

УДК 159.9

DOI: 10.26795/2307-1281-2019-7-4-12

## АНАЛИЗ ИНДИВИДУАЛЬНО-ЛИЧНОСТНЫХ ФАКТОРОВ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ<sup>1</sup>

*А. В. Гришина<sup>1</sup>, Е. Н. Волкова<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина  
(Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация*

<sup>2</sup>*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,  
Санкт-Петербург, Российская Федерация*

### АННОТАЦИЯ

**Введение.** Проблема информационного насилия в современном обществе пронизывает все сферы жизнедеятельности человека и оказывает влияние на все его структурные аспекты. Информационное насилие, выражающееся в навязывании ложных идеалов и смыслов человеческой жизни, нейролингвистического программирования, в публичном разврате и псевдоинформации, оказывает негативное влияние на эволюцию сознания человека. Особой формой информационного насилия является игровая компьютерная зависимость, которая в зарубежной и отечественной психологии уже не является новой, но вследствие серьезных негативных последствий она не только не теряет своей актуальности, но и приобретает большую остроту в связи с увеличением патологически зависимых компьютерных игроков.

**Материалы и методы:** для реализации задач исследования применялся диагностический комплекс, который включал в себя: авторский опросник на выявление уровня развития игровой компьютерной зависимости; культурально очищенный тест Р. Кеттела (СFT-2); методику исследования самооценки по методу Дембо-Рубинштейна (С.Я. Рубинштейн); методику определения коммуникативных и организаторских способностей КОС-2 (Н.П. Фетискин, В.В. Козлов, Г.М. Мануйлов); опросник склонности к риску СР-2 (А.И. Зеличенко, И.М. Карлинская, В.В. Столин, А.Г. Шмелев.); авторский опросник для младших подростков «Структура субъектности»; опросник «Исследование тревожности» Спилбергера-Ханина; тест-опросник «Диагностика волевого потенциала личности» (А.В. Зверьков, Е.В. Эйдман).

**Результаты исследования.** В результате исследования был проведен теоретический анализ личностных предпосылок развития игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте; выявлены индивидуально-личностные факторы игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте; определены особенности развития субъектности со сбалансированным и несбалансированным типами развития субъектности в зависимости от степени игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте. Выборка исследования – 146 учащихся в возрасте от 10 до 11 лет

---

<sup>1</sup> Исследование выполнено при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации в рамках выполнения государственных работ в сфере научной деятельности (базовая часть государственного задания №25.5107.2017/БЧ, 2017 г. — 2019 г.). Тема проекта: «Оценка распространенности игровой компьютерной зависимости и исследование степени стрессогенности у младших подростков», руководитель Е.Н. Волкова, доктор психологических наук, профессор.

## Pedagogical psychology

(младший подростковый возраст). Сравнительный анализ результатов исследования индивидуально-личностных факторов подростков с высоким и низким уровнем игровой компьютерной зависимости показал значимые различия ( $p < 0,001$ ).

**Обсуждение и заключения.** В результате исследования было установлено, что компьютерные игры, являясь элементом информационной среды современного общества, оказывают значимое влияние на развитие психических особенностей младшего подростка. У детей с высокими показателями игровой компьютерной зависимости отмечаются низкие показатели когнитивных способностей, слабо выражено осознание способности к рефлексии, низкий уровень осознания свободы выбора и ответственности за него, слабо выражено понимание и принятие другого, недостаточно развито осознание саморазвития.

*Ключевые слова:* подросток, младший подростковый возраст, игра, компьютер, зависимость, опросник, игровая компьютерная зависимость, субъектность.

**Для цитирования:** Гришина А.В., Волкова Е.Н. Анализ индивидуально-личностных факторов игровой компьютерной зависимости // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7, №4. С. 12.

## ANALYSIS OF INDIVIDUALITY AND PERSONALITY FACTORS OF COMPUTER GAMES ADDICTION

*A. V. Grishina<sup>1</sup>, E. N. Volkova<sup>2</sup>*

<sup>1</sup>*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University (Minin University),  
Nizhny Novgorod, Russian Federation*

<sup>2</sup>*Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg, Russian Federation*

### ABSTRACT

**Introduction.** The problem of informational violence in modern society permeates all spheres of human activity and affects all its structural aspects. Information violence, expressed in imposing false ideals and meanings of human life, neuro-linguistic programming, in public debauchery and pseudo information, has a negative impact on the evolution of human consciousness. A special form of informational violence is computer gaming addiction, which in foreign and domestic psychology is no longer new, but due to serious negative consequences, it does not only lose its relevance, but also becomes more acute due to an increase in number of addicted computer players.

**Materials and methods.** The study used theoretical (analysis of psychological, pedagogical and philosophical literature) and empirical methods (questioning, pedagogical observation, testing, stating experiment, forming experiment, quantitative and qualitative analysis) of the study.

**Results.** As a result of the study, factors of individual and personal development were identified that contribute to the formation of computer gaming addiction with younger adolescence peculiarities of development of subjectivity were revealed with balanced and unbalanced development of parameters of subjectivity). The survey sample included 146 students aged 10 to 11 (younger adolescence). A comparative analysis of the results of the study of individual personality factors of adolescents with high and low levels of computer gaming addiction showed significant differences ( $p < 0.001$ ).

**Discussion and conclusions.** According to the results of the study, it was revealed that computer games, being an element of the information environment of modern society, have a significant impact on the development of the mental characteristics of a younger teenager. With children having high rates of ICD, there are low cognitive abilities; low indicators on the following parameters of a subjectivity: awareness of the ability to reflect; awareness of freedom of choice and responsibility for it; understanding and acceptance of another, awareness of self-development.

*Keywords:* teenager, younger adolescence, game, computer, addiction, questionnaire, computer games addiction, subjectivity.

**For citation:** Grishina A.V., Volkova E.N. Analysis of individuality and personality factors of computer games addiction // Vestnik of Minin University. 2019. Vol. 7, no. 4. P.12.

## Введение

Проблема игровой компьютерной аддикции в России признана на уровне государства. В июле 2018 года Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) официально включила зависимость от видеоигр в перечень болезней и расстройств. Зависимость от видеоигр вошла в одиннадцатое издание Международной классификации болезней (МКБ-11).

Профилактика игровой компьютерной зависимости – относительно новое и еще недостаточно разработанное направление обеспечения информационной безопасности, которое отечественные ученые стали изучать совсем недавно – в начале 2000-х гг.

Изучению особенностей взаимодействия детей и подростков с компьютерами посвящено множество научных исследований. Однако, по нашему мнению, без должного внимания остался вопрос о психологических факторах формирования игровой компьютерной зависимости на разных этапах онтогенеза, в частности подростковом возрасте.

Д.И. Фельдштейн выделяет в подростковом периоде следующие фазы развития: младший подростковый возраст (10-11 лет), средний подростковый возраст (12-13 лет), старший подростковый возраст (14-15 лет).

Младший подростковый возраст занимает особое место в структуре подросткового периода и с психолого-педагогической точки зрения является благополучным для развития. Многие ученые отечественной психологии считают младший подростковый возраст критическим периодом взросления, связанным с быстрыми темпами физического и умственного развития и, как следствие, созданием предпосылок для образования потребностей ребенка, которые не могут быть удовлетворены в условиях недостаточной социальной зрелости детей этого возраста (Л.И. Божович).

Несмотря на имеющиеся фундаментальные исследования феномена игровой компьютерной зависимости отечественных и зарубежных авторов, влияние компьютерных игр на индивидуально-личностное развитие ребенка младшего подросткового возраста изучено недостаточно.

## Обзор литературы

За последнее десятилетие заметно увеличилось количество исследований по проблеме информационно-психологической безопасности личности и влияния информационных технологий на сознание людей. Ряд исследований посвящен вопросам интернет-безопасности, предполагающей защиту личности от потенциальных рисков, связанных с нахождением в сети (В.П. Соломин, О.В. Шатрова, А.Е. Войскунский, Ю.Д. Бабаева, Г.В. Грачев, С.Н. Ениколопов), изучена проблема и интернет-аддикций (М.С. Иванов, Б.Р. Мандель, А.В. Гоголева, А.В. Котляров, Т.Д. Стерледева, В.Г. Титов), рассмотрены причины, механизмы формирования, особенности воздействия на личность, меры профилактики, коррекции и терапии игромании и интернет-зависимости (М.С. Иванов, Б.Р. Мандель, А.В. Гоголева, А.В. Котляров, Т.Д. Стерледева, В.Г. Титов, Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров, С.А. Шапкин, Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров).

