

Психологические науки

УДК 316.624+159.99

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПОДРОСТКОВ, СКЛОННЫХ К ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

М.А. Шаманьева, Новосибирский государственный педагогический университет (Новосибирск, Россия)

О.А. Белобрыкина, Новосибирский государственный педагогический университет (Новосибирск, Россия)
ORCID: 0000-0003-0407-6208

Аннотация. В статье обсуждается проблема игровой зависимости и ее влияние на подростков. Рассматриваются причины и предпосылки склонности к игромании. На основе анализа результатов пилотажного исследования представлена характеристика социально-психологических особенностей старших подростков, склонных к игровой зависимости.

Ключевые слова: игра, аддикция, игровая зависимость, подростки, социально-психологическая характеристика

UDC 316.624+159.99

SOCIAL-PSYCHOLOGICAL FEATURES OF ADOLESCENTS INCLINED TO GAME ADDICTION

M.A. Shamanayeva, Novosibirsk State Pedagogical University (Novosibirsk, Russia)

O.A. Belobrykina, Novosibirsk State Pedagogical University (Novosibirsk, Russia)

Abstract. The article discusses the problem of gaming addiction and its impact on adolescents. The causes and prerequisites for addiction to gambling are considered. Based on the analysis of the results of a pilot study, a characteristic of the social-psychological characteristics of older adolescents prone to gambling is presented.

Keywords: game, addiction, game addiction, adolescents, social-psychological characteristic

Игровая деятельность как особый социокультурный феномен всегда была в центре внимания ряда поколений исследователей. Зарождаясь в детском возрасте, игра, в ее вариативных формах и содержании, сопровождает человека в течение всей его жизни [9; 18]. Однако свое ключевое – развивающее – значение она как ведущий вид деятельности проявляет в дошкольный период детства [1; 8]. Переоценить влияние игры на развитие личности практически невозможно. Благодаря игре у дошкольника формируется система личностных качеств, основы рефлексивного самосознания, в том числе, и становление предпосылок волевой регуляции; выстраивается и закрепляется модель общения со взрослыми и сверстниками; осваиваются нормы и правила конструктивного социального взаимодействия; содержательно обогащается эмоционально-чувственная сфера; происходит возникновение социальных эмоций и этических инстанций как основы нравственности. В норме именно этот «психологический багаж» ребенка выступает базисом его развития во всех последующих возрастах.

Очевидно, если игровая деятельность дошкольника симплифицирована, ее развивающий потенциал не реализован, а игровая потребность ребенка своевременно не удовлетворена в полной мере, можно с полным основанием говорить о игровом дизонтогенезе, оказывающим неблагоприятное влияние на социально-психологическое становление личности.

Собственно в настоящее время и распространено явление, когда социально-психологическое развитие дошкольника подавляется тотальной интеллектуализацией (ранняя подготовка к школе, наращивание ЗУНов и т.п.), замещение реального общения опосредованными формами коммуникации, сосредоточение игровой

деятельности ребенка преимущественно на применении средств «цифровизации» (гаджеты, смартфоны, планшеты и пр.). Все эти условия в совокупности приводят игровые потребности и возможности ребенка, не получившей своевременного и адекватного удовлетворения, в «режим ожидания», которые при их повторной активации на последующих этапах онтогенеза приобретают искаженные формы восполнения (насыщения), вплоть до аддиктивных. Именно игровой дизонтогенез в период дошкольного детства является, на наш взгляд, стартовой площадкой для возникновения игровых форм зависимости в подростково-юношеском возрасте.

