

DOI: 10.12731/2658-4034-2019-2-74-85  
УДК 159.99

## ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ НА ЛИЧНОСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ СТУДЕНТОВ

*Акопова М.А.*

***Цель.** Статья посвящена такой актуальной для современного информационного общества проблеме как компьютерная игровая зависимость. Помимо теоретического анализа проблемы, автор ставит целью изучение личностных особенностей студентов с наличием данной формы аддикции.*

***Метод или методология проведения работы.** При проведении исследования, автор опирается на принцип психологического детерминизма. В качестве методов экспериментального исследования были выбраны психодиагностический (тест на Интернет-аддикцию, методика «Самочувствие. Активность. Настроение» (САН), шкала тревожности Тейлора; тест акцентуации характера К. Леонгарда – Н. Шмишека; методика диагностики состояния агрессивности Баса-Дарки), методы качественно-количественной обработки данных.*

***Результаты.** По результатам исследования удалось выявить личностные и эмоциональные особенности студентов, проявляющиеся в более высоком уровне тревожности и агрессивности, более низких значениях составляющих психоэмоциональное состояние, более выраженных по эмоциональной расцветке типах личностных акцентуаций, чем у студентов, не имеющих игровой компьютерной зависимости.*

***Область применения результатов.** Результаты исследования могут быть применены в процессе психолого-педагогического сопровождения студентов, а также в целях профилактики и коррекции эмоциональной сферы лиц с компьютерной игровой зависимостью.*

**Ключевые слова:** студенты; игровая компьютерная зависимость; игровой компьютерный аддикт; компьютерные игры; личностные особенности; эмоциональная сфера.

## RESEARCH OF INFLUENCE OF COMPUTER GAMES ADDICTION ON THE STUDENT'S PERSONAL CHARACTERISTICS

*Akopova M.A.*

**Purpose.** *The article is devoted to the problem of computer game dependence, which is relevant for the modern information society. The author aims to study the personal characteristics of students with the presence of this form of addiction in addition to theoretical analysis of the problem.*

**Method and Methodology.** *The author relies on the principle of psychological determinism in the research. The methods of experimental research were psychodiagnostic (test for Internet addiction, the technique of «State of health. Activity. Mood», scale of anxiety Taylor; a test of character accentuation by K. Leongard – N. Smishek; Buss-Durkee Hostility Inventory), methods of qualitative and quantitative data processing.*

**Results.** *It was possible to identify the personal and emotional characteristics of students according to the results of the study. They are manifested in a higher level of anxiety and aggressiveness, lower values of the components of the psycho-emotional state, more pronounced in emotional coloring types of personal accentuation than students who do not have a gaming computer addiction.*

**Practical implications.** *The results of the study can be used in the process of psychological and pedagogical support of students, as well as for the prevention and correction of the emotional sphere of persons with computer gaming addiction.*

**Keywords:** *students; computer games addiction; game computer addict; computer games; personal features; emotional sphere.*

Современные информационные технологии позволили создать новую уникальную по своей сути реальности – виртуальную, влияние которой на человека весьма велико. Порой виртуальная реальность начинает представляться как объективная. В результате этого у некоторых людей может формироваться игровая компьютерная зависимость.

Многие исследователи, в том числе Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский и др. подчеркивают, что в разумных пределах работа за компьютером, пользование Интернетом или некоторые видеоигры могут быть даже полезными для человека, как средства, развивающие логику, внимание и мышление. Многие компьютерные игры могут быть познавательными, а в Интернете можно прочесть много полезной и интересной информации [2].

Однако с развитием компьютерных технологий, а соответственно развитием индустрии компьютерных игр (которые становятся все многообразнее, красочнее и реалистичнее) растет число людей не просто увлекающихся ими, а превращающихся в потенциальных и реальных игровых компьютерных аддиктов [4]. Игровым компьютерным аддиктом называют человека, страдающего игровой компьютерной аддикцией, то есть нехимической психологической зависимостью человека от компьютерных игр. Под длительным и регулярным нахождением в виртуальной реальности понимают такое поведение человека, когда игровая деятельность занимает более 60 часов в месяц и носит регулярный, систематический характер (перерыв без объективных причин не более 3-х дней) [12].