Исследуются массовые социальные явления, обусловленные воздействием сети Интернет на сознание человека (Г.Н. Мустафьева, Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова, Д. Белл, О.В. Доронина). В специальной литературе представлены особенности интернет-коммуникации, связанные с эффектами негативного виртуального общения, такими как кибербуллинг, троллинг, моббинг и пр. (В.М. Руф, У. Швартау, Г.Т. Тавани, К. Гамелинк, А.Е. Войскунский, А.И. Нафтульев). Идеи включенности агрессии и насилия в формах дискурсивного и семантического расизма содержатся в работах В. Воронкова, О. Карпенко, А. Осипова, В. Ярской. Однако эти исследования в большей степени апеллируют к взрослой возрастной категории, для младшего подросткового возраста исследований недостаточно.

Результаты теоретических и эмпирических исследований представляют собой контент, ориентированный на комплексное изучение по самым различным направлениям рассматриваемой проблемы. Однако, несмотря на обилие публикаций, до сих пор не существует общего подхода к определению игровой компьютерной зависимости, потенциально опасной для психологического и социального благополучия детей; отсутствует модель психолого-педагогического сопровождения взаимодействия детей с компьютерными играми. Существующие методические разработки в области обеспечения психологической безопасности детей и подростков при взаимодействии с компьютером на данном этапе не позволяют решить эту проблему комплексно, поскольку ориентированы в основном на профилактику и устранение негативных эффектов у патологических компьютерных игроков. Отсутствует сформированное представление о комплексе взаимосвязанных условий обеспечения безопасности детей при взаимодействии с компьютерными играми, критериях, содержании и структуре компетентности лиц, несущих ответственность за данную безопасность.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что как для зарубежных, так и для отечественных ученых вопрос превенции игровой компьютерной зависимости на разных этапах онтогенеза остается открытым для изучения.

## Материалы и методы

Для реализации задач исследования применялся диагностический комплекс, который включал в себя:

- авторский опросник на выявление уровня развития игровой компьютерной зависимости;
- культурально очищенный тест Р. Кеттела (CFT-2);
- методику исследования самооценки по методу Дембо-Рубинштейна (С.Я. Рубинштейн);
- методику определения коммуникативных и организаторских способностей КОС-2 (Н.П. Фетискин, В.В. Козлов, Г.М. Мануйлов);
- опросник склонности к риску СР-2 (А.И. Зеличенко, И.М. Карлинская, В.В. Столин, А.Г. Шмелев.);
- авторский опросник для младших подростков «Структура субъектности»;
- опросник «Исследование тревожности» Спилбергера-Ханина;
- тест-опросник «Диагностика волевого потенциала личности» (А.В. Зверьков, Е.В. Эйдман).

## Результаты исследования

### 1. Данные диагностики уровня интеллекта

В результате оценки уровня интеллекта младших подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости было установлено, что дети с высокой степенью игровой компьютерной зависимости обладают более низким уровнем интеллекта по сравнению со своими сверстниками.

В группе подростков с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости испытуемые (56%) демонстрируют более низкий уровень интеллекта, диагностируемый с помощью культурально очищенного теста Р. Кеттела (CFT-2) (таблица 1).

Таблица 1 – Статистическая оценка различий средних значений уровня интеллекта

Типы заданий	Показатели умственных способностей		Значимость различий
	Для группы с высокой степенью увлеченности компьютерными играми	Для группы с низкой степенью увлеченности компьютерными играми	
	Среднее значение, M+Q	Среднее значение, M+Q	
Коэффициент интеллекта	87,83**+16,2	93,73**+14,8	Значимо, $p < 0,01(**)$

Table 1 – Statistical assessment of differences in the average values of the level of intelligence

Types of tasks	Mental performance		Significance of Differences
	For a group with a high degree of enthusiasm for computer games	For a group with a low degree of enthusiasm for computer games	
	Average value, M + Q	Average value, M + Q	
IQ	87,83**+16,2	93,73**+14,8	Significantly, $p < 0,01(**)$

## Pedagogical psychology

Средние значения уровня интеллекта двух групп с разной степенью увлеченности компьютерными играми отличаются на уровне статистической значимости ( $p < 0,01$ ).

Рассмотрев отдельно средние значения показателей каждого из субтестов общей методики было получено, что результаты субтестов разных групп отличаются на уровне статистической значимости ( $p < 0,1$ ,  $p < 0,01$ ) (таблица 2).

Таблица 2 – Статистическая оценка различий средних значений показателей субтестов

Типы заданий	Показатели умственных способностей		Значимость различий
	Для группы с высокой степенью увлеченности компьютерными играми	Для группы с низкой степенью увлеченности компьютерными играми	
	Среднее значение, M+Q	Среднее значение, M+Q	
Продолжи ряд	5,39** $\pm$ 2,39	6,50** $\pm$ 2,79	Значимо, $p < 0,01$ (**)
Убери лишнее	6,37** $\pm$ 2,19	7,22** $\pm$ 1,91	Значимо, $p < 0,01$ (**)
Дополнение	6,10* $\pm$ 2,10	7,00* $\pm$ 2,23	-
Соотношение фигур	3,02* $\pm$ 1,75	3,13* $\pm$ 1,87	-

$p < 0,1$ (\*),  $p < 0,01$ (\*\*)

Table 2 – Statistical assessment of differences in average values of subtest indicators

Types of tasks	Mental performance		Significance of Differences
	For a group with a high degree of enthusiasm for computer games	For a group with a low degree of enthusiasm for computer games	
	Average value, M+Q	Average value, M+Q	
Continue the row	5,39** $\pm$ 2,39	6,50** $\pm$ 2,79	Significantly, $p < 0,01$ (**)
Take away the excess	6,37** $\pm$ 2,19	7,22** $\pm$ 1,91	Significantly, $p < 0,01$ (**)
Addition	6,10* $\pm$ 2,10	7,00* $\pm$ 2,23	-
Ratio of figures	3,02* $\pm$ 1,75	3,13* $\pm$ 1,87	-

$p < 0,1$ (\*),  $p < 0,01$ (\*\*)

Необходимо отметить более низкие показатели у младших подростков с высокой степенью увлеченности компьютерными играми по первым двум субтестам (задания на распознавание и продолжение закономерных изменений в рядах фигур) (рисунок 1).

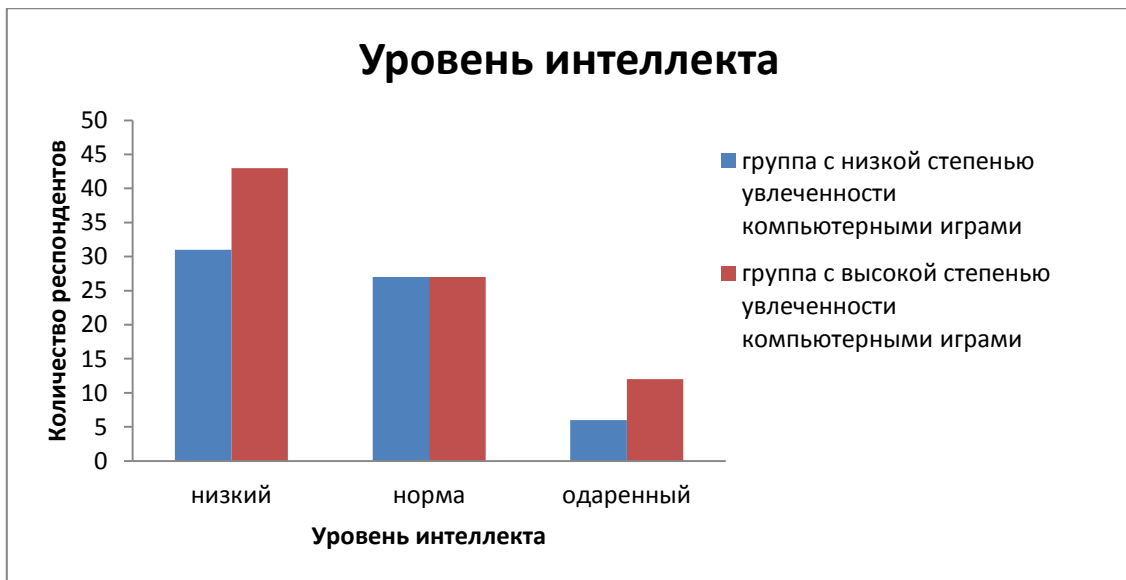


Рисунок 1 – Уровень интеллекта младших подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости

