

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.127.39>

**АНАЛИЗ ФАКТОРОВ РАЗВИТИЯ ГЕЙМЕРСТВА И КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ**

Научная статья

**Султанова А.Н.<sup>1</sup>, Овчинников А.А.<sup>2</sup>, Гаджиева У.Х.<sup>3</sup>, Филь Т.А.<sup>4</sup>, Сычева Т.Ю.<sup>5</sup>, Тагильцева Е.В.<sup>6</sup>, Филоненко Е.В.<sup>7</sup>, Грязнова А.С.<sup>8</sup>\*, Наров М.Ю.<sup>9</sup>, Дубковская Л.А.<sup>10</sup>, Шадров Е.К.<sup>11</sup>, Чут У.Ю.<sup>12</sup>, Коровина Л.С.<sup>13</sup>, Мухамадеева Д.Р.<sup>14</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0001-6420-6591;

<sup>2</sup> ORCID : 0000-0003-1468-1620;

<sup>4</sup> ORCID : 0000-0002-6061-8326;

<sup>5</sup> ORCID : 0000-0001-8425-5884;

<sup>6</sup> ORCID : 0000-0003-2217-9163;

<sup>7</sup> ORCID : 0000-0002-5819-4798;

<sup>8</sup> ORCID : 0000-0001-5627-8245;

<sup>9</sup> ORCID : 0000-0001-7551-6333;

<sup>10</sup> ORCID : 0000-0002-0892-3569;

<sup>12</sup> ORCID : 0000-0001-7991-374X;

<sup>14</sup> ORCID : 0000-0002-8731-8876;

<sup>1, 4, 5</sup> Новосибирский государственный университет экономики и управления, Новосибирск, Российская Федерация  
<sup>1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14</sup> Новосибирский Государственный Медицинский Университет, Новосибирск, Российская Федерация  
<sup>3</sup> Московский государственный медико-стоматологический университет имени А.И. Евдокимова, Москва, Российская Федерация

<sup>10</sup> Сибирский государственный университет водного транспорта, Новосибирск, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (stankevichann97[at]mail.ru)

**Аннотация**

В данной статье проводится анализ факторов-предикатов, влияющих на увеличение частоты использования компьютера. Термин компьютерная зависимость является собирательным понятием, включающим в себя геймерство и интернет-зависимость. Проявляется данного рода зависимость в увеличении продолжительности и частоты использования компьютера в развлекательных целях (игры, онлайн игры, серфинг в интернете и др.), также предпочтением компьютера вместо других альтернативных видов деятельности в свободное время. Такое поведение во многих случаях несёт негативное влияние на психическое и соматическое здоровье индивида. И важным аспектом является тот факт, что компьютерная зависимость может быть вызвана психологическими особенностями личности. Именно поэтому значимым этапом в коррекционном и профилактическом воздействии является выявление первичных групп риска при помощи психодиагностических методов. В нашем исследовании было выявлено влияние менее развитого мотивационного компонента, общей субъективной жизненной неудовлетворённости, субъективной неудовлетворённости отношениями с родными и близкими, социально-экономическим положением и социальным статусом на увеличение частоты и времени использования компьютера. Неудовлетворённость в контексте исследования понимается как психологическая субъективная оценка респондента своего окружения, материального положения и своих достижений.

**Ключевые слова:** аддиктивное поведение, геймерство, компьютерная зависимость, жизненная неудовлетворённость, волевой компонент.