По данным психологической литературы [1; 5; 10 и др.], в последние годы в России отмечается значительное увеличение числа лиц с аддиктивным поведением среди населения (от подростков до лиц пожилого возраста), что представляет серьезную проблему в задаче поддержания психического здоровья нации [1]. В связи с этим Е.В. Милюкова, Н.М. Попова и др. отмечают, что в последние годы значительно вырос интерес к проблемам аддиктивного поведения среди молодежи [9; 11]. Я.И. Гилинский и Н.М. Попова

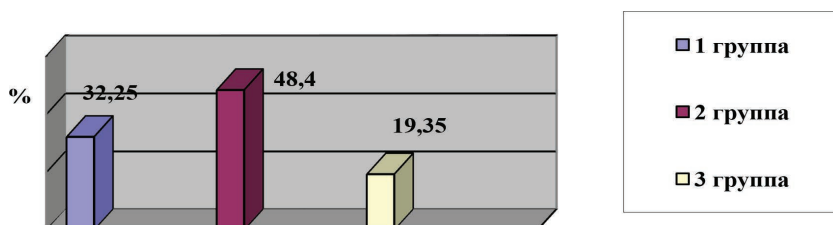
правомерно признают одной из социально опасных аддиктивных форм поведения компьютерную зависимость, которая может быть причиной развития психопатологических изменений личности и нарушения поведения [3; 11].

Интернет-игры вызывают в настоящее время особое беспокойство, так как это уже не отдельный человек, страдающий компьютерной зависимостью, а целая система, втягивающая все больше и больше игроков. Опасно это тем, что студенты и юноши начинают создавать не просто собственную субкультуру, сколько свой «закрытый мирок» [13].

На сегодняшний день существует достаточное количество исследований раскрывающих значимость игрового компонента в формировании культуры личности детей и подростков, но мало исследований, посвященных исследованию особенностей личности студентов, имеющих игровую компьютерную аддикцию, что и является целью нашего исследования.

Для реализации поставленной цели нами было проведено исследование личностных особенностей и эмоциональной сферы студентов первого и второго курса, обучающихся по программам среднего профессионального образования. Исследование проводилось в два этапа. На первом этапе мы протестировали 62 студентов с помощью теста на Интернет-аддикцию (Авторы – Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров). По результатам диагностики мы выделили две группы испытуемых: в экспериментальную группу вошли 9 студентов, у которых по данным пилотажного тестирования обнаружилась компьютерная зависимость; в контрольную группу вошли 20 студентов, у которых увлеченность компьютером по результатам тестирования не является аддиктивной. Мы не стали включать в опытные группы 30 студентов «группы риска» по фактору развития компьютерной зависимости и 3 человек с другими видами компьютерной аддикции.

По результатам первого этапа исследования, по данным теста на Интернет-аддикцию (Т.А. Никитина, А.Ю. Егоров) все испытуемые были распределены в три группы (рисунок 1).



**Рис. 1.** Распределение испытуемых по группам по результатам Теста на интернет-аддикцию

В первую группу вошли студенты, у которых по результатам тестирования не обнаружилось риска развития компьютерной зависимости (10 баллов и меньше) – 20 (32,25%); во вторую группу вошли испытуемые, которые входят в группу риска по фактору развития компьютерной зависимости – 30 человек (48,4%); в третью группу вошли учащиеся, чьи показатели тестов говорят о наличии компьютерной зависимости (12 человек – 19,35%). Из испытуемых, вошедших в третью группу, были отобраны 9 учащихся, которые, судя по ответам, зависимость связана именно с компьютерными играми (а не с общением в социальных сетях, Интернет-серфингом и пр.). Они составили нашу экспериментальную группу. В контрольную группу вошли студенты из первой группы (20 человек), у которых не обнаружилось признаков аддикции по результатам пилотажного тестирования.

На втором этапе мы исследовали студентов контрольной и экспериментальной групп по некоторым показателям личностных и эмоциональных особенностей. На этом этапе в качестве основных методик исследования мы использовали тест «Самочувствие. Активность. Настроение» (САН), для определения особенностей психоэмоционального состояния испытуемых; тревожности Тейлора; тест акцентуации характера К. Леонгарда – Н. Шмишека; методика диагностики состояния агрессивности Баса-Дарки.

Данные, полученные в результате экспериментально-психологического исследования, позволили выявить ряд психологических особенностей учащихся с игровой компьютерной зависимостью.

Известно, что юношеский возраст – это время бурь и потрясений в поиске ответов на жизненно важные вопросы. В этом возрасте у многих отмечается повышенная эмоциональность, тревожность, чувство одиночества, склонность к депрессивным реакциям. Это возраст контрастов и во внутреннем мире человека, и в сферу его межличностных отношений [7, с. 67].