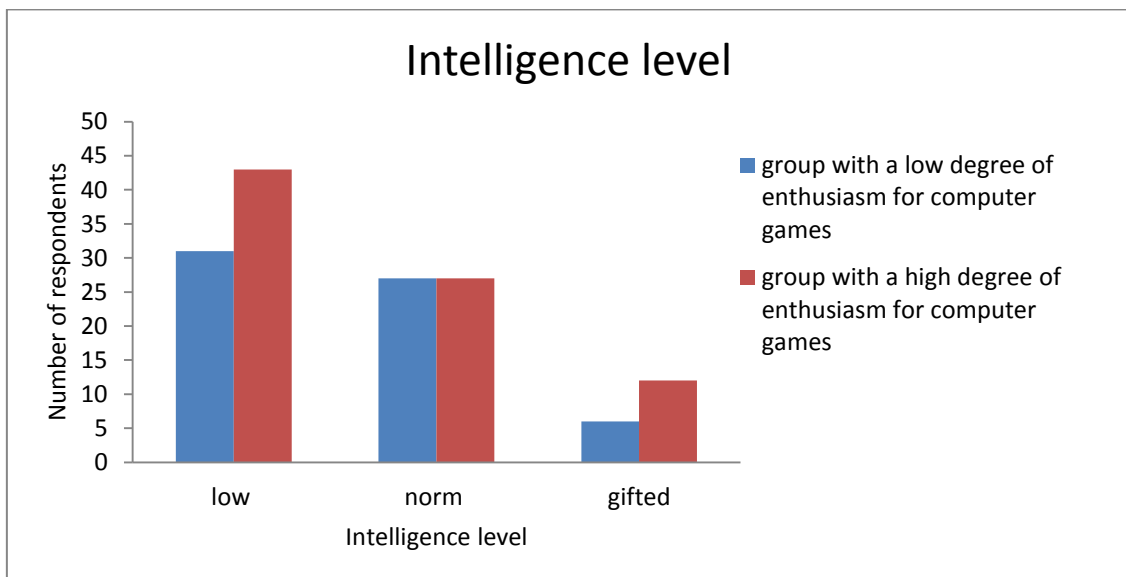


Figure 1 – The intelligence level of younger adolescents with different levels of gaming computer addiction

Были получены данные, что в группе детей с низким уровнем интеллекта большую часть составляют младшие подростки с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности. В группе одаренных детей также большую часть составили младшие подростки с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности.

## 2. Данные исследования самооценки

Мы рассматривали показатели самооценки по таким критериям, как: «Уверенный», «Способный», «Счастливым», «Общительный», «Трудолюбивый», «Сообразительный».

В таблице 3 приведены средние показатели уровня самооценки по каждой из шести шкал для выделенных групп младших подростков с разной степенью игровой компьютерной увлеченности.

## Pedagogical psychology

Таблица 3 – Уровень самооценки

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, M±Q	Среднее значение, M±Q	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Показатели самооценки			
Уверенный	70,61**±22,83	62,65**±16,11	Значимо, p<0,01(**)
Способный	69,7*±20,5	68,7*±22,6	p<0,5(*)
Счастливый	74,8*±23,0	74,1*±21,0	p<0,5(*)
Общительный	48,818***±29,399	70,754***±23,235	Значимо, p<0,001(***)
Трудолюбивый	84,5*±19,7	81,2*±21,6	p<0,5(*)
Сообразительный	67,5*±19,0	64,2*±23,9	p<0,5(*)

*p<0,5(\*),p<0,01(\*\*),p<0,001(\*\*\*)*

Table 3 – The level of self-esteem

Individual personality factors	Average value, M±Q	Average value, M±Q	Significance of Differences
Passion indicator	High	Low	
Self-Assessment Indicators			
Sure	70,61**±22,83	62,65**±16,11	Significantly, p<0,01(**)
Capable	69,7*±20,5	68,7*±22,6	p<0,5(*)
Happy	74,8*±23,0	74,1*±21,0	p<0,5(*)
Communicative	48,818***±29,399	70,754***±23,235	Significantly, p<0,001(***)
Hardworking	84,5*±19,7	81,2*±21,6	p<0,5(*)
Savvy	67,5*±19,0	64,2*±23,9	p<0,5(*)

*p<0,5(\*),p<0,01(\*\*),p<0,001(\*\*\*)*

В результате исследования особенностей развития самооценки было установлено, что младшие подростки с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости на уровне статистической значимости имеют более высокие показатели по шкале «Уверенный», но вместе с этим более низкие показатели по шкале «Общительный». По шкалам «Способный», «Счастливый», «Трудолюбивый» и «Сообразительный» для двух групп младших подростков значимых различий не обнаружено. Таким образом, младшие подростки с высоким коэффициентом игровой компьютерной увлеченности считают себя более уверенными, но вместе с этим менее общительными. Исходя из полученных данных, можно сделать выводы о возможном влиянии компьютерных игр на развитие самооценки младшего подростка.

Для подтверждения значимости различий двух групп младших подростков с разной степенью игровой компьютерной увлеченности по шкалам «Уверенный» и «Общительный» нами был применен метод расчета коэффициента корреляции, вычисляемого по формуле Пирсона.

На основании полученных коэффициентов корреляции степени увлеченности компьютерными играми со шкалами «Уверенный» = 0,19 и «Общительный» = -0,38 (p<0,01) можно сделать вывод о том, что обе величины взаимосвязаны.



Высокие показатели по шкале «Уверенный» могут объясняться тем, что компьютерные игры с многочисленными победами в них формируют у ребенка положительные эмоции и, как следствие, положительную самооценку. Игра, будучи средством создания ситуации успеха и высокого рейтинга, становится для ребенка средой формирования личностных качеств: подростки находят свой образ в игре (формируют Я-виртуальную личность) и начинают жить игровой реальностью.

Низкие показатели по шкале «Общительный» говорят о том, что взаимодействие со сверстниками сводится к минимуму, так как оно замещается виртуальным общением с компьютерным персонажем. Поведение младшего подростка регулируется его самооценкой, а самооценка формируется в ходе общения с окружающими людьми, прежде всего, со сверстниками. Компьютерный игрок, лишенный полноценного общения со сверстниками, теряет ориентацию на сверстника, а также возможность формирования адекватной самооценки через восприятие сверстника в качестве образца, который ближе, понятнее, доступнее, чем взрослый человек.

Общественная оценка, которая является для младшего подростка более значимой, чем мнение учителей или родителей, перестает оказывать должное влияние на развитие психики подростка. Обратная реакция на воздействие товарищей может быть неуместной. Не происходит приобретения опыта общественных взаимоотношений, а значит, отсутствует один из путей формирования личности подростка.

Анализ младших подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости показал значимые различия по категории детей, имеющих завышенную самооценку. Завышенная самооценка в большей степени отмечается у компьютерных игроков (рисунок 2).

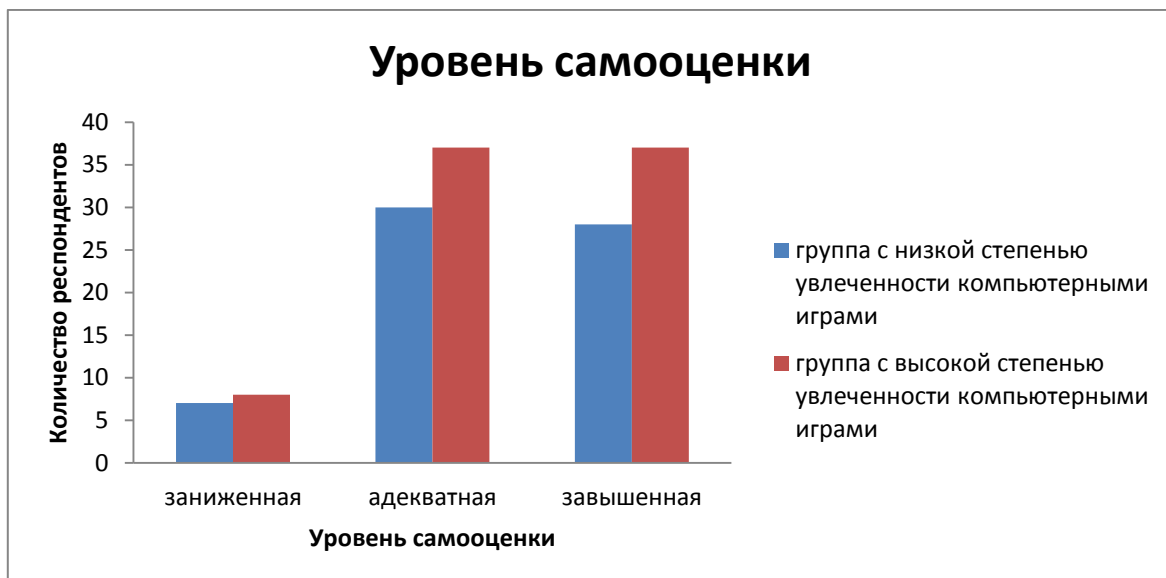


Рисунок 2 – Уровень самооценки младших подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости

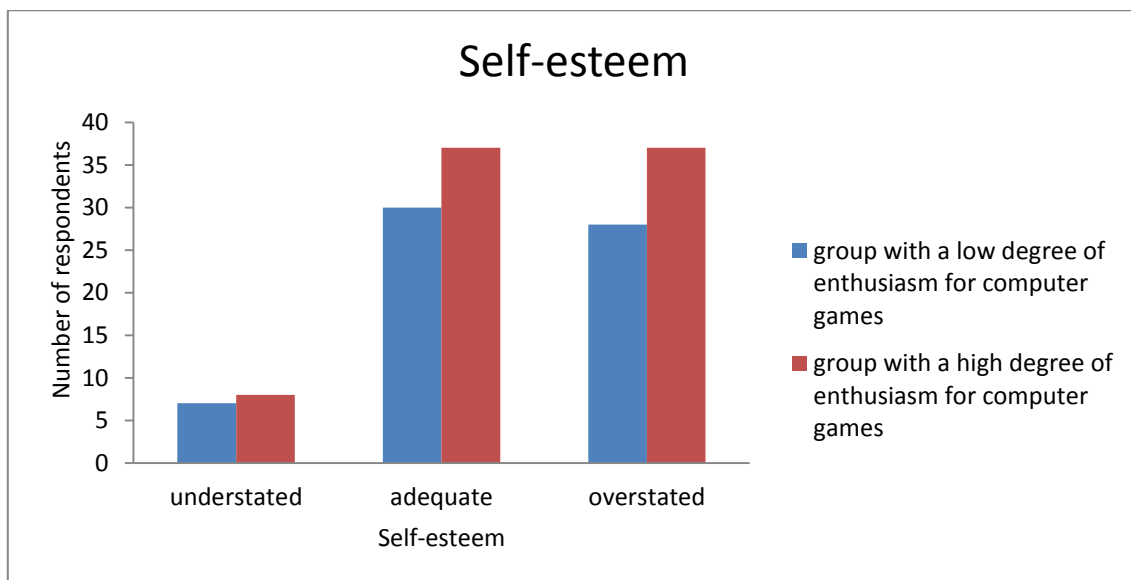


Figure 2 – The level of self-esteem of younger adolescents with different levels of gaming computer addiction

В группе компьютерных игроков детей с завышенной самооценкой больше, чем в группе не игроков. Завышенная самооценка свидетельствует об отклонениях в формировании личности ребенка и может говорить о личностной незрелости, неумении правильно оценивать свои достижения и некорректном сравнении себя с другими, нечувствительности к своим ошибкам, неудачам, замечаниям и оценкам окружающих.

### 3. Данные исследования коммуникативных способностей

В таблице 4 приведены средние показатели уровня коммуникативных способностей для двух выделенных групп младших подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Таблица 4 – Показатели коммуникативных способностей

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, M+Q	Среднее значение, M+Q	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Коммуникативные способности	3,9* ±1,2	4,2* ±1,3	p < 0,5(*)

$p < 0,5(*)$

Table 4 – Indicators of communication skills

Individual personality factors	Average value, M+Q	Average value, M+Q	Significance of Differences
Passion indicator	High	Low	
Communicative abilities	3,9* ±1,2	4,2* ±1,3	p < 0,5(*)

$p < 0,5(*)$

Исходя из полученных данных, можно сделать выводы о влиянии компьютерных игр на развитие коммуникативных способностей младшего подростка. В результате исследования связи среднего показателя коммуникативных способностей со степенью увлеченности компьютерными играми испытуемых мы пришли к выводам, что изменения коммуникативных навыков при переходе из одной группы в другую незначительны.

Незначимые различия коммуникативных способностей двух групп подростков противоречат критериям асоциальности. Мы предполагаем, что нормативный уровень проявления коммуникативных навыков у компьютерных игроков связан с их активным взаимодействием между собой, в рамках сетевых онлайн-играх. Подростки обсуждают свои достижения и делятся своими успехами, активно обсуждают новинки компьютерных игр, имеют свою терминологию и понятия.

Младшие подростки в компьютерной игре имеют возможность компенсировать и нейтрализовать в ходе опосредствованного игрой общения с виртуальным персонажем те особенности внешности и психики, которые зачастую являются болезненными при личных контактах: реальные или мнимые недостатки внешности, дефекты речи (например, заикание, тучность), некоторые свойства характера (застенчивость и др.) или заболевания (например, аутизм).

Качественный анализ результатов исследования двух групп младших подростков с разной степенью игровой компьютерной зависимости показал значимые различия между детьми с разным уровнем коммуникативных навыков (высокий, хороший, слабый). Полученные результаты представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Количественное соотношение коммуникативных способностей

Уровень коммуникативных способностей	1 группа (с высокой степенью увлеченности компьютерными играми)	2 группа (с низкой степенью увлеченности компьютерными играми)
Высокий	34 человека (47%)	43 человека (58%)
Хороший	4 человека (6%)	10 человек (14%)
Удовлетворительный	17 человек (24%)	15 человек (20%)
Слабый	14 человек (19%)	3 человека (4%)
Низкий	2 человека (3%)	3 человека (4%)
Всего	72 человека (100%)	74 человека (100%)

Table 5 – The quantitative ratio of communication skills

Level of communication skills	1 group (with a high degree of enthusiasm for computer games)	2 group (with a low degree of enthusiasm for computer games)
Tall	34 man (47%)	43 man (58%)
Good	4 man (6%)	10 man (14%)
Satisfactory	17 man (24%)	15 man (20%)
Weak	14 man (19%)	3 man (4%)
Low	2 man (3%)	3 man (4%)
Total	72 man (100%)	74 man (100%)

В ходе исследования младших подростков с разной степенью игровой компьютерной увлеченности, имеющих хороший и высокий уровни коммуникативных способностей, были получены значимые различия между ними ( $p < 0,001$ ). В группе подростков с высоким уровнем зависимости от компьютерных игр среднее значение показателей коммуникативных навыков ниже ( $M \pm Q = 4,8 \pm 0,4$ ,  $p < 0,001$ ), чем в группе подростков с низкой степенью увлеченности компьютерными играми ( $M \pm Q = 4,9 \pm 0,2$ ).

Низкие показатели коммуникативных навыков младших подростков с высоким уровнем игровой компьютерной зависимости, могут свидетельствовать о том, что компьютерные игроки, в отличие от своих сверстников, в меньшей степени ориентированы на внешние контакты с людьми. Испытывают затруднения в общении, поиске новых друзей, редко занимаются социально-общественной деятельностью, чаще теряются в новой обстановке и не способны самостоятельно принять решение в сложных ситуациях.

У компьютерных игроков в слабо выражено стремление к коммуникативной деятельности, при этом они зачастую не испытывают в ней потребности, предпочитают не брать на себя ответственность за принятие решений. Не стремятся организовывать различные игры, мероприятия, не настойчивы в деятельности, которая их привлекает.

Со слабыми показателями уровня коммуникативных способностей различия между подростками двух групп значительные. В первой группе 19% младших подростков, во второй – 4%. Младшие подростки со слабым уровнем коммуникативных способностей в основном принадлежат к группе с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности. Такие дети не стремятся к общению и в новой компании чувствуют себя скованно.

Количество испытуемых, получивших низкие оценки, составляет всего 5 человек, из которых 3% принадлежат к первой группе (с высокой степенью увлеченности компьютерными играми), 4% – ко второй группе (с низкой степенью увлеченности компьютерными играми). Для таких подростков характерен крайне низкий уровень проявления коммуникативных способностей. Различия коммуникативных способностей при переходе из одной группы младших подростков в другую незначительны.

#### 4. Данные диагностики склонности к риску

В таблице 6 приведены средние показатели уровня склонности к риску для двух выделенных групп младших подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Таблица 6 – Показатели склонности к риску

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, $M \pm Q$	Среднее значение, $M \pm Q$	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Склонность к риску	8,861*** $\pm$ 1,945	7,486*** $\pm$ 1,777	Значимо, $p < 0,001$ (***)

$p < 0,001$ (\*\*\*)

Table 6 – Indicators of risk appetite

Individual personality factors	Average value, $M \pm Q$	Average value, $M \pm Q$	Significance of Differences
Passion indicator	High Low	High Low	
Risk appetite	8,861*** $\pm$ 1,945	7,486*** $\pm$ 1,777	Significant, $p < 0,001$ (***)

$p < 0,001$ (\*\*\*)

По результатам исследования склонности к риску детей младшего подросткового возраста с разным субъективным отношением к компьютерным играм были получены значимые различия. Выявлено преобладание склонности к риску у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной зависимости по сравнению с младшими подростками с низкой степенью игровой компьютерной зависимости.

#### 5. Данные исследования структуры субъектности

Сравнительный анализ результатов исследования показал, что параметры субъектности для выделенных групп младших подростков с разной степенью игровой компьютерной увлеченности различны.