Игровая зависимость с 2020 года Всемирной организацией здравоохранения (ВОЗ) официально будет признана болезнью и рассматриваться как психическое расстройство личности, что, несомненно, указывает на глобальную и актуальную проблему игромании в современной социокультурной реальности [3; 5]. В Международной классификации болезней 10 пересмотра (МКБ-10) игромания (лудомания, гэмблинг) является названием болезни под кодом F63.0. А в МКБ 11 пересмотра (вступит в силу с 1 января 2022 г.), игровое расстройство включено в диагностическую группу «Расстройства, вызванные зависимым поведением» [13; 25], по причине того, что в современном мире уже существуют глобальные опасения по поводу воздействия проблемной игровой деятельности (особенно онлайн-игры). Патологический гэмблинг стал первым поведенческим, аддиктивным, не связанным с употреблением ПАВ, расстройством [15; 20; 21; 25; 27].

Однако наряду с этим имеются страны, например Китай, где гейминг (занятие, увлечение играми), признан официальной профессией в противовес борьбе с этим явлением [26]. В современном мире также распространены и являются признанными на государственном уровне турниры и поединки по онлайн-играм, так называемые «массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры» (ММОРПГ), в которых существуют мировые рейтинги и денежные награды победителям, что дает основание многим людям рассматривать эту форму досуговой деятельности как основную площадку для заработка денег. Не менее распространены в современном мире онлайн-ставки, онлайн-казино и

пр., что дает возможность человеку легко и непринужденно повысить свой материальный достаток.

Несмотря на неоднозначное отношение к игровой зависимости в мире и множество упоминаний игромании в научных источниках, в настоящее время недостаточно изучены личностные особенности подростков и юношей, у которых уже имеется игровая зависимость или фиксируется наличие стойкой склонности к ней. Именно эта возрастная категория представляет риск возникновения и закрепления аддиктивного поведения, так как гэмблинг среди подростков и молодежи, по данным ряда исследователей, встречается в 2-4 раза чаще, чем среди взрослых явлением [7; 19; 23; 24].

Немаловажным также остается и тот факт, что в подростковом возрасте происходят глубокие качественные преобразования, как отмечает Л.С.Выготский, изменяющие жизнь подростка, что, в свою очередь, приводит к перестройке всей психики [4]. Очевидно, что влияние игровой зависимости может оказать непредсказуемое влияние на «неокрепший» организм. К тому же восприятие подростков носит избирательный характер, они склонны воспринимать только наиболее интересные для них предметы и явления [10; 12; 20].

Непосредственно сама проблема игровой зависимости была рассмотрена во многих работах отечественных (В.М. Бехтерев, Т.А. Донских, Ц.П.Короленко, Я.И. Гилинский, В.В. Зайцев, А.Ф. Шайдулина и др.) и зарубежных (И. Голдберг, К.С. Янг, А. Чамберс, М. Потенца и др.) ученых, однако сущность и природа игромании так до конца и не раскрыты [2]. На сегодняшний день пока не имеется возможности достоверно определить особенности человека-игромана, в связи с тем, что люди не всегда своевременно обращаются к специалистам, а поэтому и фиксация случаев весьма фрагментарна, отсюда и отсутствие ресурса для своевременного лечения и профилактики такого вида зависимого поведения.

Рассматривая игровую зависимость (гэмблинг-зависимости), следует указать, что это одна из разновидностей девиантного (отклоняющегося) поведения, относящаяся к группе нехимических аддикций, при которых человек проявляет ряд следующих признаков: ущерб социальным, профессиональным, материальным и семейным

ценностям и обязательствам [2; 7; 17; 19; 24; 27].

Важно отметить, что на сегодняшний день не существует единой, общепризнанной типологии игровой зависимости, авторами предлагается множество классификаций, которые имеют свои особенности и характерные черты. Вместе с тем возможно весьма условно разделить игровую зависимость по следующим видам:

- 1) карточные игры (шулерство);
- 2) игра в напёрстки (лохотронство);
- 3) лотереи;
- 4) ипподром, ставки на результаты заездов;
- 5) рулетка и другие азартные игры в казино;
- 6) лудомания – зависимость от игры на аппаратах (некоторые специалисты этот термин используют как название для всей группы игровых зависимостей);
- 7) игра на различных тотализаторах, букмекерство;
- 8) ставки, пари, споры и др.;
- 9) компьютерные, электронные, видеоигры и др.;
- 10) зависимости от электронных игрушек и устройств – тамагочи и др.