В этот период происходит активное формирование («кристаллизация») основных черт характера. Стремление к самостоятельности (реакция эмансипации) – одна из черт, которые наиболее характерны для этого возраста. Свойства личности начинают активно проявляться в интересах. В эмоциональных чертах личности преобладают повышенная возбудимость, страстность и запальчивость [8, с. 39].

Для определения особенностей эмоциональных состояний и настроений мы использовали методику «Самочувствие. Активность. Настроение» (САН). По результатам сравнительного анализа результатов методики САН у учащихся контрольной и экспериментальной групп были обнаружены некоторые различия, что отражено на рисунке 2.

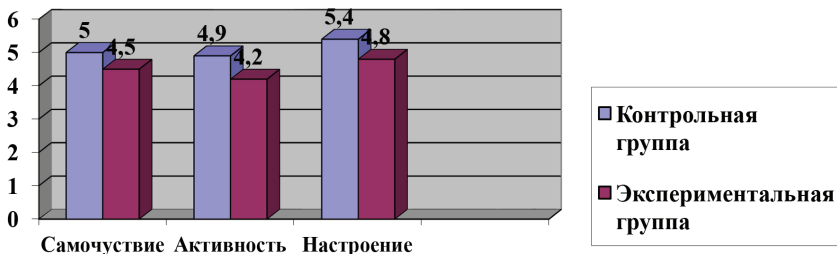
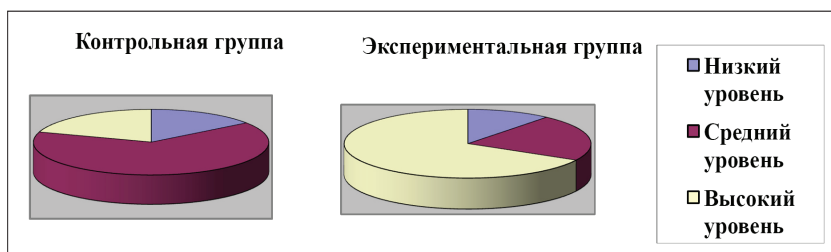


Рис. 2. Результаты исследования эмоциональных состояний учащихся контрольной и экспериментальной групп

Как видно из диаграммы, средние значения студентов с игровой компьютерной зависимостью по всем трем составляющим функционального психоэмоционального состояния (самочувствие, активность, настроение) ниже средних значений этих же параметров в группе испытуемых, у которых компьютерной зависимости не обнаружилось. Полученные результаты соответствуют существующим

в науке представлениям об эмоциональных состояниях у компьютерных игроков [6; 12]. Депрессивные состояния геймеров-аддиктов авторы объясняют тем, что, во-первых, они не могут полностью удовлетворить свою потребность в компьютерной игре; во-вторых, они осознают и переживают бесполезность увлечения компьютерными играми и, собственную бесполезность, наряду с невозможностью прекращения увлечения в силу наличия психологической зависимости.

Для определения уровня тревожности у учащихся контрольной и экспериментальной групп мы использовали тест Тейлора, результаты которого отражены на рисунке 3.



**Рис. 3.** Результаты исследования уровня тревожности учащихся контрольной и экспериментальной групп

По результатам диагностики тревожности учащихся мы определили, что в контрольной группе у 15% испытуемых – уровень тревожности низкий, у 65% – средний и только у 20% – высокий уровень тревоги. В экспериментальной группе низкий уровень тревожности обнаружен у 11% испытуемых, средний – у 22%, 67% учащихся, вошедших в экспериментальную группу, обнаружили высокий уровень тревожности.

Полученные результаты указывают на то, что у студентов, имеющих компьютерную игровую зависимость уровень тревожности выше, чем у их сверстников, не имеющих данной аддикции. Исследователи, занимающиеся проблемой компьютерной зависимости, полагают, что тревожность у компьютерных аддиктов – это не только причина и следствие длительного и регулярного нахождения

в виртуальности, но такая личностная характеристика, которая является своего рода катализатором формирования и усиления психологической зависимости человека от компьютерных игр [6; 12].

Изучение личностных акцентуаций студентов по тесту Шмишека в обеих группах показало, что наиболее яркое проявление среди них имеют гипертимный, экзальтированный, возбудимый, циклотимный и эмотивный типы акцентуаций. Если учитывать степень проявления каждой акцентуации в обеих группах, исходя из того, что 1-я степень отвечает 13–15 баллам, 2-я – 16–18 баллам, 3-я – 19–21 баллу, а 4-я – 22–24 баллам, то заметна разница по каждому типу акцентуации.