В таблице 7 приведены средние показатели параметров субъектности для двух выделенных групп младших подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Таблица 7 – Показатели субъектности

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, M±Q	Среднее значение, M±Q	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Показатели субъектности			
Осознание активности	2,6*±1,2	2,4*±1,1	p<0,5(*)
Осознание способности к рефлексии	2,1***±0,6	2,5***±0,6	Значимо, p<0,001(***)
Осознание свободы выбора и ответственности за него	1,94**±1,11	2,33**±0,31	Значимо, p<0,01(**)
Осознание собственной уникальности	2,4*±1,0	2,5*±1,0	p<0,5(*)
Понимание и принятие другого	1,944***±0,670	2,635***±0,610	Значимо, p<0,001(**)
Осознание саморазвития	2,778***±0,915	3,061***±0,745	Значимо, p<0,001(***)

p<0,5(\*),p<0,01(\*\*),p<0,001(\*\*\*)

Table 7 – Indicators of subjectivity

Individual personality factors	Average value, M±Q	Average value, M±Q	Significance of Differences
Passion indicator	High Low	High Low	
Показатели субъектности			
Activity awareness	2,6*±1,2	2,4*±1,1	p<0,5(*)
Reflection Awareness	2,1***±0,6	2,5***±0,6	Significant, p<0,001(***)
Awareness of freedom of choice and responsibility for it	1,94**±1,11	2,33**±0,31	Significant, p<0,01(**)
Awareness of one's own uniqueness	2,4*±1,0	2,5*±1,0	p<0,5(*)
Understanding and accepting the other	1,944***±0,670	2,635***±0,610	Significant, p<0,001(**)
Self-development awareness	2,778***±0,915	3,061***±0,745	Significant, p<0,001(***)

p<0,5(\*),p<0,01(\*\*),p<0,001(\*\*\*)

По результатам исследования было получено, что потенциалы компьютерной игры как средство психологического воздействия оказывают влияние на параметры субъектности младшего подростка в сфере взаимодействия и развития.

*6. Данные диагностики уровня тревожности*

В таблице 8 приведены средние показатели личностной и реактивной уровней тревожности для двух выделенных групп младших подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Таблица 8 – Показатели уровня личностной и реактивной тревожности

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, $M \pm Q$	Среднее значение, $M \pm Q$	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Тревожность			
Личностная тревожность	42,1* $\pm$ 7,9	39,8* $\pm$ 6,9	p<0,5(*)
Реактивная тревожность	23,2* $\pm$ 6,8	23,0* $\pm$ 8,5	p<0,5(*)

p<0,5(\*)

Table 8 – Indicators of the level of personal and reactive anxiety

Individual personality factors	Average value, $M \pm Q$	Average value, $M \pm Q$	Significance of Differences
Passion indicator	High Low	High Low	
Anxiety			
Personal anxiety	42,1* $\pm$ 7,9	39,8* $\pm$ 6,9	p<0,5(*)
Reactive anxiety	23,2* $\pm$ 6,8	23,0* $\pm$ 8,5	p<0,5(*)

p<0,5(\*)

Уровень различий между средними показателями тревожности у выделенных групп младших подростков с разной степенью игровой компьютерной увлеченности не значителен.

Средние показатели личностной тревожности младших подростков двух групп свидетельствуют об умеренном ее проявлении как в первой, так и во второй группах. Это свидетельствует о том, что младшие подростки с высокой степенью увлеченности компьютерными играми, как и их сверстники, не склонны воспринимать внешние ситуации как угрожающие и реагировать на такие ситуации состоянием тревоги. Полученные данные по уровням тревожности у младших подростков свидетельствуют о том, что тревожность - достаточно слабо распространенное явление в этом возрасте.

*7. Данные диагностики волевого потенциала*

В таблице 9 приведены средние показатели индексов волевого потенциала для двух выделенных групп младших подростков с разной степенью увлеченности компьютерными играми.

Таблица 9 – Показатели волевого потенциала

Индивидуально-личностные факторы	Среднее значение, M±Q	Среднее значение, M±Q	Значимость различий
Показатель увлеченности	Высокий	Низкий	
Волевой потенциал	8,50**+2,81	9,70**+2,42	Значимо, p<0,01(**)

p&lt;0,01(\*\*)

Table 9 – Indicators of volitional potential

Individual personality factors	Average value, M±Q	Average value, M±Q	Significance of Differences
Passion indicator	High Low	High Low	
Volitional potential	8,50**+2,81	9,70**+2,42	Significant, p<0,01(**)

p&lt;0,01(\*\*)

Различия показателей волевого потенциала групп подростков с разным уровнем игровой компьютерной увлеченности значимы (p<0,01). Выявлено, что у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности показатели волевого потенциала более низкие по сравнению с младшими подростками с низкой степенью ориентированности.

При этом низким уровнем волевого потенциала из первой группы (с высоким уровнем игровой компьютерной увлеченности) обладает 11 человек, из второй (с низким уровнем игровой компьютерной увлеченности) – 2 человека. Средний уровень волевого потенциала у 59 человек из первой группы и у 52 человек из второй. Высокий уровень: 12 человек из первой группы и 20 человек из второй (рисунок 3).

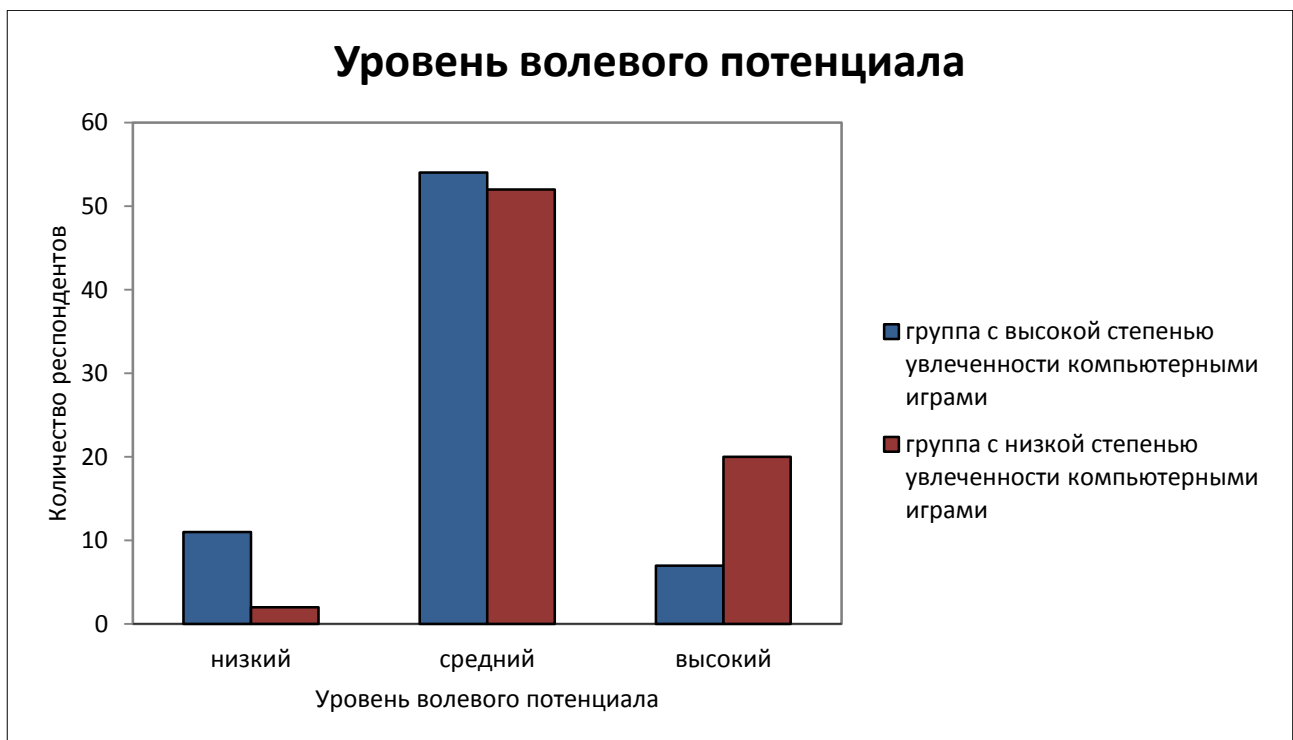


Рисунок 3 – Сравнительный анализ подростков двух групп по уровню волевого потенциала

