			
Креативность	0,146	2,048	0,043
Добродушие	-0,139	-2,112	0,037
Методика Н.М. Пейсахова			
Самоконтроль	0,332	3,977	0,000
Критерий оценки качества	-0,168	-2,242	0,027
Прогнозирование	-0,142	-1,997	0,048
Методика В.Р. Манукян			
Кризис обучения	0,357	3,614	0,000
Кризис опустошенности	-0,568	-5,318	0,000
Кризис бесперспективности	0,516	4,353	0,000
Методика А. Уэссмана, Д. Рикса			
Энергичность	-0,182	-2,593	0,011
Методика М.Д. Петраш			
Семья	-0,294	-3,662	0,000
Конкуренция	-0,296	-3,341	0,001
Взаимоотношения с окружающими	0,264	2,634	0,010
Методика Е.В. Распопина			
Я сам	-0,211	-2,116	0,037

Составлено авторами

Эмоциональное отношение к КИ по результатам регрессионного анализа на 60,6 % объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с более высокими оценками по этой шкале (считающие игры в большей степени привлекательными) более креативны, но менее добродушны, у них лучше развит самоконтроль, но при этом они имеют более низкий уровень способности к прогнозированию и хуже понимают, как оценивать успешность своего поведения. Они испытывают больше переживаний, относящихся к кризисам обучения и бесперспективности, но при этом меньше со стороны кризиса опустошенности. Игроки с большими оценками по этой шкале ощущают себя менее энергичными и склонны давать себе более стрессогенную оценку. Они отмечают у себя больше стрессовых переживаний со стороны взаимоотношений с окружающими, но меньше — со стороны семьи и необходимости вынужденной конкуренции (табл. 4).

Таблица 5

Данные регрессионного анализа для модели с показателем самоконтроля в компьютерных играх на всей выборке

Модель для самоконтроля в компьютерных играх $R = 0,474 R^2 = 0,225$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		13,517	0,000
Нехасо			
Энергичность	-0,196	-1,865	0,065
Методика Дж. Хайдта			
Уважение (к авторитетам)	-0,174	-2,138	0,035
Методика А. Уэссмана, Д. Рикса			
Уверенность в себе	-0,242	-2,238	0,027
Методика М.Д. Петраш			
Семья	-0,253	-2,994	0,003

Составлено авторами

Уровень самоконтроля в КИ по результатам регрессионного анализа на 22,5 % объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этой шкале (слабо контролирующие свое игровое поведение) ощущают себя менее энергичными и менее уверенными в себе, при этом они проявляют себя как люди, в меньшей степени уважающие авторитет. Они отмечают у себя меньше стрессовых переживаний со стороны семьи (табл. 5).

Таблица 6

Данные регрессионного анализа для модели с показателем целевой направленности на компьютерные игры на всей выборке

Модель для целевой направленности на компьютерные игры $R = 0,659 R^2 = 0,435$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		7,553	0,000
Нехасо			
Организованность	-0,255	-3,364	0,001
Методика В.Р. Манукян			
Кризис бесперспективности	0,696	5,786	0,000
Кризис опустошенности	-0,704	-6,005	0,000
Методика А. Уэссмана, Д. Рикса			
Энергичность	-0,274	-3,110	0,002
Спокойствие	0,251	2,656	0,009
Уверенность в себе	-0,189	-2,034	0,044
Методика М.Д. Петраш			
Семья	-0,375	-4,762	0,000
Методика Маркса			
На уровне личных установок	0,218	2,607	0,010

Составлено авторами

Уровень целевой направленности на КИ по результатам регрессионного анализа на 43,5 % объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этой шкале (имеющие большие стремления к достижению все более высоких результатов в КИ) предстают менее организованными, при этом они ощущают себя менее энергичными и менее уверенными в себе, но более спокойными. Они отмечают у себя более выраженные переживания кризиса бесперспективности, но менее выраженные — кризиса опустошенности и меньшее количество стрессовых переживаний со стороны семьи. С другой стороны, в долгосрочной перспективе они отмечают у себя большее количество стрессовых переживаний на уровне личных установок (табл. 6).