Особенно значимыми оказались характеристики по эмотивному типу личностной акцентуации в обеих группах. Так, 1-я степень этой акцентуации зафиксирована у 45% испытуемых контрольной группы, а в экспериментальной аналогичная характеристика установлена только у 22%. При этом в экспериментальной группе 4-я степень эмотивности отмечена у 22% обследованных, а в контрольной группе наивысшая степень проявления этой характеристики не наблюдается ни у одного человека. Кроме того, 3-я степень возбудимости выявлена у 11% студентов экспериментальной группы и у 5% испытуемых контрольной группы.

Таким образом, студенты, вошедшие в экспериментальную группу (с наличием игровой компьютерной зависимости) имеют более выраженные по эмоциональной расцветке указанные типы личностных акцентуаций.

Результаты исследования учащихся методикой Басса-Дарки отражены в диаграмме на рисунке 4.

Как видно из диаграммы практически по всем показателям враждебных реакций студентов с компьютерной зависимостью больше, чем у студентов контрольной группы.

Однако по двум параметрам теста разница в показателях более очевидна: косвенная агрессия (окольным путем направленная на другое лицо или ни на кого не направленная) и раздражение (готовность к проявлению негативных чувств при малейшем возбуж-



дении (вспыльчивость, грубость)) проявляются сильнее, чем у их сверстников без компьютерной аддикции. Объяснить полученный результат можно двояко: с одной стороны вероятно компьютерные игры привлекают людей с повышенным уровнем агрессивности и раздражимости; с другой стороны некоторые компьютерные игры по своему характеру могут развивать агрессивные и враждебные реакции.

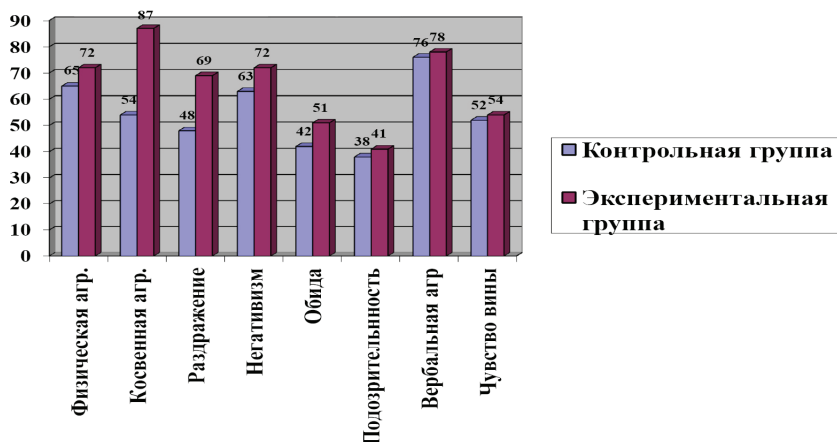


Рис. 4. Результаты диагностики контрольной и экспериментальной групп по тесту агрессивности Басса-Дарки

Обобщая все вышеизложенное, можно заключить следующее. Теоретический анализ проблемы показал. Что многие современные исследователи обеспокоены возрастающим количеством геймеров и их психологическими особенностями. По результатам нашего экспериментального исследования можно сказать, что у студентов с игровой компьютерной зависимостью более высокий уровень тревожности и агрессивности (особенно по таким показателям как косвенная агрессия и раздражение); более низкие значения составляющих функционального психоэмоционального состояния (самочувствие, активность, настроение); у них более выраженные по эмоциональной расцветке типы личностных акцентуаций (гипертимный, экзальтированный, возбудимый, циклотимный и эмотивный).