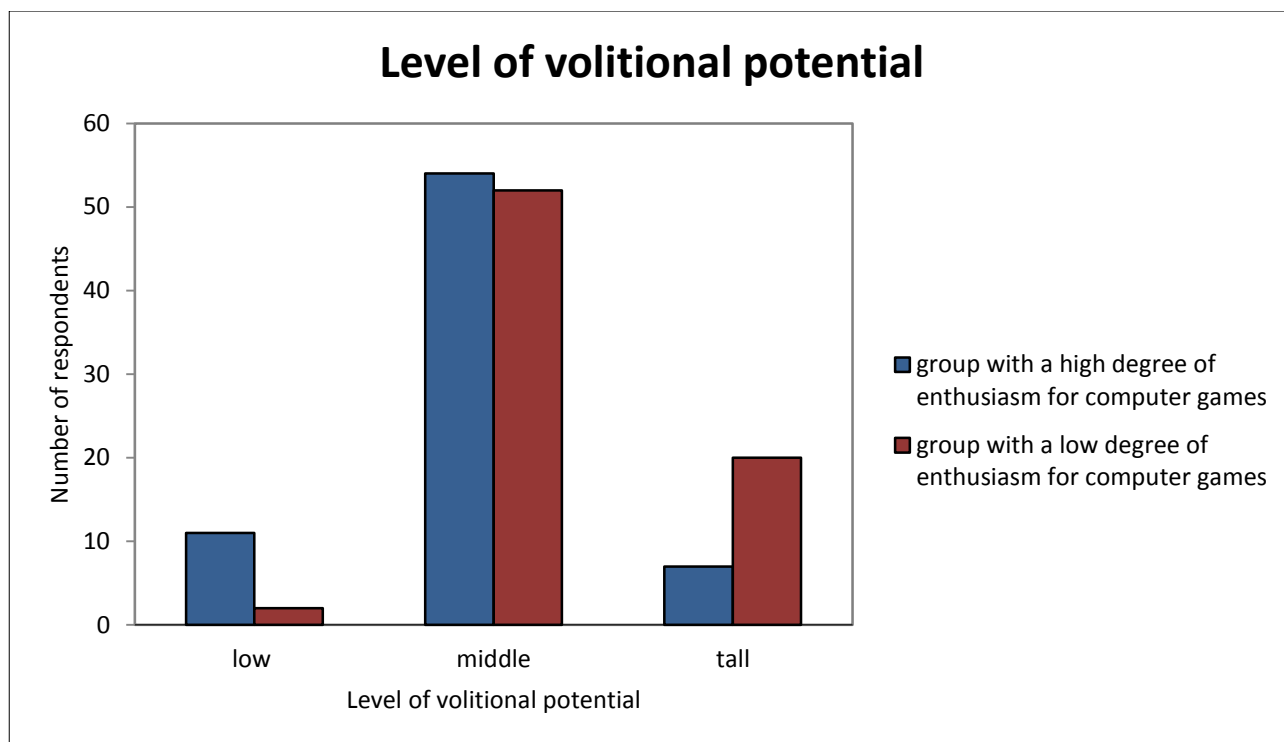


Figure 3 – Comparative analysis of adolescents in two groups in terms of field potential

### Обсуждение и заключения

Результаты проведенного исследования показали, что компьютерные игры оказывают влияние на индивидуально-личностное развитие детей младшего подросткового возраста. Компьютерные игры, с одной стороны, несут деструктивную функцию для полноценного развития младшего подростка, с другой стороны, оказывают положительное влияние на развитие интеллектуального потенциала ребенка. Причина этого может заключаться в склонности детей к разным типам компьютерных игр. Так, например, многие компьютерные игры, разработанные по предсказуемому сценарию, не отражающие в полной мере жизненные ситуации и упрощающие способы решения различных задач, содействуют примитивизации мышления. С другой стороны, развивающие компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие интеллектуального потенциала ребенка. Существует целый класс компьютерных игр, в которых требуется выбирать стратегию поведения или самообучения.

Качественный анализ испытуемых по результатам исследования средних значений каждой из шкал самооценки позволил выявить значительное количество младших подростков с завышенной неадекватной самооценкой (45%). При этом большая часть детей принадлежит к первой группе (с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности) – 25%.

Весь виртуальный мир компьютерных игр запрограммирован и ориентирован на играющего, потакая всем его действиям и манипуляциям. Такая ориентированность ведет к выработке эгоизма, который выражается в неадекватной установке сознания, что все должно крутиться вокруг него.



Результаты исследования демонстрируют негативное влияние компьютерных игр на развитие коммуникативной сферы младшего подростка с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности. Общение с виртуальным персонажем способное целиком затягивать ребенка, не оставляет ему ни времени, ни сил на другие виды деятельности.

В монографии К. Сурратт утверждается, что в большинстве случаев общение посредством компьютера представляет собой обычное человеческое общение с поддержкой на уровне высоких технологий, поэтому говорить о зависимости было бы равнозначно утверждению, что люди зависят от общения между собой.

Автор справедливо указывает на некоторое сходство реального и виртуального видов общения. Но необходимо учитывать, что в игровой компьютерной деятельности только частично присутствуют компоненты, характерные для традиционного общения. Причем такого рода компоненты зачастую излишни и/или формальны, слабо вариативны, шаблонны. Компьютерные персонажи лишь имитируют личностное общение с игроками. Даже при отсутствии программно реализованных предпосылок для актуализации афферентной тенденции последняя часто актуализируется благодаря активности самих же компьютерных игроков. В этом плане игровая реальность является упрощенной моделью действительности, акцентированной на визуальной и аудиальной репрезентативных системах человека.

В компьютерной игре в любой момент можно вернуться к сохраненному варианту и переиграть событие. В компьютерной игре возможен выбор уровня ее сложности, то есть ход игры, по сути, становится прогнозируемыми. Игровая реальность становится более определенной в области эмоциональных ожиданий игрока. Выбирая сложность, игрок тем самым программирует отношение к себе игровых персонажей, что в свою очередь повышает общую определенность интриги игры.

Результаты качественной оценки склонности к риску в группах с высокой (первая группа) и низкой (вторая группа) степенью увлеченности компьютерными играми показали, что:

- с высоким уровнем риска из первой группы – 18 человек, из второй группы – 10 человек;
- со средним уровнем риска из первой группы – 50 человек, из второй группы – 56 человек.
- со слабым уровнем риска из первой группы – 4 человека, из второй группы – 8 человек.

Таким образом, имеем значимые различия показателей двух групп подростков с разным уровнем склонности к риску. Выявлено преобладание склонности к риску у младших подростков с высокой степенью игровой компьютерной ориентированности по сравнению с младшими подростками с низкой степенью ориентированности с высоким и средним уровнем риска.

Игра является самой распространенной формой проведения свободного времени. Мотивация компьютерного игрока основана на принципе: мгновенный ответ на мгновенный запрос. Компьютерная игра позволяет испытать ребенку ни с чем не сравнимое возбуждение, кураж, ощущение успешности, значимости, избранности.

Если младший подросток подобные эмоции не получает в реальной жизни, то он будет стремиться пережить их снова и снова в компьютерной игре. Восторг от получения желаемого результата и возбуждение от его ожидания становятся привлекательнее, чем все остальные радости жизни. Ребенок все больше времени начинает посвящать компьютерным

играм, он постоянно думает, размышляет о них. Он все чаще стремится играть и при этом становится все более рискованным.

Специфика компьютерных игр, заключающаяся в динамичной передаче мультимедийных эффектов, качестве передачи звука и графики привлекают и будоражат сознание детей. С каждой новой версией компьютерные игры становятся все более реальными, остросюжетными, захватывающими и более привлекательными для игроков.

Играющие настолько вживаются в реалистичную компьютерную игру, что им «там» становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни. Там поставлены вполне конкретные задачи, невыполнение которых не приведет к каким-либо потерям, к плохим оценкам, к ругани со стороны родителей.

Компьютерные игры, состоящие из последовательных логических этапов, связанных друг с другом, заставляют игрока воспринимать процесс игры как некий единый процесс. Младшие подростки, будучи увлекающимися натурами, стремятся, не прерываясь пройти все уровни игры от начала до конца. «Полное погружение в игру создает эффект участия игрока в некой виртуальной реальности, в некоем существующем только для него сложном и подвижном процессе», что еще больше усиливает азарт и склонность игрока к риску.

Во многих играх, кроме основных уровней, присутствуют дополнительные подуровни, на поиск которых требуется много времени. Младший подросток с высокой степенью увлеченности компьютерными играми окончательно не прощается с ней до тех пор, пока не найдет все секретные уровни и не соберет все бонусы. Наличие секретных подуровней подталкивает игрока также к соревновательному ощущению, что еще больше стимулирует игрока к продолжению компьютерной игры.

У детей с высокой степенью игровой компьютерной увлеченности более низкие показатели по следующим параметрам субъектности:

- способность к рефлексии,
- свобода выбора и ответственность за него,
- понимание и принятие другого,
- саморазвитие.

Мотивация игровой деятельности большинства компьютерных игр, разработанных для младшего подросткового возраста, основана на азарте «прохождения» многочисленных уровней или набирания очков. Сюжет таких игр, как правило, не связан с реальной жизнью, характеризуется линейностью и абстрактностью. Все, что нужно делать игроку, – быстро управлять компьютерным персонажем, стрелять и собирать бонусы.

Стимулирование личности в игровом компьютерном взаимодействии осуществляется через переживание подростком азарта и увлекательности процесса взаимодействия (графика, звук, анимация), возможность самоутверждения и самореализации младшего подростка.

При качественном анализе результатов исследования было установлено, что с высокой личностной тревожностью в первой группе (с высокой степенью увлеченности компьютерными играми) – 20 человек, во второй – 5. Высокий показатель личностной тревожности может быть связан с наличием невротического конфликта, с эмоциональными и нервными срывами и с психосоматическими заболеваниями.

Реактивная, или ситуативная, тревожность характеризуется напряжением, беспокойством, нервозностью. Если она велика, то у человека нарушается внимание, а иногда и тонкая координация движений.

