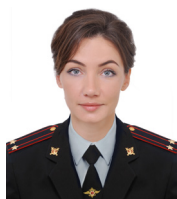


УДК 159.99

DOI: 10.35750/2713-0622-2024-1-75-84



# Компьютерная игромания несовершеннолетних как психологическая проблема

**Людмила Николаевна Никитина**

Крымский филиал Краснодарского университета МВД России

(Симферополь, Россия)

flm2014@yandex.ru

ORCID: 0000-0002-6645-9258

## Аннотация

**Введение.** Сегодня информационно-коммуникационные технологии максимально упрощают жизнедеятельность и трудовые будни человечества. Это коснулось и подрастающего поколения, которое получило новые увлекательные средства проведения досуга в виде компьютерных игр различных жанров. Чрезмерное увлечение и полное погружение в виртуальный игровой мир может способствовать формированию аддиктивного поведения. В последнее время эта проблема становится популярной и актуализируется в контексте профилактики зависимого поведения молодежи, роста таких проявлений, как скулшутинг, кибербуллинг, суицидальное поведение и др. В связи с этим возникает необходимость в проведении исследований рассматриваемой проблемы с целью дальнейшего построения эффективной профилактической деятельности. **Цель** исследования состояла в комплексном рассмотрении основных признаков, причин и условий формирования компьютерной игромании у несовершеннолетних. **Методология, методы и методики.** Исследование было основано на современных научно-методических и социально-психологических методиках исследования компьютерной аддикции несовершеннолетних. В работе были использованы методы восхождения от абстрактного к конкретному, компаративистики и аксиологической интерпретации. **Результаты** проведенного исследования свидетельствуют об актуальности данной темы в свете стремительно развивающихся информационных технологий. Проведен анализ социальных и психологических особенностей формирования компьютерной игромании несовершеннолетних, определены причины данного вида аддикции. **Научная новизна** статьи заключается в анализе исследований в рамках изучения аддиктивного поведения, в результате чего выявлены основные причины формирования компьютерной игромании у несовершеннолетних. **Практическая значимость.** Результаты работы могут восполнить существующий пробел в изучении указанной темы и стать подспорьем в дальнейшей разработке комплексных исследований с целью недопущения формирования аддиктивного поведения у несовершеннолетних. Например, важными и перспективными направлениями в рамках данной темы являются: исследование возрастных и гендерных особенностей психологической зависимости от компьютерных игр; изучение диагностики компьютерной игромании несовершеннолетних; подбор эффективных психотерапевтических техник и методик в работе с игроманами.

## Ключевые слова

компьютерные технологии, игромания, несовершеннолетние, подростки, сознание, причины аддикции, психологические особенности, возрастные кризисы

**Для цитирования:** Никитина, Л. Н. (2024). Компьютерная игромания несовершеннолетних как психологическая проблема. *Российский девиантологический журнал*, 4 (1), 75–84. doi: 10.35750/2713-0622-2024-1-75-84.

# Computer game addiction in minors as a psychological problem

**Lyudmila N. Nikitina**

Crimean branch of the Krasnodar University of the MIA of Russia

(Simferopol, Russia)

flm2014@yandex.ru

**ORCID:** 0000-0002-6645-9258

## Abstract

**Introduction.** Today, information and communication technologies maximize the simplification of life and work of mankind. This also affected the younger generation which received new and exciting means of amusing leisure in the form of computer games of various genres. Excessive passion and total immersion in the virtual game world can result in the formation of addictive behavior. Recently, this problem has become popular and is relevant in the context of preventing the addictive behavior in young people, the growth of such manifestations as school shooting, cyberbullying, suicidal behavior, etc. In this regard, there is a need to conduct research on the problem under consideration in order to further build effective preventive activities. **The purpose** of the study was to comprehensively examine the main signs, causes and conditions for the formation of minors' computer game addiction. **Methodology, methods and techniques.** The study was based on modern scientific, methodological and socio-psychological methods for studying minors' computer addiction. The methods of rising from the abstract to the concrete, comparative studies and axiological interpretation were applied in the study. **The results** of the study indicate the relevance of this topic in the light of rapidly developing information technologies. The analysis of the social and psychological features of the formation of computer game addiction in minors was carried out, and the causes of this type of addiction were specified. **The scientific novelty** of the article lies in the analysis of research within the study of addictive behavior, as a result of which the main reasons for the formation of computer game addiction in minors were identified. **Practical significance.** The results of the work can fill the existing gap in the study of this topic and become an aid in the further development of comprehensive research in order to prevent the formation of addictive behavior in minors. For example, important and promising areas within this topic are: the study of age and gender characteristics of psychological dependence on computer games; the study of diagnostics of minors' computer game addiction; selection of effective psychotherapeutic techniques and methods for dealing with game addicts.