По данным отдельных исследователей обозначен факт того, что нередко, справившись, например, с компьютерно-игровой зависимостью, человек начинает испытывать зависимость другого рода. Например, у него возникает зависимость от азартных игр, может появиться алкогольная или даже наркотическая зависимость [6; 10; 22; 27].

Рассуждая об особенностях индивида, имеющего склонность к игровой аддикции, В.Д. Менделевич указывает, что одной из главных является именно психологическая неустойчивость, проявляющаяся, прежде всего, в моменты кризисов или проблемных ситуаций, с которыми индивид сталкивается в повседневной жизни [14]. Согласно Ц.П. Короленко, суть аддиктивного поведения заключается в наличии у человека стремления к уходу от реальности и развитию интенсивных эмоций с помощью изменения собственного психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных предметах, активных видах деятельности [6].

Ряд исследователей отмечают, что развитие игромании протекает с объективно и субъективно низкой переносимостью трудностей повседневной жизни. Подросток чувствует, что не справляется со своими обязанностями, не может разрешить проблемы, с которыми сталкивается – это также может привести к «комплексу неполноценности». Подросток страдает от того, что он отличается от других людей, не вписывается в рамки обыденной жизни [12; 16; 20; 23; 24; 27]. От заниженной самооценки, внушаемой окружающими (если ты не справишься, общество тебя пытается «раздавить»), минуя адекватную самооценку, индивиды переходят сразу к завышенной. «Появление чувства превосходства над окружающими выполняет защитную психологическую функцию, способствуя поддержанию самоуважения в неблагоприятных микросоциальных условиях – условиях конфронтации личности с семьей или коллективом» [14, с. 80].

Со стороны социума подросток подвергается целенаправленным воздействиям по причине «выпадения» за рамки «нормального», того, что принято в обществе. Вследствие этого личность начинает формально выполнять свои социальные роли, которые она получила. То есть, подросток создает видимость того, что он следует «правилам»: общается лишь по необходимости, не заводит интимно-личностных связей и т.д. Демонстрируемая субъектом легкость налаживания контактов, однако, сочетается с манипулятивным поведением и поверхностностью эмоциональных связей. «Игрок» сторонится ответственности, привязанности, начинает быстро терять интерес, поэтому он страшится стойких и длительных эмоциональных контактов. У человека возникает стремление говорить неправду, чтобы оправдать себя и свой «комплекс неполноценности», переложив вину и всю ответственность на кого-нибудь другого [2; 12; 15; 24].

Формирующаяся зависимость приводит к серьезным личностным изменениям негативного характера, которые и выступают признаками, помогающими определить аддиктивную личность. Доминирующим в поведении подростка с игровой зависимостью становится стремление ухода от реальности, страх обыденной жизни, которая представляется скучной и наполненной обязательствами, проблемами, а также страхами из-за потерь, неудач или разочарований

[15; 20; 23; 27]. Ответственность настораживает и предельно тревожит зависимую личность, вследствие чего у нее появляется склонность к поиску запредельных эмоциональных переживаний даже ценой серьезного риска.

Однако сама психологическая готовность к аддиктивному поведению проявляется не всегда, она может находиться в скрытом (латентном) состоянии. Зависимость актуализируется лишь в ситуации затрудненности удовлетворения значимых социальных потребностей подростка [10; 19; 22].

Возникновение психологической готовности к зависимому поведению обуславливают следующие внутренние и внешние причины:

1) неспособность подростка к продуктивному выходу из ситуации затрудненности удовлетворения актуальных жизненно важных потребностей;

2) несформированность или неэффективность способов психологической защиты подростка, позволяющей ему хотя бы временно снять эмоциональное напряжение;

3) наличие психотравмирующей ситуации, из которой подросток не находит конструктивного выхода [16; 22; 24].