В отличие от личностной тревожности средние показатели реактивной тревожности у двух групп младших подростков низкие. Это требует повышения внимания к мотивам деятельности и повышенного чувства ответственности, пробуждения активности, подчеркивания мотивационных компонентов деятельности, возбуждения заинтересованности, высвечивания чувства ответственности в решении тех или иных задач. Также это может быть связано с тем, что тревожность в показателях теста может скрывать за собой защитный психологический механизм вытеснения реальной тревожности или цель испытуемого «показать себя в лучшем свете».

Концентрация внимания на компьютерной игре порождает измененное состояние сознания: психика игрока достаточно интенсивно реагирует на малейшие изменения в игровом пространстве. Перенос энергии на компьютерную игру позволяет на некоторое время понизить напряжение вдоль реальной оси «я – действия – объект взаимодействия» (например, неблагоприятная атмосфера в семье, тревожный комплекс ситуативной неполноценности, связанный со взаимодействием с обвиняющими фигурами и пр.). Игровая реальность выступает своеобразным трансформатором образа Я: человек – игрок – персонаж – герой. При этом энергия переживаний концентрируется вокруг новой виртуальной оси «герой – действие – игровые объекты».

Данные результатов исследования показывают, что в группе младших подростков с высокой степенью увлеченности компьютерными играми преобладают дети с низким уровнем волевого потенциала. Низкие показатели характерны для лиц, эмоционально незрелых, слабоактивных, зависимых от обстоятельств, не самостоятельных. Их отличает проявление беспокойства, неуверенность в себе, нереалистичность взглядов и неразвитое чувство собственного долга.

Такие подростки слабо рефлексируют личные мотивы, непланомерно реализуют возникшие намерения, нерационально распределяют усилия, часто не контролируют свои поступки, некоторые из них обладают социально-негативной направленностью. В предельных случаях у них возможно нарастание внутренней напряженности, связанной со стремлением проконтролировать каждый нюанс собственного поведения и тревогой по поводу малейшей его спонтанности.

Низкий балл наблюдается у людей чувствительных, эмоционально неустойчивых, ранимых, неуверенных в себе. Рефлексивность у них невысока, а общий фон активности, как правило, снижен. Им свойственна импульсивность и неустойчивость намерений. Это может быть связано как с незрелостью, так и с выраженной утонченностью натуры, не подкрепленной способностью к рефлексии и самоконтролю.

Младшие подростки с высокими показателями волевого потенциала в большей части принадлежат ко второй группе (с низкой степенью увлеченности компьютерными играми). Таких детей характеризует стремление к завершению начатого дела. Часто это деятельные, работоспособные дети, активно стремящиеся к выполнению намеченного. Таким людям свойственно уважение к социальным нормам, стремление полностью подчинить им свое поведение.

#### **Список использованных источников**

1. Аверин В.А. Психология детей и подростков. СПб, 1998.
2. Абульханова-Славская К.А. Активность и сознание личности как субъекта деятельности // Психология личности в социалистическом обществе: Активность и развитие личности. М.: Наука, 1989. С. 110-134.

## Pedagogical psychology

3. Беловол Е.В., Колотилова И.В. Разработка опросника для оценки степени увлеченности ролевыми компьютерными играми // Психологический журнал. 2011. №6. Т. 32. С. 49-58.
4. Больбот Т.Ю. Юрьева Л.Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика. Днепропетровск: Пороги, 2006.
5. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. СПб.: Питер, 2008.
6. Волкова Е.Н. Субъектность педагога (Теория и практика): дис. ... д-ра психол. наук. М., 1998.
7. Волочков А.А. Активность субъекта бытия: интегративный подход. Пермь: Пермский государственный педагогический университет, 2007.
8. Войскунский А.Е. От психологии компьютеризации к психологии Интернета // Вестник Московского университета. Сер.14. Психология. 2008. №2. С. 140-153.
9. Выготский Л.С. Педология подростка // Собрание сочинений: в 4-х томах. Т. 4. М.: Изд-во Педагогика, 1984.
10. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте // Аспирантские тетради (Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена). СПб.: РГПУ, 2009. №39. С. 237-243.
11. Гришина А.В. Психологические факторы возникновения и преодоления игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте: дис. ... канд. психол. наук. Н. Новгород, 2011.
12. Зотикова Н.В. Личностные предпосылки субъектности младших подростков: дис. ... канд. психол. наук. М., 2002.
13. Либин А.В. Дифференциальная психология: на пересечении европейских, российских и американских традиций. М.: Смысл, 1999.
14. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств: дис. ... канд. мед. наук. Новосибирск, 2004.
15. Лысенко Е.Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 1988.
16. Наследов А.Д. Математические методы психологического исследования. Анализ и интерпретация данных. СПб.: Речь, 2004.
17. Огнев А.С. Психология субъектогенеза личности. М.: Изд-во МГГУ, 2009.
18. Петровский В.А. Личность в психологии: парадигма субъектности. Ростов-на-Дону: Феникс, 1996.
19. Пилюгин А.Е. Зависимость от видеоигр как следствие переживаемого подростком дефицита субъектности // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2010. №5. С. 115-118.
20. Пыжьянова М.А. Психолого-педагогические условия развития субъектности в младшем школьном возрасте: дис. ... канд. психол. наук. Н. Новгород, 2006.
21. Риппинен Т.О., Слободская Е.Р. Взаимосвязи личностных особенностей подростков с повседневным использованием компьютера // Психологический журнал. 2014. Т. 35, №4, С. 18-25.
22. Рыженко С.К. Психологическое воздействие на игровую компьютерную зависимость младших подростков: дис. ... канд. психол. наук. Краснодар, 2009.
23. Серегина И.А. Психологическая структура субъективности как личностного свойства педагога: дис. ... канд. психол. наук. М., 1999.

24. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Чрезмерное использование интернета: факторы и признаки // Психологический журнал. 2013. Т. 34, №4. С. 105-114.
25. Трафимчик Ж.И. Современные компьютерные игры: последствия и особенности влияния на психику детей младшего школьного возраста // ЗОЖ. 2011. №1. С. 22-26.
26. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал. 1999. Т. 20, №1. С. 86-102.
27. Щукина М.А. Особенности развития субъектности личности в подростковом возрасте: дис. ... канд. психол. наук. М., 2005.
28. Goldberg I. Internet addiction. 1995. Available at: <http://www.psychom.net/iasg.html> (accessed: 28.08.2019).
29. Young K. Caught in the Net. N.-Y.: John Wiley and Sons, 1996.
30. Zych I., Ortega-Ruiz R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention // Aggression and Violent Behavior. 2015. Vol. 23. Pp. 1-21.
31. Brown D.W., Riley L., Butchart A. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors // Pediatric Health. 2008. Vol. 2, no. 3. Pp. 289-299.
32. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying among middle-school students in low and middle income countries // Health Promotion International. 2010. Vol. 25, no. 1. Pp. 73-84.
33. Turagabeci A.R., Nakamura K., Takano T. Healthy lifestyle behaviour decreasing risks of being bullied, violence and injury // PLoS ONE. 2008. Vol. 3, no. 2. Article ID e1585.
34. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S. Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia // Journal of Injury and Violence Research. 2012. Vol. 4, no. 1. Pp. 30-35.
35. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying and symptoms of depression in Chilean middle school students // Journal of School Health. 2009. Vol. 79, no. 3. Pp. 130-137.
36. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S. Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey // Indian Journal of Pediatrics. 2008. Vol. 75, no. 12. Pp. 1243-1247.
37. Hazemba A., Siziya S., Muula A. S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based Health Survey // Annals of General Psychiatry. 2008. Vol. 7. Article 6. DOI: [10.1186/1744-859X-7-6](https://doi.org/10.1186/1744-859X-7-6).
38. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V.E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand // Child. 2009. Vol. 35, no. 2. Pp. 178-183.
39. Yodprang B., Kuning M., McNeil N. Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand // Asian Social Science. 2009. Vol. 5, no. 4. Pp. 23-30.
40. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents // Journal of School Health. 2009. Vol. 79, no. 8. Pp. 369-379.
41. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization // International Journal of Adolescent Medicine and Health. 2006. Vol. 18, no. 4. Pp. 575-586.
42. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives // Journal of Human Nutrition and Dietetics. 2003. Vol. 16, no. 2. Pp. 89-96.

## Pedagogical psychology

43. Dembo R., Gullledge L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation // *Criminal Justice Policy Review*. 2009. Vol. 20, no. 4. Pp. 437-456.
44. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German: Disserta Verlag, 2015. 310 S.