Таблица 7

Данные регрессионного анализа для модели с показателем родительского отношения (отношения окружения) к компьютерным играм по всей выборке

Модель для родительского отношения (отношения окружения) к компьютерным играм $R = 0,716$ $R^2 = 0,512$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		7,503	0,000
Нехасо			
Непритязательность	-0,309	-4,501	0,000
Упорство	0,198	2,402	0,018
Неординарность	-0,155	-2,205	0,029
Смелость в социальных ситуациях	0,167	2,121	0,036
Методика Дж. Хайда			
Забота	-0,242	-3,426	0,001
Методика Н.М. Пейсахова			
Принятие решения	0,292	3,430	0,001
Целеполагание	-0,263	-3,110	0,002
Методика В.Р. Манукян			
Кризис обучения	0,475	5,330	0,000
Методика А. Уэссмана, Д. Рикса			
Уверенность в себе	-0,408	-4,443	0,000
Методика М.Д. Петраш			
Взаимоотношения с окружающими	-0,260	-3,090	0,003
Методика Маркса			
На уровне учебы	0,172	2,453	0,016

Составлено авторами

Уровень отношения окружения к КИ по результатам регрессионного анализа на 51,2 % объясняется личностными чертами, кризисными и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этой шкале (т. е. их окружение хуже относится к КИ) предстают как более упорные и более смелые в социальных ситуациях люди, при этом они хуже воспринимают неординарность в людях и склонны считать себя лучше других. У них меньше выражена забота об окружающих. Люди с большими оценками по данной шкале менее способны к целеполаганию, но более — к быстрому принятию решений. Они ощущают себя менее уверенными в себе, и отмечают у себя более выраженные переживания кризиса обучения, что совпадает с наличием стрессовых переживаний в данной сфере. С другой стороны, они отмечают меньшее количество стрессовых переживаний со стороны взаимоотношений с окружающими. Этот, на первый взгляд, противоречивый факт можно объяснить развитием толерантности к данному виду стрессовых переживаний (табл. 7).

Таблица 8

Данные регрессионного анализа для модели с показателем предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению по всей выборке

Модель для предпочтения виртуального общения в компьютерных играх реальному общению $R = 0,686$ $R^2 = 0,471$			
	Бета	T-крит.	Знач.
(Константа)		4,673	0,000
Нехасо			
Гибкость	-0,291	-3,923	0,000
Смелость в социальных ситуациях	0,242	2,940	0,004
Равнодушие к роскоши	0,246	3,294	0,001
Способность прощать	-0,218	-2,700	0,008
Зависимость	0,282	3,305	0,001
Тревожность	-0,191	-2,124	0,036
Перфекционизм	-0,197	-2,329	0,022
Методика Н.М. Пейсахова			
Коррекция	0,306	3,076	0,003
Методика А. Уэссмана, Д. Рикса			
Уверенность в себе	-0,279	-3,274	0,001
Методика М.Д. Петраш			
Семья	-0,232	-3,108	0,002
Методика Маркса			
На уровне аффективных связей	0,249	3,419	0,001

Составлено авторами

Уровень предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению по результатам регрессионного анализа на 47,1 % объясняется личностными чертами и стрессовыми переживаниями. Игроки с большими оценками по этой шкале (т. е. предпочитающие виртуальное общение реальному) предстают как более смелые в социальных ситуациях, более эмоционально зависимые от других людей и более равнодушные к роскоши, при этом они менее гибки в общении, менее способны к прощению, менее тревожны и обнаруживают менее выраженные перфекционистские тенденции. Они легче способны менять свои действия, общение и манеру поведения, но при этом они менее уверены в себе. Предпочитающие виртуальное общение реальному отмечают у себя меньше стрессовых переживаний со стороны семьи, но в долгосрочной перспективе — больше. Анализируя фактическое содержание шкалы, можно прийти к выводу, что в долгосрочной перспективе разрываются связи со значимыми людьми, что приводит к суммарно меньшему стрессу на уровне повседневности (т. е. меньше значимых людей, меньше контактов, меньше ежедневных стрессоров) (табл. 8).