В качестве основных психических особенностей подростков, склонных к формированию зависимого поведения, Л.Б. Шнейдер определяет: слабое развитие самоконтроля, самодисциплины, неадекватная (заниженная или завышенная) самооценка, низкая устойчивость к всевозможным неблагоприятным воздействиям и стрессам, неумение преодолевать трудности, эмоциональная неустойчивость, склонность неадекватно реагировать на фрустрирующие обстоятельства, неумение найти продуктивный выход из психотравмирующей ситуации, а также низкий уровень развития социальных навыков. По мнению автора, к числу характерных черт личности подростков, способствующих развитию зависимого поведения, относятся сниженная переносимость трудностей; скрытый комплекс неполноценности; стереотипичность, повторяемость поведения; тревожность [20]. Зависимость приводит к серьезным личностным изменениям негативного характера, которые и выступают признаками, позволяющими идентифицировать аддиктивную личность.

В.Д.Менделевич полагает, что даже пяти (из перечисленных ниже) характеристик достаточно для выявления и диагностики игровой зависимости:

- 1) отсутствие способности принимать решения без посторонней помощи;
- 2) перекалывание принятия решения на других людей;
- 3) согласие с другими из страха быть отвергнутым, даже если другие не правы;
- 4) сложности в выполнении самостоятельной деятельности;
- 5) добровольное выполнение унизительных или неприятных работ с целью приобрести поддержку и любовь со стороны окружающих;
- 6) низкая переносимость одиночества;
- 7) ощущение опустошенности или беспомощности, когда обрывается близкая связь;
- 8) страх быть отвергнутым;
- 9) повышенная ранимость при любой критике или неодобрении со стороны окружающих [14].

Исходя из актуальности проблемы игровой зависимости и ее распространенности среди подрастающего поколения в современной реальности, нами было осуществлено пилотажное исследование социально-психологических особенностей личности подростка со склонностью к игровой зависимости, проведенное на выборке старших подростков (N = 10) мужского пола в возрасте от 16 до 17 лет, давших добровольное согласие к участию в исследовании. При проведении исследования были использованы методики «16-факторный личностный опросник» Р.Б. Кеттелла, «Направленность личности в общении» (НЛО – А) С.Л. Братченко, а также авторская анкета на выявление склонности к игровой зависимости.

На основе использования метода контент-анализа [11] нами были определены следующие оценочные категории для выявления склонности к игровой зависимости подростков по результатам анкетирования:

1. Значимость материальных средств в жизни подростка.
2. Наличие/отсутствие чувства азарта.
3. Игра как жизненная самоцель.

4. Частота игровой деятельности.
5. Предпочитаемые игровые увлечения.
6. Эмоциональное самочувствие в процессе игры.
7. Тенденция к уходу от реальности.
8. Предпочитаемые компьютерные игры.
9. Увлечение играми на ставки.
10. Устойчивый интерес к игровым автоматам.

Оценка эмпирических данных основывалась на частотном показателе: чем больше процент (> 50 %) ответов, характеризующих подростка как игрового аддикта, тем с большей вероятностью можно полагать наличие у него склонности к игровой зависимости.

Анализ результатов анкетирования позволил выявить, что из общего числа выборки 60% подростков подвержены склонности к игровой зависимости, причем в большей степени это – компьютерная аддикция.

На основе результатов анкетирования испытуемые были условно разделены на две группы: 1 – «условная норма», в состав которой вошло 6 испытуемых, и 2 – «группа риска» по склонности к игровой зависимости, в которую включены 4 испытуемых.