**AN ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT FACTORS OF GAMERISM AND COMPUTER ADDICTION**

Research article

**Sultanova A.N.<sup>1</sup>, Ovchinnikov A.A.<sup>2</sup>, Gadzhieva U.K.<sup>3</sup>, Fil T.A.<sup>4</sup>, Sycheva T.Y.<sup>5</sup>, Tagiltseva Y.V.<sup>6</sup>, Filonenko Y.V.<sup>7</sup>, Stankevich A.S.<sup>8</sup>\*, Narov M.Y.<sup>9</sup>, Dubkovskaya L.A.<sup>10</sup>, Shadrov Y.K.<sup>11</sup>, Chut U.Y.<sup>12</sup>, Korovina L.S.<sup>13</sup>, Mukhamadeeva D.R.<sup>14</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0001-6420-6591;

<sup>2</sup> ORCID : 0000-0003-1468-1620;

<sup>4</sup> ORCID : 0000-0002-6061-8326;

<sup>5</sup> ORCID : 0000-0001-8425-5884;

<sup>6</sup> ORCID : 0000-0003-2217-9163;

<sup>7</sup> ORCID : 0000-0002-5819-4798;

<sup>8</sup> ORCID : 0000-0001-5627-8245;

<sup>9</sup> ORCID : 0000-0001-7551-6333;

<sup>10</sup> ORCID : 0000-0002-0892-3569;

<sup>12</sup> ORCID : 0000-0001-7991-374X;

<sup>14</sup> ORCID : 0000-0002-8731-8876;

<sup>1, 4, 5</sup> Novosibirsk State University of Economics and Management, Novosibirsk, Russian Federation

<sup>1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14</sup> Novosibirsk State Medical University, Novosibirsk, Russian Federation

<sup>3</sup> Moscow State University of Medicine and Dentistry named after A.I. Evdokimova, Moscow, Russian Federation

<sup>10</sup> Siberian State University of Water Transport, Novosibirsk, Russian Federation

\* Corresponding author (stankevichann97[at]mail.ru)

**Abstract**

This article analyses the predicate factors that influence the increase in frequency of computer use. The term computer addiction is a collective term which includes gamer and Internet addiction. This type of addiction manifests itself in an increase in the duration and frequency of computer usage for entertainment purposes (games, online games, surfing the Internet, etc.) and preference for computer use over other alternative activities in one's free time. This behaviour in many cases has a negative impact on the mental and physical health of an individual. And an important aspect is the fact that computer addiction may be caused by psychological specifics of personality. That is why identification of primary risk groups using psychodiagnostic methods is an important stage in the correctional and preventive impact. Our study revealed the influence of the less developed motivational component, the general subjective life dissatisfaction, subjective dissatisfaction with the relations with relatives and close ones, the socio-economic position and social status on the increase of frequency and time of computer use. Dissatisfaction in the context of the research is understood as a psychological subjective evaluation of the respondent's environment, financial situation and achievements.

**Keywords:** addictive behaviour, gamer addiction, computer addiction, life dissatisfaction, volitional component.

**Введение**

Компьютерная зависимость или компьютерная аддикция – это одна из поведенческих аддикций – технических, появившихся относительно недавно ближе к концу девяностых и усиливающаяся с каждым годом. Это достаточно широкий термин, включающий в себя, геймерство, интернет зависимость и не только зависимость от самого компьютера, но и от мобильного телефона, игровых приставок и современных телевизоров с выходом в интернет.

Компьютерная аддикция характеризуется чрезмерной или плохо контролируемой озабоченностью, побуждениями или поведением в отношении использования компьютера и доступа в интернет, которые приводят к ухудшению состояния или дистрессу [1].

Патологическое поведение при компьютерной зависимости включает в себя наблюдаемые когнитивно-поведенческие симптомы, такие как длительное игровое время, неспособность прекратить игру или пренебрежение ежедневными обязанностями [2]. Человек, страдающий зависимостью, проводит длительное время за компьютером или телефоном, у него суженый круг альтернативных увлечений или отсутствует вовсе.

Люди, которые страдают подобной аддикцией, демонстрируют существенные нарушения в социальном, профессиональном и повседневном функционировании. Исходя из этого, игровая зависимость была включена в 11-ю редакцию Международной классификации болезней (МКБ-11) в качестве нового диагноза, вступившего в силу в январе 2022 года [2].