## Keywords

computer technologies, game addiction, minors, adolescents, consciousness, causes of addiction, psychological characteristics, age crises

**For citation:** Nikitina, L. N. (2024). Computer game addiction in minors as a psychological problem. *Russian Journal of Deviant Behavior*, 4 (1), 75–84. doi: 10.35750/2713-0622-2024-1-75-84.

## Введение

XXI век сопровождается резким и быстрым ростом информационных технологий. Если в середине-конце 90-х годов главными занятиями несовершеннолетних были просмотр телепередач и прослушивание музыки, то в настоящее время основным увлечением являются различные формы взаимодействия с компьютерными технологиями (Indrakanti et al., 2022). Большинство подростков, рассказывая о своих интересах, активно упоминают интернет и компьютер, предпочитая их живому общению с друзьями, занятиям спортом и активному времяпрепровождению.

Одним из наиболее распространенных и устойчивых факторов, оказывающих, зачастую деструктивное влияние на незрелую психику подростка, являются компьютерные игры. Навязчивое и продолжительное увлечение компьютерными играми ведет к формированию зависимости от цифровых развлечений. Такой вид аддикции распространен и развивается намного быстрее из-за наличия интерактивного взаимодействия с объектом зависимости. Для игромании характерно продолжительное и возобновляющееся дезадаптивное поведение, которое нозологически можно классифицировать как расстройство контроля над импульсами и в то же время как синдром зависимости (Рыбакова, 2019). По мнению ученых, для появления устойчивых признаков аддиктивного поведения в среднем требуется около 6–12 месяцев активного использования компьютера (Griffiths, Davies, & Chappell, 2004).

### Обзор литературы

Специальные эмпирические исследования были проведены в различных направлениях изучения темы: психологические особенности и детерминацию формирования данного вида аддикции в своих работах описывали А. Ю. Акопов, И. В. Бурлаков, М. Гриффитс, А. В. Гришина, Ю. М. Евстигнеева, А. Ю. Егоров, А. В. Котляров, О. В. Литвиненко, А. Г. Макалатия, В. Л. Малыгин, М. Орзак, Ю. В. Серебренникова, С. В. Фадеева, Л. И. Шакирова, С. А. Шапкин, М. А. Шаталина, А. Ф. Шайдулина, К. Янг; меры и средства профилактики зависимого от компьютерных игр поведения рассматривали Т. Ю. Больбот, В. Н. Друзин, С. К. Рыженко, Л. Н. Юрьева.

Исходя из того, что необходимым элементом диагностики компьютерной игромании несовершеннолетних является определение причин (внутренних психологических факторов) и социальных условий (внешних стимулов), приходим к выводу о возрастающей актуальности глубокого и всестороннего рассмотрения психологических детерминант формирования данного вида аддикции.

### Методология, методы и методики

Методологическую основу исследования составили принципы, подходы и методы, обеспечившие формирование категориального каркаса статьи. Были востребованы исторический, системный и аналитический, антропологический и интервальный подходы. Методы восхождения от абстрактного к конкретному, компаративистики, и аксиологической интерпретации дали возможность комплексного анализа исследуемой темы. В ходе исследования были задействованы такие приемы, как анализ и синтез, абстрагирование и обобщение, что способствовало систематизации наработанного опыта.

### Результаты

Причины формирования зависимости от компьютерных игр у несовершеннолетних разнообразны и очень индивидуальны, начиная от влияния самого близкого социального окружения и заканчивая детскими глубокими психологическими травмами.

Анализ проведенных исследований показал, что несовершеннолетние компьютерные игроки характеризуются фрустрированностью, которая выражается в повышенном уровне агрессивности; тревожность и эмоциональная незрелость ведут к невозможности проявлять и принимать свои негативные эмоции; подавленные и вытесненные отрицательные чувства (гнев, стыд, вина и др.) компенсируются за счет компьютерных игр в виртуальном пространстве, поскольку не находят возможности экологичного выхода этих чувств в реальности.