По данным «16-факторного личностного опросника» Р.Б. Кеттелла в «группе риска» выявлены более низкие значения по факторам: А – полюс «замкнутость» (3 балла), F – полюс «сдержанность» (2,4 балла), G – полюс «низкая нормативность поведения» (4,4 балла), H – полюс «робость» (4,2 балла), I – полюс «жесткость» (2,6 балла), N – полюс «прямолинейность» (4,8 балла), Q1 – полюс «консерватизм» (3,4 балла). Высокие значения, по сравнению с группой «условной нормы» в «группе риска» выявлены по параметру «эмоциональная стабильность» фактора С (6,4 балла). Полученные результаты позволяют определить личностные особенности подростков группы риска по формированию склонности к игровой аддикции. Выявлено, что им свойственны:

1) скрытность, обособленность, отчужденность и недоверчивость; у них наблюдаются трудности в установлении межличностных, непосредственных контактов;

2) склонность к непостоянству, подверженность влиянию чувств

и обстоятельств; неорганизованность, безответственность, импульсивность, отсутствие согласия с общепринятыми моральными правилами и стандартами.

3) робость, застенчивость, эмоциональная сдержанность, социальная пассивность, предпочтение индивидуального стиля деятельности и общения;

4) несентиментальность, гибкость в суждениях, проявление черствости по отношению к окружающим, рациональности и логичности;

5) наивность, бестактность, отсутствие проницательности;

6) консервативность;

7) эмоциональная устойчивость, ригидность и ориентированность на реальность.

На основе применения методики «Направленность личности в общении» (НЛО – А) в «группе риска» зафиксированы более высокий балл средних значений (5,6 балла) по «конформному» типу направленности личности в общении. Можно полагать, что подростки этой группы отказываются от равноправия в межличностном общении в пользу партнера и готовы отказаться от своей точки зрения, у них преобладает ориентация на подчинение силе, авторитету. Они относятся к себе как к объекту («объектная» позиция), а также ориентированы на некритическое «согласие», у них отсутствует стремление к глубокому пониманию партнера и желание быть понятым. Подростки ориентированы на подражание, готовность изменять свое мнение в зависимости от обстоятельств.

В целом, результаты применения методик «Направленность личности в общении» (НЛО – А) и «16-факторный личностный опросник» Р.Б. Кеттелла согласованно подтверждают предположение о том, что подростки «группы риска» испытывают трудности в межличностном общении и по своим социально-психологическим особенностям качественно отличаются от сверстников, не имеющих пристрастия к азартным играм.

Подводя итог, следует отметить, что изучение игровой аддикции в настоящее время предполагает междисциплинарный подход с позиции психологии, психиатрии и медицины, с целью своевременного и адекватного предупреждения данного вида девиантного поведения, в

том числе для качественной идентификации вида игровой зависимости и профилактики игромании. Даже на уровне пилотажного исследования определяются неблагоприятные для социально-адаптивного поведения личностные характеристики подростков со склонностью к игровой зависимости, что может значительно облегчать работу по выявлению и предупреждению гэмблинга у подрастающего поколения россиян.

Литература

1. Белобрыкина О.А. Периодизация детской игры в антропологической перспективе // Вестник ТГПУ. Серия: Психология. 2005, № 1 (45). С.20-22.
2. Белобрыкина О.А., Шаманаева М.А. Философия жизни игромана (на примере генезиса игровой аддикции в романе Ф.М.Достоевского «Игрок») // Филология и культура 2018. № 2 (52). С. 157-165.
3. ВОЗ официально признала игровую зависимость болезнью [Электронный ресурс] // Психологическая газета. URL: <https://psy.su/feed/7472/> (дата обращения: 17.02.2020).
4. Вьютский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Смисл, Эксмо, 2004. 512 с.
5. Демченко Н., Агеева О. ВОЗ включила зависимость от видеоигр в перечень болезней [Электронный ресурс] //РБК [сайт]. URL: <https://www.rbc.ru/society/18/06/2018/5b27d5049a794717f9f6f372> (дата обращения: 17.02.2020).
6. Короленко Ц.П. Аддиктивное поведение. Общая характеристика и закономерности развития // Обзорение психиатрии и медицинской психологии им. В.М. Бехтерева. 1991. № 1. С. 8-15.
7. Кошенова М.И. К типологии личности компьютерных геймеров // Актуальные проблемы социальной психологии: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием / под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, М.И. Кошеновой. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2017. С.170-180
8. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры: культурно-исторический подход. М.: Левъ, 2017. 338 с.