Обсуждение

По результатам исследования мы получили подтверждение нашей гипотезы, что увлеченность компьютерными играми имеет комплекс предикторов, состоящий из личностных черт, кризисных и стрессовых переживаний, при этом часть наших данных согласуется с исследованиями по близкой тематике.

Так, мы обнаружили положительную связь общей увлеченности компьютерными играми с креативностью, что совпадает с рядом исследований в данной области [27; 28]. В рамках методики НЕХАСО не определяется характер креативности — деструктивный или конструктивный, но наличие отрицательных связей шкал самоконтроля и отношения окружения с моральными основаниями «Уважение к авторитетам» и «Забота», соответственно дают возможность предположить, что речь идет именно о деструктивной креативности.

В нашем исследовании также получены данные, требующие дополнительной интерпретации.

Так, кажущаяся противоречивой отрицательная связь энергичности с общей увлеченностью (в частности И.М. Богдановская, Н.Н. Королева и А.В. Привалов сообщают о позитивной связи энергичности и компьютерно-игровой активности [29]), кроется в различиях терминологии. В рамках НЕХАСО энергичность относится к фасеткам экстраверсии, а интроверсию связывают с желанием пребывания в виртуальном мире [30].

Противоречивы и данные в отношении связи уровня самоуправления с увлеченностью компьютерными играми. Так, традиционно считается, что игроки имеют низкий уровень самоконтроля [14], однако, в нашем исследовании мы получили положительную связь как с общим индексом, так и со шкалой эмоциональной направленности. Причины такого противоречия, как нам кажется, также кроются в терминологии. Шкалу «самоконтроль» Н.М. Пейсахов определяет как «сбор информации о том, как идет выполнение плана в реальном общении, поведении, деятельности», что как раз вместе с положительной связью «принятия решения» с «отношением окружения» соответствует данным о развитии когнитивной гибкости у игроков, об этом же говорит положительная связь «коррекции» с предпочтением виртуального общению реальному. В то же время «критерий оценки качества», представляющий собой четкое формулирование, по каким параметрам оценивается успешность поведения, у активно играющих и сильнее эмоционально настроенных на игры имеет более низкие оценки. Это вполне объяснимо спецификой игр, в код которых изначально зашиты данные оценки, этой же спецификой можно объяснить отрицательную связь «целеполагания» с «отношением окружения» и отрицательную связь «прогнозирования» с эмоциональной привязанностью к играм.

Считается, что люди, склонные к аддикциям, обладают стремлением к уходу от реальности, страхом перед обыденной жизнью, перед обязательствами и ответственностью, склонностью к интенсивным эмоциональным переживаниям, к опасным ситуациям, риску и авантюрам [31], что совпадает с направлением связи полученной нами для шкал методики с переживаниями кризиса обучения и кризиса бесперспективности. Обратная связь выраженности увлеченности с кризисом опустошенности находит объяснение в том, что игры дают конкретные цели и четко отмеряют их значимость, что ослабляет состояние, когда в будущем не видится конкретных привлекающих целей.

Более низкий уровень стрессовых переживаний со стороны семьи, отмеченный активными игроками (по разным шкалам), конкуренции и взаимоотношений с окружающими, согласуется с версией, что компьютерные игры являются видом копинг-стратегии по типу избегания или отвлечения от реальности. Единственное, что не согласуется с данной версией — это положительная связь стрессоров со стороны «Взаимоотношения с окружающими» и эмоциональной направленностью на игры, однако, в этой связи прослеживается логика, если рассматривать связь как порочный круг: привязанность к играм может провоцировать большее количество конфликтов с окружением, из-за того, что человек играет вместо того, чтобы общаться со своим окружением.

При этом в длительной перспективе играющие отмечают у себя большее количество изменений в образе жизни, что вкупе с тем, что высокие оценки эмоциональной вовлеченности положительно коррелируют со стрессогенностью оценок себя, может как раз говорить о формировании зависимости от компьютерных игр.

Заключение

Проведенное исследование позволяет заключить, что в качестве предикторов компьютерно-игровой увлеченности выступают кризисные и стрессовые переживания, а также личностные черты.