При этом компьютерные игры также могут быть средством эмоциональной разрядки и снятия стресса, удовлетворения неосознаваемых потребностей и желаний, поднимают самооценку и способствуют самоутверждению (Колотилова, 2009).

Прослеживается диалектическая взаимосвязь компьютерных игр с элементами насилия и агрессивности как личностной характеристики несовершеннолетнего. Компьютерные игры с элементами насилия могут актуализировать уже имеющиеся агрессивные тенденции и способствовать выходу накопленных негативных эмоций в рамках самой игры. В то же время именно компьютерные игры с агрессивными сюжетами могут стать предпосылкой проявления различных форм девиантного поведения, реализуемого в социуме.

### **Обсуждение результатов исследования**

Азарт является ключевым чувством любой игровой деятельности. Его главной чертой выступает повышенный эмоциональный фон. Это можно объяснить изученным и отработанным методом вовлечения в игры – так называемым принципом «ящика Скиннера» (Береговой, 2020). Традиционно формирование игровой зависимости, по мнению ученых, происходит в четыре стадии: 1) стадия легкой увлеченности, 2) стадия увлеченности, 3) стадия зависимости, 4) стадия привязанности (Янг, 2000). У человека на первоначальном этапе возникает желание получить положительные эмоции, а далее, на более глубоких стадиях зависимости, действия аддикта подчиняются его эмоциональному фону. В этом случае азарт превращается в аффективное состояние – глубокую и длительную эмоцию, характеризующуюся снижением рационального контроля (Евстегнеева, 2003; Егоров, 2005). Сила азарта соответствует степени регрессии личности в виде ухода в иллюзорное прошлое от реальных действий, где нет ограничивающих правил или обязательных законов, существует волшебное разрешение проблем и быстрое получение удовольствия. Именно поэтому несовершеннолетние, чрезмерно увлекающиеся компьютерными играми, не могут остановиться и завершить игровой сеанс.

Психологи и психиатры игровую зависимость сравнивают с зависимостью от алкогольных и наркотических веществ (Солдаткин, 2010). Возникающий эмоциональный подъем в ходе компьютерной игры провоцирует резкий скачок гормонов: адреналина (стимулирует мобилизацию внутренних ресурсов), эндорфина (отвечает за удовольствие и эйфорию), дофамина (повышает энтузиазм и стимулирует функционирование познавательной сферы) и кортизола (гормон стресса).

В качестве механизмов возникновения компьютерной игровой аддикции выступают «уход от реальности», «принятие роли», «благотворное влияние видеоигры», «опыт потока», «самоутверждение в виртуальной реальности» (Хох и др., 2021).

Компьютерные игры сами по себе в ограниченном количестве могут быть полезными. Они учат выстраивать выигрышные стратегии и предугадывать возможные результаты той или иной инициативы, помогают развивать память, воображение, логику и внимание, учат взаимодействовать в команде, вырабатывают навыки адаптации и способность ориентироваться в быстро меняющихся обстоятельствах. Игры – отличный способ выплеснуть негативные эмоции, отвлечься от рутины, снять стресс безопасным образом как для себя, так и для окружающих. Кроме того, игровые методы и практики можно использовать в обучении и воспитании, что является важной частью образовательного пространства (Иванова, Иванов, 2022).

Ученые считают, что поглощенность виртуальным миром таит в себе следующие опасности: формирование склонности к агрессивности и жестокости у играющего; подмена взаимодействия с близкими людьми, сверстниками, окружающим миром «общением» с компьютером; стремление проводить время, бездумно развлекаясь; желание достигать поставленных целей без усилий; снижение уровня силы воли и терпения (Урсу, 2012).

Независимо от вида компьютерных игр большинство из них обладают общей характеристикой – возможность сохранить игру на том или ином этапе, чтобы в случае неудачи можно было начать сначала и вернуться к исходному варианту. Такая «волшебная палочка», естествен-

но, практически отсутствует в подобных активных играх в реальном мире: нет возможности остановить время, «перемотать его назад» или сохранить событие игры в первоначальном варианте. Такие неограниченные возможности, а также отождествление пользователя с главным героем, особенно в играх с управлением от первого лица, придает компьютерным виртуальным играм большую привлекательность в отличие от интерактивных игр в реальности.