По данным World health organization 2022 [3] года геймерство является одной из разновидностей компьютерной зависимости, включающее в себя по МКБ-11 три основных симптома, такие как:

- 1) нарушение контроля над играми;
- 2) повышение приоритета игр над другими жизненными интересами и повседневной деятельностью;
- 3) продолжение или эскалация игр, несмотря на отрицательные результаты.

Изначально игры и использование интернета не являются патологическими, но могут стать патологией для некоторых людей, когда их деятельность становится дисфункциональной, нанося вред социальному, профессиональному, семейному, школьному и психологическому функционированию [4].

Примечательным является тот факт, что компьютерная зависимость формируется не только за счёт культурных особенностей, в которых находится человек, которые включают увлечения друзей и знакомых, средства массовой информации, уровень технического развития общества, особенности воспитания. Помимо этого, немалую роль в её формировании оказывают определённые психологические особенности личности или патология.

Компьютерная, как и любая зависимость, имеет био-психо-социо-духовную природу происхождения, т.е. обусловлена влиянием биологических, психологических, социальных и культуральных факторов [5].

З. Фрейд около 1898 года трактовал зависимость как заменяющее поведение при неудовлетворённости. Подобное поведение носит эгоцентрический характер и направлено на получение удовольствия [6]. Так и в процессе игры человек может забывать, отключаться от стрессующих событий, снижая на некоторое время уровень стресса, напряжения и других негативных эмоций.

Жизненная неудовлетворённость может сформировать неправильные представления о себе, которые подкрепляются дисфункциональными когнитивными схемами – «я неудачник». Это в свою очередь способствует ещё большей фрустрированности и усилению ухода в аддикции [7].

Аддиктивное поведение часто субъективно воспринимается как потеря контроля, при котором поведение продолжает происходить, несмотря на волевые попытки воздержаться или умерить использование компьютера или мобильного телефона, т.е. неспособности воли пересилить влечение. Второй опасностью такого волевого инфантилизма является значительное увеличение времени, проведённого за компьютером, которое может в свою очередь стать одним из факторов формирования компьютерной аддикции. Как правило, с увеличением времени игры усиливается риск зависимости [8].

При геймерстве и компьютерной зависимости значительно ухудшается способность осуществлять контроль повседневной деятельности, демонстрируя крайнюю нервозность и агрессивное поведение, когда лишены использования компьютера [9].

К сожалению, подростки и дети являются самой уязвимой группой, находящейся в зоне повышенного риска формирования зависимости и геймерства. Связано это со склонностью к принятию рискованного поведения, с

отсутствием понимания потенциальных негативных последствий такого поведения и в целом ещё не совершенно развитой психикой, в том числе волевым компонентом [10].

### Методы и принципы исследования

Основной целью данного исследования было проанализировать психологические факторы развития геймерства и компьютерной зависимости. В исследовании приняли участие 38 человек, возраст которых составляет от 17 до 26 лет. Данный возрастной разброс обусловлен тем, что этот возраст является значимым с точки зрения формирования и дальнейшего закрепления компьютерной зависимости. Помимо этого, подобный возрастной период характеризуется изменениями в развитии мировоззрения и взглядов на жизнь (окончание школы, поступление в высшие учебные заведения, новые знакомства, появление дополнительных забот, а также дальнейшее профессиональное определение), что может вызывать определенные трудности, вызывающие уход в аддикции, в том числе и компьютерные. Затем общая группа для проведения дальнейшего анализа была разделена при помощи авторской анкеты на две группы, состоящие из: 20 человек – более склонные к компьютерной зависимости (экспериментальная группа), 18 человек – менее склонные к компьютерной зависимости (контрольная группа). Возрастной состав экспериментальной группы следующий: 17 лет (1 человек), 20 лет (10 человек), 21 год (6 человек), 22 года (1 человек), 23 года (1 человек), 24 года (1 человек). Состав контрольной группы: 17 лет (1 человек), 18 лет (1 человек), 19 лет (1 человек), 20 лет (6 человек), 21 год (3 человека), 22 года (1 человек), 23 года (2 человека), 24 года (1 человек), 26 лет (2 человека). Критериями для отнесения в экспериментальную группу послужили: частота использования компьютера более трёх дней в неделю кроме мотивов работы и учёбы, длительность использования более трёх часов в день не в рабочих и учебных целях, частое использование компьютера в развлекательных целях (игры, интернет, досуг), использование компьютера в свободное время для развлечения и досуга в ущерб другим альтернативным видам деятельности.