Общая увлеченность компьютерными играми в большей степени определяется кризисными переживаниями, что подтверждает мнение исследований, что увлеченность виртуальной средой во многом объясняется дезадаптацией. Дезадаптация вкупе с интровертивной направленностью, креативностью и желанием четких границ и четкого понимания устройства мира (что проявляется через оценки по методике Н.М. Пейсахова), а также отсутствие переживаний из-за семьи (причины этого отсутствия не входили в рамки данной работы, но мы предполагаем наличие социальной изоляции), таким образом формирует увлеченность.

Эмоциональная направленность, как компонент увлеченности также обусловлена в большей степени кризисными переживаниями, в качестве ведущей личностной черты здесь выступает развитая креативность, а следом за ней идет склонность критично относиться к людям. Это все сочетается со сниженной энергичностью, с проблемами прогнозирования поведения, и непониманием как его оценивать, что вкупе со стрессогенной оценкой себя и наличием большего количества стрессовых переживаний со стороны окружения говорит о возможном существовании социальной дезадаптации. Меньшее же количество стрессовых переживаний со стороны конкуренции также может говорить о социальной изоляции данных игроков.

Слабый самоконтроль над компьютерно-игровой активностью объясняется личностными чертами, а именно меньшим уважением к авторитетам (в отношении игр, по сути, это установка: «никто мне не указ, хочу и буду играть»), интровертированной направленностью и меньшей сиюминутной уверенностью в себе.

Целевая направленность на компьютерные игры также, как и общая увлеченность находит объяснение в кризисных переживаниях, а именно переживаниях бесперспективности, однако, здесь большую роль играет текущее эмоциональное состояние: ощущение энергетического спада, неуверенности в себе, сочетающейся с ощущением спокойствия и большей насыщенности жизни, что в отсроченной перспективе находит отражение в личностных изменениях. Помимо этого, целевая направленность связана с меньшей организованностью как личностной чертой.

Негативное отношение окружения к компьютерным играм в основном продиктовано личностными чертами: упорством, смелостью в социальных ситуациях, высокомерием и нетерпимостью чужих отличий, сочетающихся с нежеланием заботиться о других, поспешностью вынесения решений без должного продумывания, что именно человек хочет от своих действий. Такой портрет сочетается с тем, что потенциальные стрессоры в виде упреков и необходимости что-либо делать они в большей степени игнорируют, накапливая при этом проблемы в учебе. Проблемы в учебе у людей, чье окружение уже «бьет тревогу» выступают и как длительный стрессовый фактор, и как кризисное переживание, от чего страдает уверенность в себе. Мы не отслеживали влияние возраста на экспрессию данной шкалы в нашей выборке, но предполагаем, что при одинаковой выраженности увлеченности окружение игроков меньшего возраста будет проявлять большее беспокойство.

Предпочтение общения с виртуальными персонажами реальному общению как элемент компьютерно-игровой увлеченности также в основном объясняется личностными чертами. Такие люди имеют амбивалентные черты характера они негибки в общении, смелее, не склонны прощать с одной стороны, но при этом зависимы от эмоциональной поддержки других, не

уверены в себе, тревожны, не склонны показывать свои привилегии и проще относятся к своим ошибкам с другой, и даже лучше, чем менее играющие способны корректировать свое поведение. Вкупе с меньшим количеством стрессоров со стороны семьи, как в краткосрочной, так и в долгосрочной перспективе мы также склонны предполагать у игроков некую социальную изоляцию.

При этом можно отметить, что играющие испытывают более выраженные кризисные переживания, чем популяция в целом, обладают менее выраженной внутренней моралью, и имеют специфический личностный портрет, а именно игроки в компьютерные игры более честны, менее эмоциональны, более интровертированы, доброжелательны и сознательны, но менее открыты новому опыту. Все это рисует портрет, близкий к портрету человека, ведущего образ жизни хикикомори — т. е. людей с «психосоциальным мораторием», который Э. Эриксон понимает как даруемую обществом подростку старшего возраста временную отсрочку на пути к обретению своей идентичности [32].