Изменения происходят и в эмоционально-волевой сфере игроков, когда возникают противоречивые чувства (радость–гнев, интерес–страх), а также резкие перепады настроения. Такая нестабильность и неспособность справиться с нарастающей тревогой усиливает желание компенсировать те эмоции, которые находятся в дефиците в реальной жизни. Не исключены и патологические проявления в форме психопатии, и тогда виртуальная реальность играет роль защиты от опасностей внешнего мира, помогает справиться со страхом и тревожностью, ощутить свою значимость и создать кратковременное состояние благополучия.

У мальчиков-подростков наблюдается снижение общего уровня эмоционального интеллекта, способности к управлению эмоциями и контролю экспрессии, понимания своих эмоций (Трухан, Рыжковский, 2019).

Действительно, в компьютерной игре несовершеннолетние не просто наблюдают за происходящими событиями, они могут активно «виртуально» в них участвовать. Например, в играх пользователь может без каких-либо ограничений проявлять свою «темную сторону». В аналитической психологии в это понятие вкладывается набор тех негативных качеств человека, которыми он обладает, но не признает своими собственными. Такая темная, теневая часть личности формируется с самого детства в ходе воспитания и под влиянием общественности в попытке соответствовать нормам общества и опасаясь быть отвергнутым. Вытесненные черты характера никуда не исчезают, а дремлют в подсознании, дожидаясь благоприятных условий для своего проявления. Более того, эта бессознательная, заблокированная и игнорируемая часть индивидуальности хоть и вытеснена из сознания, но все же управляет поведением человека через его неосознаваемые желания, потребности и модели взаимодействия с другими людьми.

Компьютерная игра с элементами насилия как раз и служит тем внешним стимулом, который запускает механизм созревающего внутриличностного конфликта и способствует реализации вытесненных желаний и побуждений. Виртуальная агрессия зачастую является компенсацией запрета и невозможности адекватного проявления отрицательных эмоций в естественном окружении по каким-либо причинам. Такая мнимая поддержка своего внешнего «положительного» образа может еще больше усиливать напор внутренних «негативных» чувств, мыслей и желаний (Бурлаков, 2000). А компьютерная игра при этом может выполнять роль своеобразной «дверцы» между двумя мирами, между «хорошим» и «плохим», между «тенью» и «светом». И тогда принцип «быть, а не казаться» подвергается искажению, с еще большей силой вытесняя естественные нереализованные желания и потребности, маскируя их под социально приемлемые образцы поведения. О такой категории несовершеннолетних родные, близкие и педагоги могут говорить: «тихий», «спокойный», «добрый», «мухи не обидит», но это описание только внешнего облика. Подавленная же агрессия свой выход может находить в компьютерных играх агрессивного содержания. И здесь мы имеем, с одной стороны, положительный аспект, заключающийся в том, что «заблокированные» агрессивные тенденции все-таки имеют «безопасную» площадку для реализации в форме компьютерных игр. Но с другой стороны, как свидетельствуют проведенные исследования, контент с элементами насилия подкрепляет агрессивность самого пользователя. Такое воздействие объясняется праймингом (эффект предшествования, фиксированная установка), когда происходит активация специфических воспоминаний в памяти и при просмотре сцен насилия могут пробуждаться соответ-

ствующие мысли и идеи, актуализируя конкретные эмоции и даже специфические тенденции поведения. Эти процессы проявляются автоматически и неподконтрольны когнитивной или эмоциональной сферам.

Вопрос только о слепом подражании и копировании несовершеннолетними увиденных сцен насилия некоторыми учеными ставится под сомнение (Гюггенбуль, 2021). Но при этом внимание акцентируется на том, что уже имеющиеся агрессивные тенденции способствуют поиску всевозможных вариантов для осуществления насильственных замыслов и «подвигов». В этом случае компьютерная игра способствует отождествлению несовершеннолетнего с компьютерным персонажем в силу своего стремления найти роль, позволяющую ему выразить скрытые агрессивные тенденции вовне (Гюггенбуль, 2021, с. 59).