### *Список литературы*

1. Асмолов А.Г., Цветкова Н.А., Цветков А.В. Психологическая модель интернет-зависимости личности // Мир психологии. 2004. № 1. С. 170–192.
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Одаренный ребенок за компьютером. М.: Сканрус, 2003. 336 с.
3. Гишинский Я.И. Девиантология: социология преступности, наркотизма, проституции, самоубийств и других «отклонений». СПб.: Изд-во «Юридический центр Пресс». 2004. 520 с.
4. Гришина А.В. Психологические факторы формирования игровой компьютерной зависимости в младшем подростковом возрасте // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. № 88. С. 77–81.
5. Егоров А.Ю. Нехимические зависимости. СПб.: Речь, 2007. 190 с.
6. Иванов М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека // Психологический журнал. 2009. Т.20. № 1. С. 94–102.
7. Кон И.С. Психология ранней юности. М., Просвещение, 1989. 256 с.
8. Личко А. Е.. Психопатии и акцентуации характера у подростков. Л.: Медицина, 1983. 256 с.
9. Милюкова Е.В. Влияние компьютера, как средства массовой информации, на появление и увеличение уровня агрессивности в поведении подростка // Проблемы практической психологии. Ч. 2. Шадринск, 2000. С. 124–129.
10. Попель Н.В., Плешакова Д.Р. Психологические особенности старшеклассников, склонных к игровой компьютерной зависимости // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Естественные, общественные науки. 2012. № 1. С. 54–59.
11. Попова Н.М. Интернет-аддикция как социально-психологический феномен в подростковом возрасте // Профилактика аддиктивных состояний в детско-подростковом возрасте: сб. материалов всерос. конф. с междунар. участием. Томск. 2003. С. 173–180.
12. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3. С. 27–39.

13. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал . 1999. Т. 20. №1. С. 86–102.

### References

1. Asmolov A.G., Cvetkova N.A., Cvetkov A.V. *Mir psihologii*. 2004. № 1, pp. 170–192.
2. Babaeva Ju.D., Vojskunjij A.E. *Odarenyj rebenok za komp'juterom* [A gifted child at the computer]. M.: Skanrus, 2003. 336 p.
3. Gilinskij Ja.I. *Deviantologija: sociologija prestupnosti, narkotizma, prostitucii, samoubijstv i drugih «otklonenij»* [Deviantology: the sociology of crime, narcotism, prostitution, suicide and other “deviations”]. SPb.: Izd-vo «Juridicheskij centr Press». 2004. 520 p.
4. Grishina A.V. *Izvestija Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogičeskogo universiteta im. A.I. Gercena*. 2008. № 88, pp. 77–81.
5. Egorov A.Ju. *Nehimicheskie zavisimosti* [Non chemical dependencies]. SPb.: Rech', 2007. 190 p.
6. Ivanov M. S. *Psihologičeskij zhurnal*. 2009. V.20. № 1, pp. 94–102.
7. Kon I.S. *Psihologija rannej junosti* [Psychology of early youth]. M., Prosveshhenie, 1989. 256 p.
8. Lichko A.E. *Psihopatii i akcentuacii haraktera u podroستkov* [Psychopathies and character accentuations in adolescents]. L.:Medicina, 1983. 256 p.
9. Miljukova E.V. *Problemy praktičeskoj psihologii. Ch. 2* [Problems of Practical Psychology. Part 2]. Shadrinsk, 2000, pp. 124–129.
10. Popel' N.V., Pleshakova D.R. *Vestnik Ivanovskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Estestvennye, obshhestvennye nauki*. 2012. № 1, pp. 54–59.
11. Popova N.M. *Profilaktika addiktivnyh sostojanij v detsko-podroستkovom vozraste: sb. materialov vseros. konf. s mezhdunar. uchastiem* [Prevention of addictive states in childhood and adolescence: Sat. vseros materials. conf. from the international participation]. Tomsk. 2003, pp. 173–180.
12. Fomicheva Ju.V., Shmelev A.G., Burmistrov I.V. *Vestnik MGU. Ser 14. Psihologija*. 1991. №3, pp. 27–39.
13. Shapkin S.A. *Psihologičeskij zhurnal*. 1999. V. 20. №1, pp. 86–102.

### **ДАнные ОБ АВТОРЕ**

**Акопова Милена Аванесовна**, кандидат психологических наук,  
доцент кафедры специальной педагогики и естественнона-  
учных дисциплин

*Филиал ГБОУ ВО «Ставропольский государственный педа-  
гогический институт», г. Буденновск*

*ул. Л. Толстого, 123, г. Буденновск, Ставропольский край,  
356800 Российская Федерация*

*milena-ako@mail.ru*

### **DATA ABOUT THE AUTHOR**

**Akopova Milena Avanesovna**, Ph. D., Associate Professor of Special  
Pedagogy and Natural Sciences

*Stavropol State Pedagogical Institute, Branch in Budennovsk*

*123, L. Tolstoy str., Budenovsk, Stavropol Krai, 356800, Russian  
Federation*

*milena-ako@mail.ru*

*SPIN-code: 5696-0320*