В данной статье мы фокусировались лишь на общей увлеченности и ее компонентах, в то время как на основе теории есть основания полагать, что существуют различные типы увлеченности, что мы планируем исследовать в дальнейшем.

Ограничения исследования

Ответивших 124 человека, а просмотров объявлений более 15000, даже с учетом потенциально готовых ответить, но не вписывающихся в параметры выборки (от 18 до 30) мы получаем большой процент отказов, что определенно имеет под собой специфику личностных черт.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мурлина В.А., Шелякин А.Е. К вопросу об истории развития компьютерных игр // Научные труды кубанского государственного технологического университета. — 2016. — № 3. — С. 18–26.
2. Graetz J.M. The origin of spacewar // Creative Computing. — 1981. — Vol. 7. — № 8. — С. 56–67.
3. Рубцов В.В. Основы социально-генетической психологии. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. — 384 с.
4. Gentile D.A. et al. The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies // Personality and Social Psychology Bulletin. — 2009. — Vol. 35. — № 6. — С. 752–763.
5. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. — 1999. — Т. 20. — № 1. — С. 86–102.
6. Glass B.D., Maddox W.T., Love B.C. Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait [Электронный ресурс] // Plos One. 2013. — Vol. 8. — № 8. e70350. URL: <http://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0070350&type=printable> (дата обращения: 14.04.2022).

7. Кочетков Н.В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики // Социальная психология и общество. — 2016. — Т. 7. — № 3. — С. 148–163.
8. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психологический журнал. — 2011. — Т. 32. — № 6. — С. 49–58.
9. Гришина А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. — 2014. — № 4 — С. 131–141.
10. Симатова О.Б. Психологические механизмы формирования аддиктивного поведения // Вестник Забайкальского государственного университета. — 2008. — № 1. — С. 83–92.
11. Kuss D.J. et al. Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping // Clinical Neuropsychiatry: Journal of Treatment Evaluation. — 2017. — Vol. 14. — № 1. — С. 73–81.
12. Li D., Liao A., Khoo A. Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. — 2011. — Vol. 14. — № 9. — С. 535–539.
13. Kardefelt-Winther D. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming // Computers in Human Behavior. — 2014. — Vol. 38. — С. 68–74.
14. Гагай В.В., Мураткина Ю.Н. Особенности копинг-поведения подростков с разным уровнем компьютерной зависимости // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. — 2009. — № 4. — С. 16–25.
15. Зарецкая О.В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения // Социальная психология и общество. — 2016. — Т. 7. — № 3. — С. 105–120.
16. Аринчина Н.Г. Проблемы, связанные с компьютерной зависимостью у студентов / Н.Г. Аринчина, В.И. Дунай, В.Н. Сидоренко // Медицинский журнал. — 2012. — № 1. — С. 130–132.
17. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. М.: Можайск-Терра, 2000. — 432 с.
18. Кленова М.А. и др. Взаимосвязь индивидуально-психологических особенностей личности и доминирующих копинг-стратегий // Альманах современной науки и образования. — 2015. — № 8. — С. 66–68.
19. Киселева О.В. Влияние личностных особенностей на выбор копинг-стратегий у подростков с нарушениями и без нарушений поведения // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. — 2007. — Т. 9. — № 29. — С. 152–154.
20. Акопова М.А. Исследование влияния игровой компьютерной зависимости на личностные особенности студентов // Russian Journal of Education and Psychology. — 2019. — Т. 10. — № 2. — С. 74–85.