Соответственно, неразвитые навыки саморегуляции и самоконтроля, неумение справляться с жизненными трудностями, неустойчивая нервная система могут привести к ужасающим последствиям, как в ситуации с подростком из Челябинской области, в отношении которого возбуждено уголовное дело. Пятнадцатилетний парень ножом тяжело ранил отца и убил мать из-за того, что родители запретили ему играть в онлайн-игру *World of Warcraft*. Об этом факте информировало областное управление Следственного комитета России на своем сайте.

Зарубежные исследования по данной теме также подтверждают, что посредством компьютерных игр несовершеннолетние могут усваивать модели агрессивного поведения компьютерных персонажей, получая при этом поощрение и вознаграждение со стороны других игроков (Ferguson, 2011). Действительно, большинство компьютерных игр имеют определенную систему поощрений и наказаний, что в свою очередь формирует побудительный импульс к продолжению игры и способствует состязательности и конкуренции между игроками.

Большой популярностью у несовершеннолетних пользуются сетевые онлайн-игры. Иногда погружение в виртуальную реальность может быть настолько сильным, что подростки забывают даже об удовлетворении естественных потребностей, что может привести не только к эмоциональному и физическому истощению, но и к летальному исходу. К сожалению, в истории известен и такой случай, когда невинное увлечение компьютерными играми привело к смерти: в 2005 году в Китае девочка умерла от переутомления в результате многодневной игры в *World of Warcraft*, готовясь к важному виртуальному поединку.

Зачастую родительский контроль и воспитание сводятся к установлению ограничений и запретов без учета внутренних потребностей, эмоционального состояния и переживаний самого ребенка. Это только усугубляет разрыв во взаимопонимании между родителями и детьми, усиливает возможные протестные реакции (особенно в сложно протекающем пубертате), способствует гиперболизированному переживанию отрицательных эмоций (страх, гнев, вина, стыд) и др. Особенно ярко это проявляется, когда родители, запрещая ребенку, сами активно увлекаются гаджетами, виртуальным общением или компьютерными играми. Случаи, когда родители не могут грамотно организовать досуг ребенка, или пускают его воспитание на самотек, не ограничивая пребывание за компьютером и не объясняя, как правильно планировать свободное время, также не единичны.

По мнению Е. С. Гришиной, главной причиной вовлеченности человека в мир компьютерной игры является его стремление к творчеству самостоятельного исследования при невозможности по разным причинам его реализовать в реальной жизни (Гришина, 2021).

Существует ряд основных внешних признаков такого зависимого поведения, по которым можно определить склонность или первые стадии уже формирующейся аддикции. Впервые такие критерии компьютерного зависимого поведения были исследованы К. Янг и М. Орзак. Несовершеннолетние, чрезмерно увлеченные компьютером, характеризуются отказом от других видов деятельности, а централизация всех интересов обращена к компьютеру. Игромены

невнимательны, рассеяны, тревожны, могут не откликаться на реакции собеседника, не замечать окружающих (Рыбалтович, 2012). Часто неконтролируемое времяпрепровождение за компьютером ведет к бессоннице, головным болям и хронической усталости. Ограничение родителями взаимодействия подростка с компьютером приводит к возникновению бурной реакции протеста, агрессии, негативизма, нервным срывам.

С. В. Фадеева в своих исследованиях указывает на такие характеристики компьютерных аддиктов, как тревожность, агрессивность, фрустрированность, эмоциональная незрелость (Фадеева, 2010).

С 1 января 2022 года в силу вступила 11-я версия Международной классификации болезней (МКБ-11), одобренная Всемирной ассамблеей здравоохранения. В раздел аддиктивных расстройств вошла зависимость от видеоигр с определением основных критериев, позволяющих специалисту диагностировать расстройство (Gaming Disorder). Среди них выделены следующие: человек не контролирует время, проведенное за игрой (сколько и когда играет); игроман не может остановиться, даже если осознает негативные последствия; человек жертвует прочими увлечениями и занятиями, чтобы продолжать играть. Соответственно, явные нарушения в личной, семейной, социальной и иных сферах жизни в результате чрезмерного увлечения компьютерными играми, которые можно было наблюдать в течение не менее одного года, дают основания врачам-специалистам ставить диагноз<sup>1</sup>.

Согласно статистическим данным, до 60 % больных игроманией совершают правонарушения, до 13–40 % совершают попытки самоубийства, а 42–70 % больных отмечают суицидальные мысли. К этому необходимо добавить еще и высокий уровень коморбидных расстройств, таких как алкоголизм, наркомания, эндогенные заболевания, выраженная морально-этическая деградация (Береговой, 2020).