## References

1. Averin V.A. Psychology of children and adolescents. St. Petersburg, 1998. (In Russ.)
2. Abul'hanova-Slavskaya K.A. The activity and consciousness of the personality as a subject of activity. *Psichologiya lichnosti v socialisticheskom obshchestve: Aktivnost' i razvitie lichnosti*. Moscow, Nauka Publ., 1989. Pp. 110-134. (In Russ.)
3. Belovol E.V., Kolotilova I.V. Development of a questionnaire to assess the degree of enthusiasm for role-playing computer games. *Psichologicheskij zhurnal*, 2011, no. 6, vol. 32, pp. 49-58. (In Russ.)
4. Bol'bot T.YU. YUr'eva L.N. Computer addiction: formation, diagnosis, correction and prevention. Dnepropetrovsk: Porogi Publ., 2006. (In Russ.)
5. Bozhovich L.I. Personality and its formation in childhood. St. Petersburg, Piter Publ., 2008. (In Russ.)
6. Volkova E.N. The subjectivity of the teacher (Theory and practice): the dissertation of the doctor of psychological sciences. Moscow, 1998. (In Russ.)
7. Volochkov A.A. The activity of the subject of being: an integrative approach. Perm, Permskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet Publ., 2007. (In Russ.)
8. Vojskunskij A.E. From the psychology of computerization to the psychology of the Internet. *Vestnik Moskovskogo universiteta, ser.14, psichologiya*, 2008, no. 2, pp. 140-153. (In Russ.)
9. Vygotskij L.S. Pedology of a teenager. *Sobranie sochinenij: v 4-h tomah. T. 4*. Moscow, Pedagogika Publ., 1984. (In Russ.)
10. Grishina A.V. Psychological factors in the formation of gaming computer addiction in young adolescents. *Aspirantskie tetradi (Rossijskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet im. A.I. Gercena)*. St. Petersburg, RGPU Publ., 2009. No. 39, pp. 237-243. (In Russ.)
11. Grishina A.V. Psychological factors of the emergence and overcoming of gaming computer addiction in young adolescents: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Nizhny Novgorod, 2011. (In Russ.)
12. Zotikova N.V. Personal prerequisites of subjectivity of younger adolescents: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Moscow, 2002. (In Russ.)
13. Libin A.V. Differential psychology: at the intersection of European, Russian and American traditions. Moscow, Smysl Publ., 1999. (In Russ.)
14. Loskutova V.A. Internet addiction as a form of non-chemical addictive disorders: dissertation for the degree of candidate of medical sciences. Novosibirsk, 2004. (In Russ.)
15. Lysenko E.E. Computer game as a form of creative activity: the author's abstract of the thesis of the candidate of psychological sciences. Moscow, 1988. (In Russ.)
16. Nasledov A.D. Mathematical methods of psychological research. Analysis and interpretation of data. St. Petersburg, Rech' Publ., 2004. (In Russ.)
17. Ognev A.S. Psychology of personality subjectogenesis. Moscow, Publishing House of Moscow State University, 2009. (In Russ.)
18. Petrovskij V.A. Personality in psychology: the paradigm of subjectivity. Rostov-on-Don, Feniks Publ., 1996. (In Russ.)

19. Pilyugin A.E. Dependence on video games as a consequence of a teenage deficit of subjectivity. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2010, no. 5, pp. 115-118. (In Russ.)
20. Pyzh'yanova M.A. Psychological and pedagogical conditions for the development of subjectivity in primary school age: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Nizhny Novgorod, 2006. (In Russ.)
21. Rippinen T.O., Slobodskaya E.R. The relationship of personality characteristics of adolescents with everyday use of a computer. *Psihologicheskij zhurnal*, 2014, vol. 35, no. 4, pp. 18-25. (In Russ.)
22. Ryzhenko S.K. The psychological impact on the gaming computer addiction of younger adolescents: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Krasnodar, 2009. (In Russ.)
23. Seregina I.A. The psychological structure of subjectivity as a personal property of a teacher: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Moscow, 1999. (In Russ.)
24. Soldatova G.U., Rasskazova E.I. Excessive use of the Internet: factors and signs. *Psihologicheskij zhurnal*, 2013, vol. 34, no. 4, pp. 105-114. (In Russ.)
25. Trafimchik ZH.I. Modern computer games: consequences and characteristics of the impact on the psyche of children of primary school age. *Zdorovyj obraz zhizni*, 2011, no. 1, pp. 22-26. (In Russ.)
26. SHapkin S.A. Computer game: a new area of psychological research. *Psihologicheskij zhurnal*, 1999, vol. 20, no. 1, pp. 86-102. (In Russ.)
27. SHCHukina M.A. Features of the development of personality subjectivity in adolescence: the dissertation of the candidate of psychological sciences. Moscow, 2005. (In Russ.)
28. Goldberg I. Internet addiction. 1995. Available at: <http://www.psycom.net/iasg.html> (accessed: 28.08.2019).
29. Young K. Caught in the Net. N.-Y.: John Wiley and Sons, 1996.
30. Zych I., Ortega-Ruiz R. Systematic review of theoretical studies on bullying and cyberbullying: Facts, knowledge, prevention, and intervention. *Aggression and Violent Behavior*, 2015, vol. 23, pp. 1-21.
31. Brown D.W., Riley L., Butchart A. Bullying among youth from eight African countries and associations with adverse health behaviors. *Pediatric Health*, 2008, vol. 2, no. 3, pp. 289-299.
32. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying among middle-school students in low and middle income countries. *Health Promotion International*, 2010, vol. 25, no. 1, pp. 73-84.
33. Turagabeci A.R., Nakamura K., Takano T. Healthy lifestyle behaviour decreasing risks of being bullied, violence and injury. *PLoS ONE*, 2008, vol. 3, no. 2, article ID e1585.
34. Siziya P., Rudatsikira E., Muula A.S. Victimization from bullying among school-attending adolescents in grades 7 to 10 in Zambia. *Journal of Injury and Violence Research*, 2012, vol. 4, no. 1, pp. 30-35.
35. Fleming L.C., Jacobsen K.H. Bullying and symptoms of depression in Chilean middle school students. *Journal of School Health*, 2009, vol. 79, no. 3, pp. 130-137.
36. Rudatsikira E., Mataya R.H., Siziya S., Muula A.S. Association between bullying victimization and physical fighting among Filipino adolescents: results from the global school-based health survey. *Indian Journal of Pediatrics*, 2008, vol. 75, no. 12, pp. 1243-1247.
37. Hazemba A., Siziya S., Muula A. S., Rudatsikira E. Prevalence and correlates of being bullied among in-school adolescents in Beijing: results from the 2003 Beijing Global School-Based

## Pedagogical psychology

- Health Survey. *Annals of General Psychiatry*, 2008, vol. 7, article 6. DOI: [10.1186/1744-859X-7-6](https://doi.org/10.1186/1744-859X-7-6).
38. Laeheem K., Kuning M., Mcneil N., Besag V.E. Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand. *Child*, 2009, vol. 35, no. 2, pp. 178-183.
  39. Yodprang B., Kuning M., McNeil N. Bullying among lower secondary school students in Pattani Province, Southern Thailand. *Asian Social Science*, 2009, vol. 5, no. 4, pp. 23-30.
  40. Page R.M., Hall C.P. Psychosocial distress and alcohol use as factors in adolescent sexual behavior among sub-saharan african adolescents. *Journal of School Health*, 2009, vol. 79, no. 8, pp. 369-379.
  41. Volk A., Craig W., Boyce W. Adolescent risk correlates of bullying and different types of victimization. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 2006, vol. 18, no. 4, pp. 575-586.
  42. Hart K.H., Herriot A., Bishop J.A. Promoting healthy diet and exercise patterns amongst primary school children: a qualitative investigation of parental perspectives. *Journal of Human Nutrition and Dietetics*, 2003, vol. 16, no. 2, pp. 89-96.
  43. Dembo R., Gullledge L.M. Truancy intervention programs: challenges and innovations to implementation. *Criminal Justice Policy Review*, 2009, vol. 20, no. 4, pp. 437-456.
  44. Deichmann S. Wenn Schule zur Schikane wird: Was tun bei Mobbing unter Schülern? German, Disserta Verlag, 2015. 310 S.

© Гришина А.В., Волкова Е.Н., 2019

### Информация об авторах

**Гришина Анна Викторовна** – кандидат психологических наук, доцент, Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: [angrishina@mail.ru](mailto:angrishina@mail.ru)

**Волкова Елена Николаевна** – доктор психологических наук, профессор, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, Санкт-Петербург, Российская Федерация, e-mail: [envolkova@yandex.ru](mailto:envolkova@yandex.ru)

### Information about authors

**Grishina Anna Viktorovna** – the candidate of psychological sciences, the associate professor, Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University (Minin University), Nizhny Novgorod, Russian Federation, e-mail: [angrishina@mail.ru](mailto:angrishina@mail.ru)

**Volkova Elena Nikolaevna** – Doctor of Psychology, Professor, Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg, Russian Federation, e-mail: [envolkova@yandex.ru](mailto:envolkova@yandex.ru)

Поступила в редакцию: 02.08.2019

Принята к публикации: 12.11.2019

Опубликована: 18.12.2019