21. Антоненко А.А. Особенности личности подростков, склонных к интернет-зависимому поведению / А.А. Антоненко, В.Л. Малыгин, Н.С. Хомерики, Е.А. Смирнова // Журн. неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. — 2011. — № 4. — С. 105–108.
22. Малыгин В.Л., Хомерики Н.С., Антоненко А.А. Индивидуально-психологические свойства подростков как факторы риска формирования интернет-зависимого поведения // Медицинская психология в России: электрон. науч. журн. — 2015. — № 1(30). — С. 7 [Электронный ресурс]. — URL: http://mprj.ru/archiv_global/2015_1_30/nomer10.php (дата обращения: 14.04.2022).
23. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости — Санкт-Петербург: Речь, 2007. — 190 с.
24. Долгова В.И., Василенко Е.А. Социальный стресс как фактор дезадаптации личности // Современные наукоемкие технологии. — 2016. — № 8–2. — С. 303–306.
25. Краснова В.В., Холмогорова А.Б. Социальная тревожность и ее связь с эмоциональной дезадаптацией, уровнем стресса и качеством интерперсональных отношений у студентов // Вопросы психологии. — 2011. — № 3. — С. 49–58.
26. Przybylski A.K., Weinstein N. Investigating the motivational and psychosocial dynamics of dysregulated gaming: evidence from a preregistered cohort study // Clinical Psychological Science. — 2019. — Vol. 7. — № 6. — С. 1257–1265.
27. Богачева Н.В., Войскунский А.Е. Компьютерные игры и креативность: позитивные аспекты и негативные тенденции [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2017. Т. 6. № 4. С. 29–40. DOI: 10.17759/jmfp.2017060403 (дата обращения: 14.04.2022).
28. Михайлова О.Б., Черномырдина В.И. Характеристики инновационности и креативности у старшеклассников, вовлеченных и не вовлеченных в MMORPG // Человеческий капитал. — 2018. — № 10. — С. 48–60.
29. Богдановская И.М., Королева Н.Н., Привалов А.В. Индивидуально-типологические характеристики участников киберспортивных игр // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. — 2018. — № 2. — С. 253–267.
30. Устинова Е.В. Психологическая профилактика компьютерной зависимости у подростков с двигательными нарушениями // Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве. — 2018. — С. 285–289.
31. Шаломова Е.В. Особенности аддиктивного поведения подростков // Современные проблемы науки и образования. — 2014. — № 5. — С. 143–143.
32. Войскунский А.Е., Солдатова Г.У. Эпидемия одиночества в цифровом обществе: хикикомори как культурно-психологический феномен // Консультативная психология и психотерапия. — 2019. — Т. 27. — № 3. — С. 22–43 DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270303>.

Glinkina Liubov Sergeevna

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
E-mail: gsluba@yandex.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5423-9098>
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=1056368

Vasilenko Victoria Evgenievna

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
E-mail: v.vasilenko@spbu.ru
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3070-5522>
RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=285619
SCOPUS: <https://www.scopus.com/authid/detail.url?authorId=57127750500>
Web of Science: <https://proxy.library.spbu.ru:5180/wos/author/record/15876694>

Predictors of computer game involvement in early adulthood

Abstract. Computer games, which originated as a phenomenon in the 1960s, have become a controversial phenomenon that has generated discussions in scientific circles. One of the sticking points of these debates is the problem of pathological computer-gaming involvement.

The article, presenting part of the dissertation research, examines the predictors of computer-gaming involvement. The topicality of the problem under research is predetermined by disjointed data collections in this area and the lack of a comprehensive systemic view. The study reached 124 people aged 18 to 30 years (average age 25.1 years), 64 women and 60 men. Participants were asked to answer questions of the following instruments: HEXACO Personality Inventory (M. Ashton, K. Lee), self-regulation aptitude questionnaire (N.M. Pejsahov), Moral Foundations Questionnaire (J. Haidt), questionnaire of crisis experiences for the period of early adulthood (V.R. Manukyan), the questionnaire of daily stress (M.D. Petrash et. al), the stress scale (M.B. Marx), the questionnaire "Loss and acquisition of personal resources" (N.E. Vodopyanova, M.V. Stein), the scale of resistance to sources of stress (E.V. Raspopin), "Self-assessment of emotional states" (A. Wessman and D. Ricks). The computer-game involvement was measured by a computer-game engagement questionnaire for teens by A.V. Grishina modified by us for use on a more adult sample.

The results of regression analysis showed that involvement and its components are determined by a complex of predictors, the main of which are crisis experiences. Stress experiences and personality traits are predictors too. The portrait of an involved gamer that we received largely echoes the portrait of people leading a hikikomori lifestyle — i.e. people with a "psychosocial moratorium".

Keywords: early adulthood; crisis experiences; daily stress; emotional state; computer games; crises of development; psychology of gaming