В средствах массовой информации освещаются примеры, когда несовершеннолетние компьютерные игроманы совершают разного рода противоправные деяния, вплоть до уголовно наказуемых, становятся жертвами онлайн-порнографии, онлайн-мошенничеств, онлайн-издевательств или насильственных преступлений в интернете. Но необходимо отметить, что интерес привлекают зачастую те случаи, которые вызывают большой общественный резонанс, при этом остальные, так называемые рядовые ситуации продолжают оставаться вне зоны внимания общественности. Так, к настоящему времени сведения о количестве и видах противоправных деяний, совершенных несовершеннолетними под влиянием компьютерных игр, не отражены в официальной государственной статистике. Данное обстоятельство является следствием того, что сам мотив совершения того или иного противоправного деяния на почве компьютерной игромании, в том числе проявление неосознаваемой агрессии, не наделен самостоятельным статусом в уголовно-правовом законодательстве (например, статусом квалифицирующего признака).

## Выводы

Подводя итог, отметим, что компьютер для постоянного пользователя может стать неотъемлемым атрибутом повседневной жизни, заменяя при этом реальное общение со сверстниками и удовлетворяя потребность в познании окружающего мира, самоутверждении и самореализации. Компьютерные игры компенсируют дефицит эмоциональных и чувственных переживаний в окружающей несовершеннолетнего действительности. Соответственно, простой запрет использовать компьютер не решит проблему, а лишь приведет к утрате контакта

---

<sup>1</sup> Международная статистическая классификация болезней и проблем, связанных со здоровьем (МКБ). Всемирная организация здравоохранения. URL: <https://www.who.int/ru/news-room/spotlight/international-classification-of-diseases?ref=dtf.ru>

с несовершеннолетним, что грозит потерей контроля над миром переживаний и опыта ребенка, в то время как выявление глубинных причин компьютерной игромании и их минимизация за счет как внешнего воздействия, так и внутренних изменений позволит комплексно подойти к решению данного вопроса.

Технологизация мира сопровождается множеством соблазнов для молодых людей. Например, живой интерес сегодня вызывает новая малоизученная разновидность интернет-аддикции, связанная с искажением коммуникации в реальном мире – фэббинг, как ответ на тенденции развития современного мира, вхождение человека в киберпространство, что обуславливает вариативность представлений человека относительно себя и своего места в семье, социума в целом (Душкин, Баринаова, 2023).

Еще одной опасностью в интернет-пространстве может стать увлечение ставками в казино или в спортивных букмекерских конторах, реклама которых сопровождает практически любую компьютерную игру или времяпрепровождение в интернете. Кроме того, виртуальное игровое поле может стать новой сферой преступной деятельности злоумышленников: использовать несовершеннолетних игроков как объект пропагандистского влияния для распространения деструктивных экстремистских идей.

Результаты проводимых исследований показывают, что последствием игромании может стать потребление подростками психоактивных веществ (Rücker et al., 2015.) или развитие склонности к суицидальным мыслям, самоповреждениям и делинквентному поведению (Evren et al., 2014).

Все вышеперечисленное свидетельствует о необходимости дальнейшего изучения поднятой в статье темы.

### Список литературы

- Береговой, Е. А. (2020). Избавление от рабства компьютерной игромании. *Уральский медицинский журнал*, 12 (195), 171–179.
- Бурлаков, И. В. (2000). *Ното Gamer: Психология компьютерных игр*. Москва: Независимая фирма «Класс».
- Гутгенбюль, А. (2021). *Зловещее очарование насилия. Профилактика детской агрессивности и жестокости*. Москва: Институт общегуманитарных исследований.
- Гришина, Е. С. (2021). Игрок Достоевского и современная компьютерная игромания: поиск родства. *Научное обозрение*, 1, 41–45.
- Душкин, А. С., Баринаова, М. Г. (2023). Гендерные особенности проявления фэббинга у курсантов образовательных организаций высшего образования МВД России. *Российский девиантологический журнал*, 3 (1), 59–74. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2023-1-59-74>
- Евстегнеева, Ю. М. (2003). *Психологические особенности обращения к компьютерным играм в подростковом возрасте*: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Москва.
- Егоров, А. Ю. (2005). Особенности личности подростков с интернет-зависимостью. *Вопросы психологического здоровья детей и подростков*, 5 (2), 20–27.
- Иванова, С. В., Иванов, О. Б. (2022). Геймификация как новый значимый элемент современного образовательного пространства. *Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование*, 20 (3), 24–37.
- Колотилова, И. В. (2009). *Индивидуально-психологические характеристики подростков, увлеченных ролевыми компьютерными играми*: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Москва.
- Рыбакова, Л. Н. (2019). Медицинская реабилитация игромании: опыт Германии. *Вопросы наркологии*, 7 (178), 70–80.