В исследовании были использованы такие психодиагностические методики, как:

1. «Опросник волевого самоконтроля» ВСК (Е.В. Эйдман и А.Г. Зверкова 1990);
2. «Уровень социальной фрустрированности», УСФ-1 (Л.И. Вассерман, Б.В. Иовлев, М.А. Беребин 1995);
3. Авторская анкета с вопросами для ознакомления и выявления предпочтений человека.

К сожалению, на данный момент нет строго определённых критериев и стандартизированных диагностических методов общей компьютерной зависимости, включающей не только игры, но и серфинг в интернете. Ввиду этого нами была составлена специальная анкета, позволяющая выявить данные важные для исследования. Она включает вопросы, направленные на выявление частоты и длительности использования компьютера, функций компьютера для конкретного человека, а также прочих альтернативных увлечений и видов деятельности в свободное время. Затем все полученные по анкете данные подвергались анализу для распределения респондентов по группам. Анкета включает следующие вопросы:

- 1) укажите Ваш возраст
- 2) увлекаетесь ли Вы компьютером (игры, интернет)?
- 3) как часто Вы пользуетесь компьютером (сколько часов в день? Сколько раз в неделю)?
- 4) для чего Вы используете компьютер (игры, учеба, работа, развлечения, общение)?
- 5) чем предпочитаете заниматься в свободное время?

На последующих этапах исследования проводился подсчет баллов, а также статистический и интерпретационный анализ полученных данных. Статистическая обработка данных проводилась на персональном компьютере при помощи программного пакета для статистического анализа StatSoft «Statistica 10» с использованием описательной статистики в виде нахождения средних значений и стандартного отклонения. Планировалось использование непараметрического критерия оценки различий в выборке (U-критерия Манна-Уитни).

### Обсуждение результатов



Рисунок 1 - Сравнение средних показателей волевых особенностей в экспериментальной и контрольной группе

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.127.39.1>

Примечание: \* $p < 0,05$

На рисунке (рис. 1) видно, что в экспериментальной группе хуже развит волевой компонент, чем в контрольной, это может свидетельствовать об их меньшем самоконтроле, меньшей поведенческой активности. Также более низкие

показатели могут говорить о меньшей эмоциональной устойчивости, более выраженной импульсивности, неуверенности, разбросанности поведения, обидчивости, лабильности.

При подсчёте критерия Манна-Уитни выявилось статистически значимое различие между группами по шкале «индекс настойчивости» ( $p = 0,015$ ). Исходя из этого, можно сказать, что менее развитый мотивационный компонент, неуверенность, импульсивность, разбросанность поведения и низкая поведенческая активность могут выступать в роли предикатов развития склонностей к компьютерной зависимости и являться первичным фактором увеличения частоты и длительности использования компьютера.

По рисунку ниже (рис. 2) заметно, что в экспериментальной группе уровень социальной фрустрированности выше, чем в контрольной. Всё это свидетельствует о более выраженной общей субъективной жизненной неудовлетворённости, субъективной неудовлетворённости отношениями с родными и близкими, социальным статусом и социально-экономическим положением у склонных к компьютерной зависимости. Подсчёт критерия Манна показал статистические различия по некоторым шкалам:

- 1) по основной шкале «интегральный уровень социальной фрустрированности» - ( $p = 0,023$ );
- 2) по субшкале «отношение с родными и близкими» - ( $p = 0,018$ );
- 3) по субшкале «социальный статус» - ( $p = 0,013$ );
- 4) по субшкале «социально-экономическое положение» - ( $p = 0,048$ ).