9. *Лидин К.Л.* Игрушки взрослых. Имидж как индикатор корпоративных культур // Социокультурные проблемы современной молодежи: Материалы Международной научно-практической конференции. В 2-х ч. Ч.1. Новосибирск: НГПУ, 2006. С.112-119

10. *Лидин К.Л.* Поколение сетян // Проект Байкал. 2010. № 25. С. 18-24.

11. *Макаров Н.Д.* Контент-анализ (Метод количественного изучения содержания социальной информации). М.: НМЦ СПО, 2001. 60 с.

12. *Мантикова А.В., Чупров Л.Ф., Кошенова М.И.* Безопасность детей и подростков в интернет-пространстве: мифы, реальность, практические рекомендации // Современная реальность в социально-психологическом контексте: сборник научных материалов /под науч. ред. О.А. Белобрыкиной, М.И. Кошеновой. Новосибирск: НГПУ, 2018. С. 138 – 147.

13. Международная классификация болезней МКБ-10 [Электронный ресурс]: Класс V - Психические расстройства и расстройства поведения // МКБ10 [официальный сайт]. URL: <http://www.mkb10.ru/> (дата обращения: 17.02.2020).

14. *Менделевич В. Д.* Руководство по аддиктологии. СПб.: Речь, 2007. 768 с.

15. *Менделевич В.Д.* Психология девиантного поведения. М.: ИД «Городец», 2016. 386 с.

16. *Муньягисеньи Э.* Влияние неблагоприятных фактов микросреды на формирование аддиктивного поведения у подростков // Психологическая наука и образование. 2001. № 4. С. 28-40.

17. *Слюсарев В.В., Хусяинов Т.М.* «Цифровой эксгибиционизм»: самоидентификация личности в условиях информационного общества // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2019. Т. 44. № 3. С. 434- 442. DOI 10.18413/2075-4566-2019-44-3-434-442

18. *Хёйзинга Й.* Homo ludens: Человек играющий. М.: Азбука, 2019. 400 с.

19. *Шабалина В.В.* Аддиктивное поведение в подростковом и юношеском возрасте. М.: ВЕЧЕ, 2003. 384 с.

20. Шнейдер Л.Б. Психология подростковой девиантности и аддиктивности. Учебно-методическое пособие для студентов, изучающих дисциплину «Психология девиантного и аддиктивного поведения». М.: Изд-во МПСУ, 2016. 300 с.

21. Bailey K., West R., Anderson C.A. The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: an ERP study // *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*. 2011. Vol. 11. Pp. 259–276. doi: 10.3758/s13415-011-0029-y.

22. Bartholow B.D., Bushman B.J., Sestir M.A. Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: behavioral and event-related brain potential data // *Journal of Experimental Social Psychology*. 2006. Vol. 42. Is. 4. Pp. 532–539. doi: 10.1016/j.jesp.2005.08.006

23. Chambers R.A., Taylor J.R., Potenza M.N. Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: a critical period of addiction vulnerability // *American Journal of Psychiatry*. 2003. Vol. 160. Is. 6. Pp. 1041-1052. DOI: 10.1176/appi.ajp.160.6.1041

24. Fisher S.E. Gambling and pathological gambling among adolescents // *Journal «Gambling Research»*. 1996. № 9. Pp. 263-287.

25. Reed G.M., First M.B., Kogan C.S., et al. Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders // *World Psychiatry*. 2019. Vol. 18. № 1. Pp. 3-19. Doi:10.1002/wps.20611

26. Shen J. China to recognize video gaming as official profession [Electronic resource] // TechMode. URL: <https://technode.com/2019/01/28/china-grant-recognition-pro-gamers/> (accessed: 15 February 2020).