- Рыбалтович, Д. Г. (2012). *Психологические особенности пользователей онлайн-игр с различной степенью игровой аддикции*: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Санкт-Петербург.
- Солдаткин, В. А. (2010). *Клинико-патогенетическое сравнительное исследование игровой и алкогольной зависимости*: автореф. дис. ... док. мед. наук. Москва.
- Трухан, Е. Л., Рыжковский, Н. С. (2019). Взаимосвязь эмоционального интеллекта и увлеченности компьютерными играми у подростков. *Вестник Омского университета. Серия: «Психология»*, 1, 4–11. <https://doi.org/10.25513/2410-6364.2019.1.4-11>
- Урсу, А. В. (2012). *Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков: распространенность и клинико-психопатологические проявления*: автореф. дис. ... канд. мед. наук. Москва.
- Фадеева, С. В. (2010). Компьютерная зависимость как фактор риска развития агрессивного поведения у подростков. *Вестник КГУ им. Н. А. Некрасова*, 3, 250–257.
- Хох, И. Р., Халфина, Р. Р., Тимербулатов, И. Ф., Хабибуллина, И. Р. (2021). Психологические особенности проявления с игровой компьютерной аддикцией (кибераддикцией) в зависимости от гендера. *Вестник психофизиологии*, 4, 104–109. <https://doi.org/10.34985/b7488-7658-1473-c>
- Янг, К. С. (2000). Диагноз – интернет-зависимость. *Мир Интернет*, 2, 26–27.
- Evren, C., Dalbudak, E., Evren, B., & Demirci A.C. (2014). High risk of Inter-net addiction and its relationship with lifetime substance use, psychological and behavioral problems among 10(th) grade adolescents. *Psychiatr Danub*, 26 (4), 330–339.
- Ferguson, C. J. (2011). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 40 (4), 377–391. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9610-x>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Indrakanti, A., Chutake, M., Prouty, S., Sundaranatha, V., & Koverkathu, V. (2022). *Gadget Addiction*. URL: <https://scet.berkeley.edu/reports/gadget-addiction/> (дата обращения 13.02.2024).
- Rücker, J., Akre, C., Berchtold, A., & Suris, J. C. (2015). Problematic Internet use is associated with substance use in young adolescents. *Acta Paediatr.* 104 (5), 504–507.

## References

- Beregovoj, E. A. (2020). Izbavlenie ot rabstva komp'yuternoj igromanii. *Ural'skij medicinskij zhurnal*, 12 (195), 171–179.
- Burlakov, I. V. (2000). *Homo Gamer: Psihologiya komp'yuternyh igr*. Moscow: Nezavisimaya firma «Klass».
- Guggenbyul', A. (2021). *Zloveshchee ocharovanie nasiliya. Profilaktika detskoj agressivnosti i zhestokosti*. Moscow: Institut obshchegumanitarnyh issledovaniy.
- Grishina, E. S. (2021). Igrok Dostoevskogo i sovremennaya komp'yuternaya igromaniya: poisk rodstva. *Nauchnoe obozrenie*, 1, 41–45.
- Dushkin, A. S., Barinova, M. G. (2023). Gendernye osobennosti proyavleniya fabbinga u kursantov obrazovatel'nyh organizacij vysshego obrazovaniya MVD Rossii. *Rossijskij deviantologicheskij zhurnal*, 3 (1), 59–74. <https://doi.org/10.35750/2713-0622-2023-1-59-74>
- Evstegneeva, Yu. M. (2003). *Psihologicheskie osobennosti obrashcheniya k komp'yuternym igram v podrostkovom vozraste*: avtoref. dis. ... kand. psihol. nauk. Moskva.
- Egorov, A. Yu. (2005). Osobennosti lichnosti podrostkov s internet-zavisimost'yu. *Voprosy psihologicheskogo zdorov'ya detej i podrostkov*, 5 (2), 20–27.
- Ivanova, S. V., Ivanov, O. B. (2022). Gejmifikaciya kak novyj znachimyj element sovremennogo obrazovatel'nogo prostranstva. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 20: Pedagogicheskoe obrazovanie*, 20 (3), 24–37.