Рисунок 2 - Сравнение средних показателей социальной фрустрированности в экспериментальной и контрольной группе

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.127.39.2>

Примечание:  $p < 0,05$

Эти множественные различия позволяют нам сделать вывод о том, что субъективное восприятие жизненной неудовлетворённости, а именно субъективная неудовлетворённость отношениями с родными и близкими, своим социальным статусом и социально-экономическим положением играют важную роль в развитии склонностей к геймерству и компьютерной зависимости, являясь первичными факторами увеличения частоты и продолжительности использования компьютера.

### Заключение

Таким образом, были изучены психологические особенности личности, к которым относятся: волевой компонент, субъективная неудовлетворённость жизнью, а также отдельными её сферами. Полученные данные говорят о менее развитом мотивационном компоненте в группе более склонных к зависимости. Также им более свойственны импульсивность, нерешительность, низкая поведенческая активность и некоторая разбросанность поведения. Помимо этого, в экспериментальной группе более выражена общая субъективная жизненная неудовлетворённость, субъективная неудовлетворённость отношениями с родными и близкими, социально-экономическим положением и социальным статусом. Основным итогом можно сказать, что все вышеперечисленные волевые особенности и субъективная неудовлетворённость жизнью, отношениями с родными и близкими, социальным статусом и социально-экономическим положением будут играть роль первичных факторов-предикатов увеличения использования компьютера. Полученные нами данные могут использоваться для выявления групп риска и применяться в роли психотерапевтической мишени при лечении компьютерной зависимости.

**Конфликт интересов**

Не указан.

**Рецензия**

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

**Conflict of Interest**

None declared.

**Review**

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

**Список литературы на английском языке / References in English**

1. Shaw M. Internet Addiction Definition, Assessment, Epidemiology and Clinical Management 1. / M. Shaw, W.D. Black // *CNS Drugs*. — 2008. — 22. — p. 353-365. — DOI: 10.2165/00023210-200822050-00001
2. Paschke K. Assessing ICD-11 Gaming Disorder in Adolescent Gamers: Development and Validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). / K. Paschke, M.I. Austermann, R. Thomasius // *Journal Clinical Medicine*. — 2020. — 9(4). — p. 993. — DOI: 10.3390/jcm9040993
3. World Health Organization. 6C51 Gaming Disorder. ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. – 2022. – URL: <https://icd.who.int/dev11/lm/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234/> (accessed: 27.02.2022).
4. Gentile A.D. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. / A.D. Gentile, H. Choo, A. Liau et al. // *Pediatrics*. — 2011. — 127. — p. 19-29. — DOI: 10.1542/peds.2010-1353
5. Engel G. The need for a new medical model: A challenge for biomedicine. / G. Engel // *Science*. — 1977. — 196. — p. 129-136.
6. Freud S. Sexuality in the aetiology of the neuroses / S. Freud. — 1898. — Vol. 1(11)
7. Tretter F. How does the ‘environment’ come to the person? The ‘ecology of the person’ and addiction. / F. Tretter, H. Loeffler-Stastka // *World J Psychiatr*. — 2011. — 11(11). — p. 915-936. — DOI: 10.5498/wjp.v11.i11.915
8. Olivencia-Carrión M. Validation of a Spanish Questionnaire on Mobile Phone Abuse / M. Olivencia-Carrión, I. Ramírez-Uclés, P. Holgado-Tello et al. // *Front. Psychol*. — 2018. — DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00621.
9. Billieux J. Is dysfunctional use of the mobile phone a behavioural addiction? Confronting symptom based versus process based approaches. / J. Billieux, P. Philippot, C. Schmid et al. // *Clin. Psychol. Psychother*. — 2014. — 22. — p. 460-468. — DOI: 10.1002/cpp.1910
10. Derevensky J.L. Prevalence rates of youth gambling problems: Are the current rates inflated?. / J.L. Derevensky, R. Gupta, K. Winters // *Journal of Gambling Studies*. — 2003. — 19. — p. 405-425.