27. Turel O., Romashkin A., Morrison K. M. Health outcomes of information system use lifestyles among adolescents: videogame addiction, sleep curtailment and cardio-metabolic deficiencies // *PLoS ONE*. 2016. Vol. 11. Is. 5. P.: e0154764. doi: 10.1371/journal.pone.0154764

References

1. Belobrykina O.A. Periodizaciya detskoj igry v antropologicheskoj perspektive // *Vestnik TGPU. Seriya: Psihologiya*. 2005, № 1 (45). Pp. 20 -

22.

2. *Belobrykina O.A., Shamanaeva M.A.* Filosofiya zhizni igromana (na primere genezisa igrovoj addikcii v romane F.M.Dostoevskogo «Igrok») // Filologiya i kul'tura 2018. № 2 (52). Pp. 157 - 165.

3. VOZ oficial'no priznala igrovuyu zavisimost' boleznyu [Elektronnyj resurs] // Psihologicheskaya gazeta. URL: <https://psy.su/feed/7472/> (data obrashcheniya: 17.02.2020).

4. *Vygotskij L.S.* Psihologiya razvitiya rebenka. M.: Smysl, Eksmo, 2004. 512 p.

5. *Demchenko N., Ageeva O.* VOZ vklyuchila zavisimost' ot videoigr v perechen' boleznej [Elektronnyj resurs] //RBK [sajt]. URL: <https://www.rbc.ru/society/18/06/2018/5b27d5049a794717f9f6f372> (data obrashcheniya: 17.02.2020).

6. *Korolenko C.P.* Addiktivnoe povedenie. Obshchaya harakteristika i zakonmernosti razvitiya // Obozrenie psikiatrii i medicinskoj psihologii im. V.M. Bekhtereva. 1991. № 1. Pp. 8 - 15.

7. *Koshenova M.I.* K tipologii lichnosti komp'yuternyh gejmerov // Aktual'nye problemy social'noj psihologii: materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem / pod nauch. red. O.A. Belobrykinoj, M.I. Koshenovoj. Novosibirsk: Izd-vo NGPU, 2017. Pp. 170 - 180

8. *Kravcov G.G., Kravcova E.E.* Psihologiya igry: kul'turno-istoricheskij podhod. M.: Lev", 2017. 338 p.

9. *Lidin K.L.* Igrushki vzroslyh. Imidzh kak indikator korporativnyh kul'tur // Sociokul'turnye problemy sovremennoj molodezhi: Materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii. V 2-h ch. CH.1. Novosibirsk: NGPU, 2006. Pp.112 - 119

10. *Lidin K.L.* Pokolenie setyan // Proekt Bajkal. 2010. № 25. Pp. 18 - 24.

11. *Makarov N.D.* Kontent-analiz (Metod kolichestvennogo izucheniya sodержaniya social'noj informacii). M.: NMC SPO, 2001. 60 p.

12. *Mantikova A.V., Chuprov L.F., Koshenova M.I.* Bezopasnost' detej i podrostkov v internet-prostranstve: mify, real'nost', prakticheskie rekomendacii //Sovremennaya real'nost' v social'no-psihologicheskom kontekste: sbornik nauchnyh materialov /pod nauch. red. O.A. Belobrykinoj,

M.I. Koshenovoj. Novosibirsk: NGPU, 2018. Pp. 138 – 147.

13. Mezhdunarodnaya klassifikaciya boleznej MKB-10 [Elektronnyj resurs]: Klass V - Psihicheskie rasstrojstva i rasstrojstva povedeniya // MKB10 [oficial'nyj sajt]. URL: <http://www.mkb10.ru/> (data obrashcheniya: 17.02.2020).