- Kolotilova, I. V. (2009). *Individual'no-psihologicheskie harakteristiki podrostkov, uvlechennyh rolevymi komp'yuternymi igrami*: avtoref. dis. ... kand. psihol. nauk. Moscow.
- Rybakova, L. N. (2019). Medicinskaya reabilitaciya igromanii: opyt Germanii. *Voprosy narkologii*, 7 (178), 70–80.
- Rybaltoich, D. G. (2012). *Psihologicheskie osobennosti pol'zovatelej onlajn-igr s razlichnoj stepen'yu igrovoj addikcii*: avtoref. dis. ... kand. psihol. nauk. Saint Petersburg.
- Soldatkin, V. A. (2010). *Kliniko-patogeneticheskoe sravnitel'noe issledovanie igrovoj i alkogol'noj zavisimosti*: avtoref. dis. ... dok. med. nauk. Moscow.
- Truhan, E. L., Ryzhkovskij, N. S. (2019). Vzaimosvyaz' emocional'nogo intellekta i uvlechennosti komp'yuternymi igrami u podrostkov. *Vestnik Omskogo universiteta. Seriya: «Psihologiya»*, 1, 4–11. <https://doi.org/10.25513/2410-6364.2019.1.4-11>
- Ursu, A. V. (2012). *Sverhcnnoe uvlechenie komp'yuternymi igrami detej i podrostkov: rasprostranennost' i kliniko-psihopatologicheskie proyavleniya*: avtoref. dis. ... kand. med. nauk. Moscow.
- Fadeeva, S. V. (2010). Komp'yuternaya zavisimost' kak faktor riska razvitiya agressivnogo povedeniya u podrostkov. *Vestnik KGU im. N. A. Nekrasova*, 3, 250–257.
- Hoh, I. R., Halfina, R. R., Timerbulatov, I. F., Habibullina, I. R. (2021). Psihologicheskie osobennosti proyavleniya s igrovoj komp'yuternoj addikciej (kiberaddikciej) v zavisimosti ot gendera. *Vestnik psihofiziologii*, 4, 104–109. <https://doi.org/10.34985/b7488-7658-1473-c>
- Yang, K. S. (2000). Diagnost – internet-zavisimost'. *Mir Internet*, 2, 26–27.
- Evren, C., Dalbudak, E., Evren, B., & Demirci A.C. (2014). High risk of Inter-net addiction and its relationship with lifetime substance use, psychological and behavioral problems among 10(th) grade adolescents. *Psychiatr Danub*, 26 (4), 330–339.
- Ferguson, C. J. (2011). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 40 (4), 377–391. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9610-x>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Indrakanti, A., Chutake, M., Prouty, S., Sundaranatha, V., & Koverkathu, V. (2022). *Gadget Addiction*. URL: <https://scet.berkeley.edu/reports/gadget-addiction/> (дата обращения 13.02.2024).
- Rücker, J., Akre, C., Berchtold, A., & Suris, J. C. (2015). Problematic Internet use is associated with substance use in young adolescents. *Acta Paediatr.* 104 (5), 504–507.

### Информация об авторе:

Людмила Николаевна Никитина – начальник кафедры гуманитарных и социально-экономических дисциплин Крымского филиала Краснодарского университета МВД России, кандидат психологических наук, доцент.

### About the author:

**Lyudmila N. Nikitina** – Head of the Department of Humanitarian and Socio-Economic Disciplines of the Crimean Branch of the Krasnodar University of the Ministry of Internal Affairs of Russia, and. Sci. (Psy.), Associate Professor.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declare no conflicts of interests.

Поступила в редакцию 22.02.2024; Одобрена после рецензирования 13.03.2024; Опубликовано 28.04.2024

Submitted February 22, 2024; Approved after reviewing March 13, 2024; Accepted April 28, 2024