14. *Mendelevich V. D.* Rukovodstvo po addiktologii. SPb.: Rech', 2007. 768 p.

15. *Mendelevich V.D.* Psihologiya deviantnogo povedeniya. M.: ID «Gorodec», 2016. 386 p.

16. *Mun'yagisen'i E.* Vliyanie neblagopriyatnyh faktov mikrosredy na formirovanie addiktivnogo povedeniya u podrostkov // Psihologicheskaya nauka i obrazovanie. 2001. № 4. Pp. 28 - 40.

17. *Slyusarev V.V., Husyainov T.M.* «Cifrovoy eksbibicionizm»: samoidentifikaciya lichnosti v usloviyah informacionnogo obshchestva // Nauchnye vedomosti Belgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filosofiya. Sociologiya. Pravo. 2019. T. 44. № 3. Pp. 434 - 442. DOI 10.18413/2075-4566-2019-44-3-434-442

18. *Hyojzinga J.* Homo ludens: CHelovek igrayushchij. M.: Azbuka, 2019. 400 p.

19. *Shabalina V.V.* Addiktivnoe povedenie v podrostkovom i yunosheskom vozraste. M.: VECHE, 2003. 384 p.

20. *Shnejder L.B.* Psihologiya podrostkovoj deviantnosti i addiktivnosti. Uchebno-metodicheskoe posobie dlya studentov, izuchayushchih disciplinu «Psihologiya deviantnogo i addiktivnogo povedeniya». M.: Izd-vo MPSU, 2016. 300 p.

21. *Bailey K., West R., Anderson C.A.* The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: an ERP study // *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*. 2011. Vol. 11. Pp. 259 – 276. doi: 10.3758/s13415-011-0029-y.

22. *Bartholow B.D., Bushman B.J., Sestir M.A.* Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: behavioral and event-related brain potential data // *Journal of Experimental Social Psychology*. 2006. Vol. 42. Is. 4. Pp. 532 – 539. doi: 10.1016/j.jesp.2005.08.006

23. *Chambers R.A., Taylor J.R., Potenza M.N.* Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: a critical period of addiction vulnerability // *American Journal of Psychiatry*. 2003. Vol. 160. Is. 6. Pp. 1041

- 1052. DOI: 10.1176/appi.ajp.160.6.1041

24. Fisher S.E. Gambling and pathological gambling among adolescents // Journal «Gambling Research». 1996. № 9. Pp. 263-287.

25. Reed G.M., First M.B., Kogan C.S., et al. Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders // World Psychiatry. 2019. Vol. 18. № 1. Pp. 3-19. Doi:10.1002/wps.20611

26. Shen J. China to recognize video gaming as official profession [Electronic resource] // TechMode. URL: <https://technode.com/2019/01/28/china-grant-recognition-pro-gamers/> (accessed: 15 February 2020).

27. Turel O., Romashkin A., Morrison K. M. Health outcomes of information system use lifestyles among adolescents: videogame addiction, sleep curtailment and cardio-metabolic deficiencies // PLoS ONE. 2016. Vol. 11. Is. 5. P.: e0154764. doi: 10.1371/journal.pone.0154764

Сведения об авторах

Маргарита Алексеевна **Шаманаева**, студентка 3 курса (специальность «Педагогика и психология девиантного поведения», специализация «Психолого-педагогическая профилактика девиантного поведения») факультета психологии ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет»; Российская Федерация, Новосибирск, ул. Вилюйская, 28; e-mail: margaritashamanaeva@mail.ru

Ольга Альфонсовна **Белобрыкина**, Почетный работник высшего профессионального образования РФ, действительный член Академии полярной медицины и экстремальной экологии человека, кандидат психологических наук, доцент, профессор кафедры социальной психологии и виктимологии факультета психологии ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет», научный сотрудник НИЛ социально-психологических исследований НГПУ; Российская Федерация, Новосибирск, ул. Вилюйская, 28; e-mail: olga.belobrykina@gmail.com